

ANÁLISIS DE EVENTOS

En este capítulo se presentarán algunas de las microdinámicas específicas de la práctica de videojuego en relación con diferentes tipos de eventos del mundo del videojuego, lo que permitirá apreciar en detalle el funcionamiento de unas prácticas de videojuegos que no pueden ser comprendidas sino en lo que tienen de *situadas* y *corporalizadas*. En este capítulo del informe se reconstruye de manera general el *contexto de las prácticas de videojuego*, entendido el *contexto* como un conjunto de provisiones o *affordances* que, de manera oportunista, el sistema cognitivo emplea para encarar las tareas dinámicas que disponen las máquinas de videojuego y que el videojugador atiende sin que tenga, en la mayoría de los casos, una comprensión lógica anticipada de la tarea y sus requerimientos. Esta condición, que aquí se ha denominado *cognición en el borde*, explicaría por qué, aunque no son indispensables para comandar y controlar los eventos del mundo del videojuego, los niños que videojuegan parecen desplegar un conjunto de comportamientos ruidosos, intensamente elocutivos, ricos en inestabilidades y variaciones emocionales, y abundantes en movimientos corporales *no funcionales* a la operación del videojuego²²¹.

221 La triple condición del *borde* reside en que: a) hay restricciones sentidas y experimentadas por el sujeto en el tiempo

Asistiremos a un examen en detalle y como en primerísimo primer plano, en grano fino, de la dinámica de juego, poniendo al centro del estudio los “eventos” que emergen del mundo del videojuego y la manera en que el videojugador, en este caso HMG, los trata y encara. No hay práctica de videojuego sin eventos del mundo del videojuego: son la unidad empírica fundamental y es el fenómeno esencial que toda persona que videojuega reconoce de manera más o menos inmediata. Un evento de videojuego es la expresión audiovisual de un cambio en el estado del sistema informático que son los videojuegos: ya se trate de un avatar desplazándose, un crédito en la pantalla indicando Game Over o un fallo, los eventos del mundo del videojuego son reconocidos como aquello que resulta de la manipulación de los comandos o aquello que demanda la manipulación de los comandos. Un evento del mundo del videojuego le exige al videojugador actuar sobre los controles, pero

de resolución de la tarea; b) no cuenta con todos los recursos de resolución disponibles en *ese momento*; y c) no tiene una comprensión completa, lógica y anticipatoria de la tarea. Es decir, la persona intenta resolver unas tareas que cambian en el tiempo, en condiciones que (de)limitan las maniobras y operaciones posibles, con acceso limitado a los recursos *disponibles* en *ese momento* para resolverlas y con clara imposibilidad de hacerse a una comprensión completa, lógica y anticipatoria de las mismas.

también deriva de las acciones que el videojugador ejerce sobre los controles.

Ahora cabe preguntarse, en detalle, qué es aquello que, en sentido estricto, el videojugador atiende y encara mientras videojuega. Un precioso pasaje en Varela (2000) puede resultar muy ilustrativo al respecto:

Imagine que va caminando por la calle, yendo a reunirse con alguien. La jornada está a punto de concluir y su mente no está ocupada en nada muy especial. Se encuentra relajado, en lo que podríamos llamar la disposición de una persona que da un paseo. Introduce la mano en el bolsillo y de pronto descubre que su billetera no se encuentra en el lugar habitual. Quiebre: se detiene, su estado mental es confuso, su tonalidad emocional cambia. Antes de que se percate de ello, surge un mundo diferente. Intuye claramente que dejó su billetera en la tienda donde acaba de comprar un paquete de cigarrillos. Ahora su estado anímico se transforma en preocupación por la pérdida de documentos y de dinero, la disposición a la acción es regresar rápidamente a la tienda. Presta poca atención a los árboles que lo rodean y a las personas que pasan. Toda su atención está centrada en perder el menor tiempo posible.

Situaciones como esta constituyen la trama de nuestras vidas. Siempre operamos en la inmediatez de una situación dada. Nuestro mundo vivido está tan a la mano que no tenemos un control deliberado acerca de lo que es y de cómo lo habitamos (...) Tenemos una disposición a la acción propia de cada situación específica que vivimos. Nuevas formas de conducta y las transiciones y puntuaciones que las separan corresponden a miniquiebres que experimentamos continuamente. (pp. 223-224)

Miniquiebres, quiebres, cambios de la tonalidad emocional, surgimiento de un mundo. Este breve pasaje sirve de introducción para el último capítulo de este estudio por una razón simple: ilustra, de manera espléndida, la conexión entre *estar en una situación, experimentar un quiebre, cambiar de estado emocional, experimentar un cambio de estados del mundo y proceder a actuar* gracias a que comprendemos **eventos**. Videojugar es, esencialmente, encarar **eventos**. Eventos que el videojugador lee en el mundo del video-

juego, en su propio entorno inmediato y en su propia actividad de control y dominio del juego. La habilidad para comprender y reconocer **eventos**, esto es conjuntos situados de información, en el sentido gibsoniano del término, permite entender por qué se puede emprender y avanzar en un videojuego incluso aunque no se tenga una comprensión lógica y completa del juego, aunque no se tenga completo dominio de los dispositivos de juego y aunque no haya *instrucciones y reglas* disponibles. Los abordajes situacionistas y corporalizados de la cognición pueden conseguir avanzar significativamente en la comprensión de lo que hacen las personas para abrirse camino y entender el mundo vivido y enactuado cotidianamente si —ese es el planteamiento de esta investigación— se pone al tiempo irreversible como horizonte de la acción y a los eventos como unidad fundamental en que convergen tanto comprensiones lógicas, así sean parciales, *affordances*, cambios de tonalidad emocional, y acciones más o menos intencionales y orientadas hacia metas. El número de eventos que procuran *quiebres* como los que advierte Varela en el pasaje narrado es significativamente alto cuando se videojuega. Es el reconocimiento de tales eventos lo que se traduce en diversos y cambiantes tipos de estados emocionales durante la ejecución de un videojuego, reacomodos corporales mayores más o menos frecuentes, movimientos ReARM y vigorosa actividad elocutiva *self-get*.

El evento crítico por excelencia, durante los videojuegos de realización, potenciación y actualización, se demarca con un término: Game Over²²². El tipo de compromisos emocionales que desencadena este evento del mundo del videojuego solo es superado por otro evento crítico derivado de las máquinas: el colapso del programa, un fallo radical del software, una suspensión del fluido eléctrico. O por un even-

222 Game Over es un evento típico de videojuegos cuyas metas están circunscritas en la estructura derrota-victoria, tan básica y sencilla, frecuente en los videojuegos de realización y potenciación, pero más diluida o, francamente inexistente, en los videojuegos de actualización y virtualización.

to crítico del mundo social: la disolución de la posibilidad de continuar jugando el videojuego debido a que al jugador se le conmina a abandonar la actividad. El cese del juego por cualquiera de estos tres tipos de eventos es distinto al cese del juego como resultado de una decisión personal del videojugador, la última forma de clausura de la SVJ. En el primer caso estamos ante el punto final de una dinámica propia de los videojuegos. En el segundo caso, ante un estado particular de la interacción agente humano-humano: el fallo de la máquina. En el tercer caso, ante una dinámica del mundo social que regula y modula en parte la vida de la persona que videojuega. En el cuarto, ante un evento del mundo del juego o del jugador. Toda SVJ puede ser estudiada como una extraordinaria y compleja red de eventos desplegándose en el tiempo irreversible. Tal como se ha indicado en este estudio, el primer y segundo tipo de eventos han sido codificados como “eventos temporales del mundo del videojuego” o *game event*; el tercero, como “eventos temporales del mundo social” o *social event* y el cuarto como “eventos temporales del mundo del juego o del jugador” o *play event*. Para este capítulo se ha seleccionado un conjunto de tramos de las once SVJ —todas las SVJ pueden consultarse en <https://drive.google.com/drive/folders/1XS2TVWiiGgD4OCdRuk6qZj7Ypa2wv4-t?usp=sharing>— y no solo las dos SVJ presentadas hasta ahora.

ESPECTADOR Y VIDEOJUGADOR: LOS ESTADOS DE LA MÁQUINA SON TRANSFERIBLES

La confluencia máquina-videojugador deriva en circunstancias y elocuciones extrañas e inesperadas. En la SVJ120409, debido a que se presenta un problema con una de las cámaras, se le pide a HMG que espere un poco. Entonces dice: “¿Me pauso?” (Figura 7.1 y Figura 7.2)²²³. Efectivamente se detiene por completo como si los estados de la máquina se hubieran transferido —de manera simulada— a sí mismo. Estamos ante una de las más singulares elocuciones *self-pet*. Pero sobre todo nos recuerda hasta qué punto estamos ante límites fluidos entre dos agentes en interacción.

Entre los 00:01:56 y 00:02:30 de la SVJ120409, debe detenerse a mirar televisión mientras se ajusta una de las cámaras de video. Durante 34 s HMG se convierte en televidente (Figura 7.3). Permanece relativamente inmóvil y silencioso. No hay movimientos rítmicos de ningún tipo en su cuerpo y permanece quieto como si ver televisión hubiera absorbido todo movimiento corporal. En 00:02:15 hace un pequeño gesto (risa), dirigido a la cámara, en relación con lo que pasa en la televisión, pero rápido retorna a la posición estable de espectador que ve tv. Se aprecia un breve y suave balanceo y una explora-

223 Todas las figuras y las tablas de este capítulo han sido elaboradas por el autor.



Figura 7.1. SVJ120409 00:01:43 “Estoy pausado”.



Figura 7.2. SVJ120409 00:01:44.



00:01:56 Posición de espectador



00:01:58



00:02:06



00:02:07 Ningún movimiento rítmico hasta este punto



00:02:10 Ningún movimiento rítmico



00:02:15 Ningún movimiento rítmico

Figura 7.3.

ción menuda de su mano en el bolsillo derecho del pantalón, sin dejar de atender lo que pasa en la pantalla, durante los 34 s de espectador televisivo. Lo que debemos preguntarnos no es por qué no se advierten ese tipo de movimientos repetitivos, ReARM, cuando ve televisión, sino ¿qué hay en el videojugar que fuerza esta suerte de movimientos, mientras al ver televisión no? La respuesta obvia sería que para ver televisión no es necesario manipular continuamente controles. Para videojugar, sí. La respuesta aquí va a ser un poco más sofisticada y considerará dos partes. En esta explicación el orden causal se invierte. Debido a que el videojugador requiere manipular los controles y porque realiza esas manipulaciones con restricciones variadas de tiempo y en circunstancias que alteran sus estados emocionales, requiere de estos movimientos periféricos y repetitivos para regular los estados emocionales, dirigir y controlar las intenciones de juego, realizar manipulaciones operacionales correctas de conformidad con los análisis y comprensiones que, en el curso de la tarea, va alcanzando, y en medio del continuo y cambiante fluir de estados emocionales. Es decir, cuando ve televisión se mueve menos porque no necesita controlar el curso de la dinámica audiovisual y la frecuencia y ritmo de los cambios emocionales en el espectador de televisión (en virtud de las características del texto televisivo) es menor que ante la dinámica interactiva del videojuego. He ahí la diferencia crucial.

Pero la fase de espectador televisivo fue útil para realizar una segunda comprobación respecto al comportamiento corporal. En la SVJ120409, entre 00:02:31 y 00:05:58, es decir durante un poco más de dos minutos y medio, continúa observando televisión. Se decide contabilizar algunos movimientos corporales realizados en ese lapso, periodo en el que enrolla un cable de videojuego y colabora en algunas tareas de conexión previas a la filmación. Se contabiliza el movimiento hacia arriba y hacia abajo de dedos ajustando cables, rascándose, palmoteando. Interesa registrar la frecuencia de estos movimientos relativamente cercanos a los movimientos ReARM. En promedio, luego de

examinar 132 movimientos repetitivos con la mano izquierda y 106 movimientos repetitivos con la mano derecha, y teniendo en cuenta solo los lapsos en que hay movimiento, se encuentra que hizo 1,106 movimientos por segundo con la mano izquierda y 0,6 movimientos por segundo con la mano derecha. Por supuesto, estas frecuencias no constituyen medidas rigurosas, pero ayudarán a comprender las dimensiones de la actividad corporal durante las SVJ. Luego, entre 00:07:24-41, es decir 17 s, hace 52 movimientos de cintura (bailoteo, a un lado o a otro), es decir, 3,05 mov/s (Figura 7.4)²²⁴.

MANIPULAR UN CONTROL DE VIDEOJUEGO: COMPLEJIDADES INCRUSTADAS

Hay actividades que las personas no podemos realizar simultáneamente, pues parecen incompatibles. Por ejemplo, tragar y hablar. Pero hay actividades que podemos realizar al tiempo: caminar y hablar. Pero en determinadas circunstancias no podemos atender al mismo tiempo varias actividades, a menos que hayamos conseguido automatizar algunas de ellas. Cuando conversamos mientras caminamos, el acto de caminar procede automáticamente mientras prestamos toda nuestra atención a la conversación. Sin embargo, si caminamos sobre una cuerda floja o un borde riesgoso, caminar deja de ser una actividad automatizada para ocupar todo nuestro campo de atención mental. De este modo caminar deja de ser una actividad secundaria, automatizada o subordinada al acto de hablar, para convertirse en la actividad central en la jerarquía de actividades. Videojugar supone varias actividades simultáneas: atender aquello que pasa en la pantalla de videojuego, atender y manipular los botones del comando, atender lo que pasa en el entorno inmediato de juego. Un videojugador diestro ya ha automatizado los procedimientos de operación manual del comando, de modo tal que puede prestar toda su atención a lo que ocurre en la panta-

²²⁴ Casi 7 movimientos por segundo alcanzó uno de los ReARM más intensos del estudio.



Figura 7.4.

lla, sin necesidad de estar chequeando continuamente los controles. Pero el aprendiz debe dividirse entre ambas actividades lo que limita sus posibilidades de coordinación y actuación sincronizada y *a tiempo*. Seguir con atención sostenida durante horas el devenir de un videojuego implica un compromiso emocional y un conjunto de disposiciones corporales solo comparables con la tarea de conducir un vehículo en medio de denso tráfico. La atención y tensión se concentra en lo que pasa en la pantalla, pero la operación efectiva debe realizarse sobre el comando (Figura 7.5).

Pulsar un botón, halar una palanca, manipular secuencialmente palancas y botones, hundir en simultánea varios botones durante algunos segundos, el movimiento de los dedos y manos sobre el control cableado de un videojuego es



Figura 7.5.

una auténtica danza que se asemeja a la de los habilidosos acordeoneros o pianistas. El control de Xbox, la consola en que juega HMG, consta de 14 mecanismos entre palancas, botones simples y botones integrados (Figura 7.6). Pulsar intermitentemente, pulsar de manera continua y sostenida, mover las palancas o, alternativamente, el botón complejo-cruz (situado en la parte inferior del comando) en todas las direcciones, realizar combinaciones de todos estos movimientos es lo que permite operar estas secuencias audiovisuales *comandadas* que son los videojuegos.

La pericia en el dominio del comando se puede verificar con dos indicadores *ecológicos* bastante fiables²²⁵: la estabilidad del comando mientras el videojugador lo manipula y el hecho de que videojuegue sin chequearlo visualmente

225 Un indicador *ecológico* ofrece información sobre el estado de un sistema a partir de la evidencia de su funcionamiento en *situación* o en relación con el *entorno*. Tonucci (1997), por ejemplo, encuentra que la calidad de vida de los niños en una ciudad moderna y su capacidad para acogerlos dignamente, puede identificarse apreciando la cantidad de niños que juegan y usan las calles. El número de usuarios de Facebook que permiten el acceso libre a sus páginas puede ser un indicador ecológico de percepción de seguridad mucho más fiable que una encuesta directa.

(Figura 7.5). Durante la SVJ020410, mientras juega Mario Kart, videojuego de realización, de tiempos estrechos de ejecución, manipula con ambas manos el comando. En 74 segundos hace 78 pulsaciones con su pulgar izquierdo y 53 con el dedo corazón izquierdo²²⁶. El índice izquierdo, que sirve para apoyar y sostener el comando y afirmar el movimiento del dedo pulgar y el corazón, se agita 69 veces. El pulgar derecho permanece hundido duraderamente y HMG solo pulsa con él 6 veces. El índice derecho sirve de apoyo al comando y lo usa dos veces para pulsar. Igual ocurre con el anular derecho, que permanece hundido de manera continua sobre uno de los botones en la parte frontal e inferior del comando, y solo pulsa con él dos veces. Los dedos restantes en ambas manos —en particular el meñique— sirven para asir el comando y apoyarlo para darle estabilidad al dispositivo.

226 Se considera movimiento a cualquier desplazamiento del dedo o la mano en cualquier sentido, con efectos funcionales sobre el videojuego. Cada cambio de posición de los dedos con efecto sobre el mundo del videojuego es *asumido* como un movimiento. Nótese que el énfasis está no en el *movimiento en sí mismo*, sino en el hecho de que —para el videojugador— ese movimiento tiene *sentido y afecta* el devenir del videojuego. Un movimiento es una *operación con sentido* para el videojugador, implica un acto intencional.

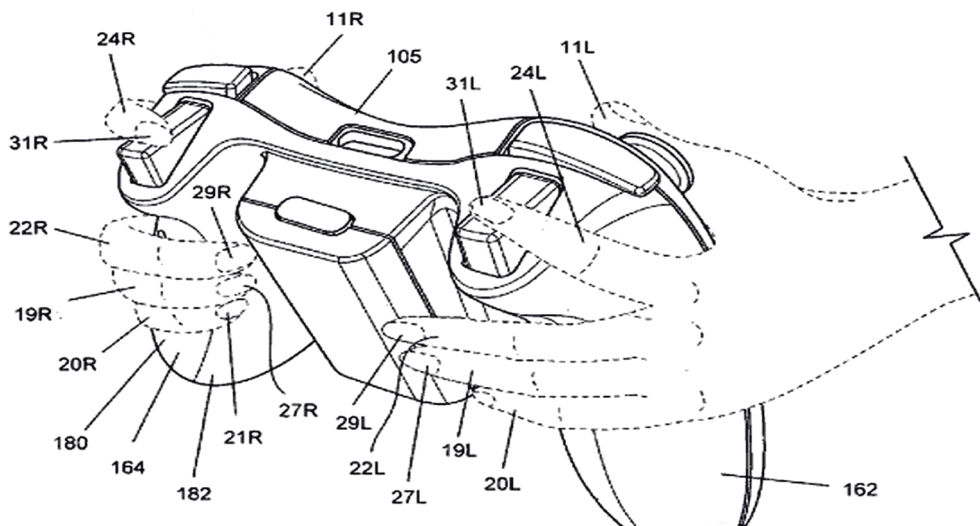


Figura 7.6. El control o comando de Xbox.

El control consta de dos palancas o *joystick*, un pad en cruz para direccionar, cuatro botones de funciones, un botón de inicio, un botón Xbox de guía, un botón de menú, dos gatillos (izquierdo y derecho) y dos pulsos para realizar saltos.

Fuente: Imagen tomada de Gamedynamo (2017).

La manipulación de los botones y palancas en los comandos implica ritmos y secuencias muy variadas²²⁷. En la SVJ120409 HMG desarrolla el videojuego GTA:SA, uno de actualización, de tiempos amplios de ejecución. En 63 segundos²²⁸ realiza 50 movimientos de dedos con la mano derecha (todas pulsaciones sobre botones) y 73 movimientos con el dedo pulgar izquierdo (todos sobre la palanca del comando). Coordinar estos movimientos, sin mirar ni chequear los comandos, es el resultado de una larga y duradera experiencia de juego *situada y corporalizada*. No es posible conocer y reproducir estas secuencias de manipulación mediante un conjunto de instrucciones y consignas paso a paso (lógicas), sino a través del compromiso afectivo y emocional con la dinámica del mundo del videojuego (eventos) desplegándose de manera relativamente incierta en el tiempo irreversible. Por decirlo de otro modo, el mundo del videojuego *procura las consignas de la tarea en acto*.

Al hacer un seguimiento de las operaciones manuales sobre el botón en cruz (Figura 7.7) que consta de cuatro puntos de manipulación (norte, sur, este, oeste), se encuentra que 51 de las 73 pulsaciones son, básicamente, secuencias de repetición sobre un mismo punto; es decir, si se representan las pulsaciones como operaciones mediadas por comas, la forma predominante de manipular este elemento del comando es n (norte), n, n, n, s (sur), s, s, e (este), e, e, o (oeste), o, o...

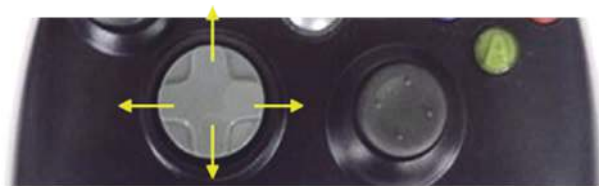


Figura 7.7.

La mayor frecuencia de pulsaciones repetidas sobre un mismo punto es ocho y la menor, dos. Son poco frecuentes las pulsaciones que impliquen continuos saltos entre un punto del botón cruz y otro: por ejemplo, e, o, s... Las pulsaciones que implican tránsito de un punto a otro tampoco consideran más de dos pasos: hay 22 pulsaciones *tránsito*. No hay tránsito hacia y desde la palanca o *joystick*. No hay, en esta secuencia, operaciones con otro dedo que no sea el pulgar derecho. Tampoco pulsaciones continuas (tipo ooooo). En otras palabras, las manipulaciones con el dedo pulgar son veloces, pero hasta cierto punto simples: no parecen exigir combinaciones demasiado complejas.

En otra secuencia del mismo videojuego y durante la SVJ120409, HMG realiza en 64 segundos²²⁹ los siguientes movimientos: hace 80 movimientos, de los cuales tres constituyen pulsaciones continuas (sostenidas) que comprometen 12 segundos²³⁰. No hay pulsaciones sostenidas combinadas, esto es, aquellas que implican oprimir al mismo tiempo dos o más botones distintos. Hubo una manipulación de la palanca y las pulsaciones intermitentes y repetitivas se concentraron en el botón e. Hubo 13 pulsaciones de tránsito. Todos los botones del lado derecho del comando son manipulados con el pulgar derecho. Es decir, en esta secuencia se aprecia una mayor complejidad en el recorrido de los dedos y manipulación del comando: aparecen pulsaciones continuas, aunque no implican combinación de botones.

En general, el seguimiento y descripción de doce secuencias de operación sobre el comando de Xbox muestra algunos aspectos que vale la

227 Los estudios sobre usabilidad e interacción hombre-máquina reconocen las relaciones entre la operación y manipulación de controles y su funcionalidad, una tarea de analistas, ingenieros y diseñadores. En principio lo importante es conjuntar posibilidades de operar manualmente los comandos y permitir un desempeño adecuado del dispositivo. La economía de las consolas pasa por mejorar la operación manual, aumentar la consistencia ergonómica del dispositivo y ampliar su *amigabilidad*. Los mandos inalámbricos, primero, y los comandos miméticos, después, profundizaron esta amigabilidad hasta disolver casi por completo las dificultades que entraña coordinar la manipulación sincronizada de múltiples botones.

228 Entre 00:29:30 y 00:30:33.

229 Entre 00:30:47 y 00:31:51.

230 De 2, 4 y 6 segundos cada una.

pena subrayar. Predominan los procedimientos de repetición sucesiva sobre un mismo botón o comando, es decir, movimiento tipo e, e, e, e. También son frecuentes las pulsaciones intermitentes o repetidas, que van de un botón a otro; pero constituyen un procedimiento mucho menos frecuente que el anterior. Las pulsaciones continuas, sin combinación de botones, son una forma poco frecuente de operación manual del comando. Lo mismo que las pulsaciones sostenidas con un dedo de una mano y pulsaciones de repetición con un dedo de la otra mano sobre un mismo punto. Este último es un procedimiento que se observó muchas veces, sin embargo, en los videojuegos de disparos.

La presencia o no de pulsaciones de repetición en un mismo botón, de pulsaciones de repetición que van de un botón a otro, de pulsaciones sostenidas en un mismo botón, de pulsaciones sostenidas en varios botones o de pulsaciones sostenidas anudadas a pulsaciones de repetición, permiten advertir, en parte, la naturaleza y características de un videojuego *en ejecución*. La palanca juega un papel fundamental en los videojuegos que implican exploraciones y recorridos; hay botones que permiten manipular el visor, la mirilla o la cámara que registra el espacio simulado en el mundo del videojuego; en los videojuegos de combates, las pulsaciones de repetición que van de un botón a otro, o las pulsaciones sostenidas, son indispensables para procurar movimientos y golpes claves contra los avatares adversarios.

Es interesante notar que mover hacia arriba y hacia abajo la palanca del comando, pulsar varias veces el botón A, pinchar de manera sostenida un conjunto de botones, parecen procedimientos simples; sin embargo, como ocurre con todas las relaciones con máquinas informáticas y digitales, hay dos dinámicas extraordinariamente complejas que parecen concentrarse, de manera emergente, en estos dos tipos de movimientos: pulsar y halar. Halar y pulsar, hundir y tirar, son el final y el comienzo de, por un lado, los cálculos y análisis del sujeto respecto a la tarea y, por otro lado, los complejos cómputos de la máquina para proveer respuesta in-

mediata a la operación del sujeto y suministrar estados para la dinámica de interacción agente humano-no humano. De manera elemental, ese pulsar y halar resumen conjuntos coordinados de operaciones que deben hacerse a tiempo. Si en las tareas piagetianas es irrelevante examinar cómo el niño toma las piezas que opera durante el experimento, sí es relevante cuando se enfatiza un abordaje enactivo y situacionista. Entre otras, porque estas dinámicas sensoriomotoras parecen cumplir funciones de “disipación”, “preparación”, “celebración” y “administración emocional del fracaso y el éxito” allí donde es necesario actuar *a tiempo*. Coger los cubos, tomar las bolas, alzarlas, sopesarlas, son componentes inestimables en el proceso de resolución de una tarea piagetiana, equivalentes a manipular los botones y palancas del comando en el curso de resolución de un videojuego. Pero rascarse la cabeza, patear un poco, suspigar, tienen funciones de “disipación” de las emocionales que “perturban” la puesta en marcha de tal resolución. También hay movimientos orientados a acomodar el cuerpo y disponerlo para la tarea. Y hay otros que sirven para administrar o disipar las emociones derivadas del éxito y del fracaso. Atribuirle funciones concretas a la dinámica corporal y elocutiva es una manera concreta de comenzar a hacerse cargo del problema contextual y situado de la cognición.

En síntesis, HMG manipula los elementos del comando del videojuego atendiendo con la mirada los eventos que se despliegan en el mundo del videojuego, y sin chequear el dispositivo de control. Es decir, puede sostener dos actividades concurrentemente sin ningún problema. Otros niños menos expertos deben continuamente desplazar la mirada desde el control a la pantalla y viceversa. Es posible que la relativamente compleja manipulación de los controles mientras se examinan los eventos del mundo del videojuego sea favorecida por una gramática más o menos simple en las condiciones de operación del dispositivo cuando desarrolla videojuegos de realización y potenciación con tiempos estrechos de ejecución: pulsaciones repetitivas sobre un mismo botón (es decir, ope-

raciones tipo e, e, e, e), pulsaciones continuas o sostenidas sobre el mismo botón (operaciones tipo eeeee), y, menos frecuentes, pulsaciones que implican tránsitos de un botón a otro, o de un botón a las palancas, usando el mismo dedo (es decir, tipo e, a, e). Los videojuegos de actualización y los de realización o potenciación con TA de ejecución permiten combinatorias más elaboradas de operación de comandos, dado que los requisitos en el tiempo de ejecución son menos exigentes.

De esta manera, puede advertirse un doble patrón en la configuración de las operaciones manuales sobre los controles o comandos: mayor complejidad operación (combinatorias de botones y palancas más ricas) durante los videojuegos de TA de ejecución y en los videojuegos de actualización; menor complejidad operacional (pocas combinaciones de botones y movimientos repetitivos sobre un mismo elemento del dispositivo de control) durante los videojuegos de TE de ejecución.

EVENTOS DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO Y ACTIVIDAD DEL VIDEOJUGADOR: ELOCUCIONES SELF-GET Y EMOCIONES

Como se ha podido establecer a lo largo de este estudio, la unidad básica de análisis es *el evento*. En torno a los *eventos* es posible comprender las derivas de una cognición situada y corporalizada, desplegándose en el tiempo irreversible. En el siguiente apartado se presentan las diferentes combinatorias y modos en que la interacción entre eventos del mundo del videojuego y la actividad del videojugador (eventos del mundo del jugador/juego) se configuran. Las distinciones que se introducen en este apartado pueden facilitar mucho futuros trabajos de análisis y seguimiento de ejecuciones de videojuego en términos situacionistas.

Como se ha señalado reiteradamente, en las SVJ el videojugador debe atender la resolución de un conjunto de problemas para los cuales no es posible contar con una comprensión completa y anticipada de los mismos. Esta condición, la imposibilidad de hacerse a una comprensión

lógica previa del problema en curso, explica la índole ruidosa, corporalizada y situada de esta cognición, una cognición atravesada por requerimientos de regulación emocional, ajuste continuo a los resultados obtenidos momento a momento, examen de alternativas con restricciones de tiempo y desarrollo de tentativas a partir de meros indicios.

Para explicar las relaciones entre actividad elocutiva y sus funciones regulatorias de la actividad cognitiva y emocional durante la actividad de videojuego es preciso referir la índole de algunos de los tipos de eventos de juego que se presentan durante el desarrollo del videojuego. Los eventos del jugar, *play event*, solo se presentan en los estados *juego*, es decir aquellos en que tanto la máquina como el videojugador están activos e interactuando. Para examinar este aspecto particular, el de las relaciones entre actividad elocutiva y práctica de videojuego durante los estados 1:1, es necesario establecer un conjunto de distinciones que privilegian el punto de vista del videojugador. Es decir, cada una de las distinciones planteadas en este apartado refieren tanto a la actividad del videojugador como al modo en que los eventos del mundo del videojuego se le presentan o emergen en el tiempo irreversible.

Los eventos del mundo del videojugar (*play event*), es decir, aquellos que resultan de la actividad del videojugador consideran cinco tipos, de acuerdo con los resultados de la actividad intencional y orientada hacia una meta en el videojugador: los principales son los eventos resolutorios (E-R), no resolutorios o fracasos (E-F) y de evitación (E-E). Adicionalmente, hay eventos del mundo de juego que devienen, por decirlo de un modo simple, eventos de trámite (E-T). Esto es, no entrañan un desafío importante para el videojugador, y su dominio sobre ellos ha alcanzado un grado significativo de automatización²³¹. Cuando se alcanza pleno domi-

231 Por supuesto, todo evento del mundo del videojuego puede constituir para el videojugador, esto es, en el mundo del juego, un evento-desafío o problema. Para el videojugador bisoño el proceso sencillo de movilizar un personaje de un lugar a otro al comenzar un videojuego puede constituir

nio del videojuego, en particular en videojuegos de realización, de potenciación y en ciertos pasajes de videojuegos de actualización, los videojugadores pueden derivar hacia prácticas de exploración y experimentación del videojuego, esto es, imponerse retos no previstos por el videojuego (p. e., resolverlos en el menor tiempo posible) o comenzar a investigar rutas, recursos, trucos, procedimientos alternativos para resolver el juego ya dominado. El *experto* se transforma entonces en *virtuoso*²³². Siempre es posible extraer, en un videojuego plenamente dominado, rendimientos virtuosos, explorando dimensiones que exceden, de lejos, la pura resolución del videojuego. En estos casos estamos ante un Evento-Experimental (E-Ex). También se puede experimentar con ciertos eventos del mundo del videojuego para los cuales no se tiene pericia: en algunas ocasiones los videojugadores disfrutan fracasando, una y otra vez, en un pasaje específico del videojuego. En resumen, frente a un evento del mundo del videojuego (*game event*), el videojugador puede resolverlo, fracasar (no resolverlo), evitarlo (eludirlo), tramitarlo de manera rutinaria o experimentar (explorar).

Pero, a su vez, los eventos del mundo del videojuego (en la pantalla) pueden resultar, para

el videojugador, eventos previstos, imprevistos y buscados. Los eventos *previstos* (P) corresponden, de manera exacta, a aquellos respecto a los cuales el videojugador se ha hecho a una comprensión lógica y mental anticipada²³³. La posibilidad de anticipar deriva de experiencias previas de videojuego en que el videojugador ha experimentado con *ese* (tipo de) evento o ha podido inferirlo. Los eventos imprevistos constituyen *accidentes* (A) y toman por sorpresa al videojugador. Los eventos *buscados* (B) son aquellos en que el videojugador puede realizar todas las operaciones necesarias para que el evento emerja, aparezca y se desarrolle en el curso del videojuego²³⁴.

De esta manera, el centro de la SVJ, constituido por los estados de interacción 1:1 o estados *juego* (*ReARM* y *ajustando*), puede ser descrito y tratado desde la perspectiva del videojugador, como una sucesión de éxitos, fracasos, elusiones, experimentaciones y tentativas orientadas a hacer que ciertos eventos ocurran. De acuerdo con esta sencilla diferenciación habría interacciones entre eventos del mundo del videojuego (*game event*) y el mundo del videojugador/videojugar (*play event*) que procuran un *estado derivado* de la interacción²³⁵ (ver Tabla 7.1).

Game event \rightleftharpoons *Play event* \rightarrow *estados derivados* de la interacción

Lo relevante en este estudio es que los estados derivados de la interacción no son, en sentido estricto, estados del videojuego ni del vi-

un problema significativo. Para el videojugador experto, en cambio, algunos problemas del videojuego que apenas un mes antes resultaban verdaderos desafíos, se convierten —conforme aumenta su dominio y pericia— en eventos de trámite. Transformar un videojuego plagado de eventos-desafío en otro plagado de *eventos de trámite* constituye la manifestación del pleno dominio del videojuego.

232 Para una aguda reflexión sobre la excelencia exquisita del trabajo virtuoso ver Sennett (2009) y lo que había en el proyecto ilustrado de Diderot, la Enciclopedia, de puesta a punto y en pie de igualdad para el trabajo artesano y oficios manuales respecto a las actividades intelectuales. Subrayar lo que hay de virtuoso en una actividad denostada y despreciada como el videojugar quizás sea un modo de ponerse en sintonía con impulsos y pretensiones centenarias. Sennett examina las transformaciones históricas del concepto y las tensiones que, respecto al advenimiento de las máquinas, albergan una visión ilustrada y una romántica del trabajo artesano. Si hoy tenemos reservas para encontrar virtuosismo en la manipulación de las máquinas es porque, aún hoy, la visión romántica cierne su manto de dudas sobre la máquina, destacando su inhumanidad.

233 Nótese que, en general, conforme avanzan, los videojugadores pueden adquirir comprensiones lógicas de eventos del videojuego por venir, pero la comprensión y anticipación general de un videojuego solo se consigue tras su completa exploración.

234 La diferencia entre un evento previsto y uno buscado reside en que en el segundo la actividad del videojugador hace que emerja; en el primero, el videojugador lo anticipa, pero —por decirlo de alguna manera— no resulta de la actividad intencional del videojugador.

235 Es decir, aquí se comprende de manera exacta por qué en esta investigación se sostiene que hay inter(re)acción —como sugiere—, pero también interacción: el videojugador, independientemente de la mediación técnica, interactúa con los eventos del mundo del videojuego.

Tabla 7.1. Eventos mundo del videojuego-mundo del jugador y estados derivados de la interacción (mundo del videojuego-mundo del videojugador, game play event).

Tipo evento del mundo del videojuego (A, B, P)	Tipo de relación del videojugador con el evento del mundo del videojuego (R, E, F, T, Ex)	Tipo de estado derivado de la interacción (game play event)
TIPO A: Accidente no previsto	Tipo R: Resuelve el accidente	Evento A-R: El videojugador consigue resolver una situación inesperada (Evento-R, resolución)
	Tipo E: Evita el accidente	Evento A-E: El videojugador consigue transformar un evento Tipo A en Tipo No A (evento E, evitación), que permite continuar el juego.
	Tipo F: Fracasa, no consigue resolver el accidente	Evento A-F: El videojugador no consigue transformar el evento A en E o en R. Fracasa.
	Tipo Ex: Consigue convertir el evento A en una oportunidad de experimentación y exploración.	Evento A-Ex: El videojugador transforma el evento A en un evento experimental y de exploración, abandonando transitoriamente los fines instrumentales del videojuego.
	No puede convertirse en un evento de trámite.	_____
TIPO B: Evento buscado	Tipo T: Consigue continuar tras avanzar, tramitar, el evento B	Evento B-T (evento buscado, se transforma en evento de trámite)
	Tipo F: Fracasa o no resuelve el evento B	Evento B-F: El videojugador no consigue resolver el evento B y fracasa.
	Tipo Ex: Consigue convertir el evento B en una oportunidad de experimentación y exploración.	Evento B-Ex: El videojugador transforma el evento A en un evento experimental y de exploración, abandonando transitoriamente los fines instrumentales del videojuego.
	Tipo E: Dado que es un evento buscado, solo en ocasiones muy peculiares es evitado.	Evento B-E: El videojugador transforma el evento E en un evento evitado, busca atajos, lo abandona para tratar con otro procedimiento.
10	Tipo R: Resuelve el evento.	Evento B-R: el videojugador transforma un Evento B en un evento resuelto.
TIPO P: Evento planeado, previsto o anticipado	Tipo R: Resuelve el evento Tipo P	Evento P-R: El videojugador resuelve el evento previsto, anticipado o planeado.
	Tipo B: Transforma el evento P en No P (evitándolo)	Evento P-E: El videojugador transforma el evento Tipo P en Tipo No P (evento E, evitación) y continúa el juego.
	Tipo F: Fracasa o no resuelve el evento tipo P	Evento P-F: El videojugador fracasa al operar el evento Tipo P.
	Tipo T: Evento de trámite.	Evento P-T: El videojugador transforma el evento P en evento de trámite, y continúa el juego.
	Tipo Ex: Consigue convertir el evento P en una oportunidad de experimentación y exploración.	Evento P-Ex: El videojugador transforma el evento P en un evento experimental y de exploración, abandonando transitoriamente los fines instrumentales del videojuego.

deojugar sino, sobre todo, una reconfiguración mental y un nuevo estado del jugador respecto al desarrollo del juego, una nueva tonalidad emocional con la que el videojugador experimenta el mundo del videojuego debido a un eventual quiebre o microrruptura del curso del juego. El dolor del fracaso está aunado a la conciencia de que debe empezar de nuevo o de que está a punto de perder si vuelve a fallar; la excitación del éxito está asociada a la confirmación de que, efectivamente, está avanzando en el juego y de que ha superado una fase complicada. Es aquí donde adquiere todo sentido el tipo de actividad elocutiva y comportamiento corporal que el videojugador pone en marcha mientras videojuega: los estados derivados de la interacción implican la continua reconfiguración del mapa y la representación mental de la marcha del juego, incluyendo compromisos emocionales y afectivos de toda índole.

Imaginemos por un momento a un videojugador que encara un evento-A. El evento-A puede resolverse, eludirse (evitarse) o, en último término, padecerse. Pero también puede convertirlo en objeto de experimentación. Al evitarlo, el evento-A se transforma en No A. Al resolverlo, el evento A se transforma en un problema superado. Al padecerlo, se vive como frustración. Al convertirlo en objeto de experimentación (por ejemplo, decidir que va a disfrutar con la caída del avatar a un precipicio, una y otra vez) deriva en cierto disfrute inesperado. Cada uno de estos estados derivados de la interacción con el evento-A pareciera comprometer un tipo distinto de registro emocional y conduce una representación diferente del estado de desarrollo y ejecución del juego, y del paisaje del mundo del videojuego, análogo al momento en que el personaje vareliano pierde su billetera.

A continuación se relacionan los eventos del mundo del videojuego (**Accidente**, **Buscado** y **Previsto**) con los del mundo del juego (**Evento-Resuelto**, **Evento-Fracaso**, **Evento-Eludido**, **Evento-Trámite** y **Evento-Experimentación**) y los estados derivados de la interacción (Tabla 7.1).

DIRECCIÓN DE LA INTENCIONALIDAD Y FUNCIONES DE LA ACTIVIDAD ELOCUTIVA EN LA PRÁCTICA DE VIDEOJUEGO: ANÁLISIS DE DOS FRAGMENTOS DE SVJ

Searle (1999) ha establecido una distinción particularmente útil respecto a los actos de habla y su teoría de la intencionalidad (Searle, 1999, pp. 148-152): hay los actos de habla *asertivos*, cuya dirección va de la palabra del hablante al mundo (*word-to-world direction of fit*), operan como constataciones y verificaciones (verdadero/falso). Hay actos elocutivos cuya dirección va del mundo a la palabra (*world-to-word*), en tanto expresión de deseo, de requerimientos, de órdenes, de deberes y obediencia. Se trata de actos de habla *directivos*. Hay los actos de habla *compromisivos*, cuya dirección va del mundo a la palabra del hablante (*world-to-word*), implican la promesa de hacer algo. Y hay actos de habla sin ninguna dirección o *expresivos*, como cuando se agradece o se celebra o se rinde homenaje.

Podemos encontrar en la práctica del videojuego actos de habla o actividad elocutiva cuya dirección va de la palabra del videojugador al mundo del videojuego, esto es, se ajustan, describen, explican, reaccionan, constatan el mundo del videojuego. Son elocuciones *asertivas*. Se actúa y se procede como si se confiara, creyera y verificara el mundo del videojuego. En estos casos, las elocuciones del videojugador parecen obedecer y responder a las demandas y regulaciones que define el mundo del videojuego. Pero hay otras elocuciones en que, por el contrario, el sujeto intenta un tipo de compromiso transformador del mundo del videojuego: aquí el sujeto ordena, opera acuerdos, intenta modificar y dirigir el mundo del videojuego o se compromete a superar la máquina, o vencer y resolver el problema de videojuego en la siguiente tentativa. Es decir, se aprecian elocuciones de compromiso y directivas vehementemente expresadas. Y, al final, hay actos elocutivos sin dirección, puramente expresivos, en que el videojugador elogia o califica el videojuego, evalúa su propio desempeño o manifiesta su agotamiento y can-

sancio. Solo si uno entiende que las elocuciones de los videojugadores son portadoras de una intencionalidad orientada a transformar y afectar el mundo del videojuego y del juego puede comenzar a comprender y situar la importancia capital de la actividad elocutiva en la SVJ.

Es posible usar estas distinciones para comprender la dirección y función regulatoria de la actividad elocutiva en el curso de la SVJ en relación con los diferentes tipos de eventos mundo del videojuego-mundo del juego (*game-play event*). Para ello se presenta un conjunto de fragmentos de una SVJ, registrada y filmada el 2 de abril de 2010. En la SVJ participa HMG. La SVJ se desarrolla entre las 3:56:42 p. m. y las 05:33:00 p. m., durante 96 minutos y 18 segundos. Para la presentación de la evidencia se hace necesario articular la argumentación con los fotogramas (pantallazos) de la SVJ, de modo tal que no deberían leerse como simples ilustraciones de apoyo a la argumentación, sino como elementos constitutivos de la misma.

HMG ejecuta un videojuego de realización, esto es, un videojuego en que el videojugador debe hacer continuamente elecciones (tomar a la derecha, tomar a la izquierda, acelerar, desacelerar, cambiar de dirección, topar con un objeto, evitar un objeto). Todos los videojuegos consideran este tipo de operaciones de elección, pero hay videojuegos en que predomina casi ex-

clusivamente la práctica de *hacer elecciones* en tiempos muy restringidos²³⁶. Los videojuegos de peleas o los de carreras son, casi siempre, videojuegos de este tipo. El videojuego jugado por HMG es Mario Kart 64 (Nintendo EAD, 1996) para Xbox 360. En las Figuras 7.8 y 7.9 pueden advertirse distintas estructuras de tiempo convergiendo en la SVJ: está el tiempo georreferenciado y social (fecha, hora y lugar en que se desarrolla la actividad de juego); además, está el tiempo de la SVJ²³⁷ que usa el investigador para cuantificar y situar los eventos. Pero en el mundo del videojuego también se incluyen modos de recreación del tiempo: por ejemplo, Mario Kart 64 incluye un cronómetro interno que puede apreciarse en la parte superior derecha de las figuras. Ver, por ejemplo, la Figura 7.8,

236 Vale la pena recordar que los videojuegos de realización consideran dos modalidades: aquellos en que hay restricciones muy fuertes de tiempo para realizar las elecciones y aquellos en que no hay restricciones de tiempo o son bastante laxas. Operar contra el tiempo es lo que convierte una tarea abarcable y tratable en términos lógicos (anticipable) en una tarea particularmente exigente. Hacer elecciones *rápidas, instantáneas*, difiere de hacerlas contando con mucho tiempo para realizarlas.

237 Por ejemplo, el juego se desarrolló el sábado 2 de abril de 2010, esto es, un periodo no escolar. Toda suerte de regulaciones, privilegios y concesiones sociales le permiten al niño HMG jugar durante un poco más de una hora y media, en una máquina de videojuego propia y en su cuarto.



Figura 7.8. SVJ020410. 00:05:59 (h:m:s)



00:06:00.

en que se registra 03:19:88 (minutos, segundos, centésimas de segundo).

HMG conduce su avatar (Yoshi, un pequeño dinosaurio) y lidera la carrera. La Figura 7.8 corresponde a un pasaje de trámite (Evento T). Sin embargo, se puede ver al fondo un objeto, una cáscara de banano (destacado con una flecha). El videojugador debe controlar su avatar y evitar pasar sobre el banano (una trampa). Estamos ante un evento A que el videojugador debe transformar en un evento No A, es decir, un evento E (evitación). Aquí, el evento A (cáscara de banano) podría derivar en evento A-E o A-F²³⁸, dependiendo de las elecciones del videojugador. Unas centésimas de segundo después de la Figura 7.8 (ver Figura 7.9), HMG realiza la siguiente elocución: “¡Ay, mamá!”²³⁹. Es una elocución que pronuncia unas fracciones de segundo antes de que su avatar tope con la cáscara de banano. Mientras exclama, HMG maniobra su avatar para evitar la cáscara de banano transformando

un evento A en No A (o Evento E). Esta elocución viene acompañada de una pequeña tensión del cuerpo (tira el cuerpo hacia atrás y a un lado) en un movimiento que semeja el del avatar en el espacio del videojuego²⁴⁰. La elocución —acompañada de los reacomodos corporales y la operación de control sobre los comandos del videojuego— parece expresar y, al mismo tiempo, regular las emociones derivadas del evento A y permite una rápida adaptación a la pequeña tarea de maniobra. Pronunciada unas fracciones de segundo previas al evento A, esta elocución *self-get* pareciera venir del mundo del videojuego hacia el mundo del videojugador, esto es, hacia las condiciones de operación de los comandos y el control del videojuego. Es decir, afecta y se articula a las intenciones y acciones del jugador. Puede reconocerse en HMG un importante nivel de excitación cuando ve aproximarse, en fracciones de segundos, el evento A (cáscara de banano), de ahí la necesidad de inhibir o controlar la excitación²⁴¹ para poder

238 Nótese que el evento A no puede derivar hacia evento A-R, pues no se trata de un evento que se resuelve o, dicho de otro modo, se trata de un evento cuya resolución consiste en evitarlo. Hay múltiples casos de eventos A que pueden entrañar resoluciones.

239 En este caso la elocución *¡ay, mamá!*, en la que el videojugador —proyectado en el mundo del videojuego— gritado que ha estado a punto de caer en una trampa del videojuego, constituye una elocución *self-get*.

240 Este movimiento, ReAcomodo Corporal Menor, compensa, con el cuerpo físico, el movimiento que el videojugador hace en el espacio virtual del videojuego: le hemos denominado RAM compensatorio.

241 Como se recordará, este estudio ha permitido establecer varios mecanismos claves de regulación de la emoción y de los estados de excitación en el curso del videojuego. El primero son los reacomodos corporales menores (ReARM),



Figura 7.9. 00:06:00 + (unas décimas de segundo después).

SVJ 00:06:00++

operar y resolver con eficiencia el evento crítico. En este caso, el mundo del videojuego (evento A) dirige la acción del videojugador y pareciera gatillar, entre otras, una elocución que, por decirlo de algún modo, *proviene del mundo del videojuego y se dirige hacia el mundo del juego y del jugador*.

Unas centésimas de segundo después de la elocución, el evento A se ha transformado en No A (evento de Evitación), y una fracción de tiempo después, en la Figura 7.10, apreciamos cómo se desarrolla un conjunto de eventos T (de trámite). HGM ha sabido sortear el evento A.

A continuación se examina otro fragmento de la SVJ. El jugador controla su avatar (Figura 7.11). Es un momento crítico en que hay tres eventos tipo A convergiendo (ver flechas

que constituyen movimientos repetitivos, de alta frecuencia, situados en lugares específicos del cuerpo. En segundo lugar están los ReARM operativos, esto es, los movimientos ejercidos con los dedos y las manos sobre los comandos del videojuego: operar los comandos regula la excitación del videojuego, tanto así que es frecuente encontrar lo que en este estudio se ha denominado operaciones sobre los comandos del videojuego sin efectos sobre el mundo del videojuego, esto es, movimientos repetitivos de pulsación de los controles aunque tales movimientos no tengan efectos sobre el desarrollo del videojuego. En tercer lugar están las elocuciones *self* (*self-get*, *self-pet*, *self-set*), sobre todo las *self-get* y *self-pet*, fuertemente articuladas a estados de videojuego en que máquina y jugador están interactuando activamente.

en dirección de arriba hacia abajo en la Figura 7.11): hay una cáscara de banano en la trayectoria, acaba de sobrepasar un camión y un avatar competidor (Donkey Kong, un mico) está a punto de sobrepasarlo. Hay también un evento tipo B: busca alcanzar y sobrepasar un vehículo que avanza hacia adelante (ver flecha en dirección de abajo hacia arriba en la Figura 7.11).

Posteriormente consigue avanzar y evitar al menos dos de los eventos críticos: la trampa de la cáscara de banano y la presencia del competidor. Es decir, en la Figura 7.12, los eventos A se han convertido en Eventos T, tras evitarlos (eventos E o eventos No A).

En 00:06:10+ (ver Figura 7.13) pronuncia una elocución que adquiere todo su sentido en relación con la situación específica de juego. Allí mismo se aprecia cómo HMG conduce su avatar e intenta superar a un vehículo que se mueve en la misma dirección: se trata de un evento B y de trámite (ver flecha en dirección abajo hacia arriba). Pero unas centésimas de segundo después, Donkey Kong intenta superarlo por el margen derecho. Estamos ante dos eventos A: por un lado, se aproxima un vehículo en sentido contrario y, por otro lado, el competidor está a punto de superarlo. En ese momento, entre las Figuras 7.12 y 7.13, pronuncia la siguiente elocución: “Por si me pasa”. Aquí quiere decir básicamente lo siguiente: “Tengo este capara-



Figura 7.10. 00:06:01



00:06:01+

zón verde —un arma— por si mi competidor, el mico, me sobrepasa”. Es decir, el evento A_1 (competidor a punto de sobrepasarlo) puede convertirse en evento F (es sobrepasado) o R (Resuelve), pero no puede transformarse en un evento E (No A, evitado). La resolución implica dispararle al contendor el caparazón de la tortuga y retrasarlo: para ello debe tomar decisiones muy rápidas y coordinar los movimientos adecuados sobre los comandos para conseguir dirigir el arma contra su contendor. Pero al mismo tiempo debe hacerlo aprisa y evitar que ocurra el evento A_2 (camión a punto de colisionar), esto

es, deberá transformar el evento A_2 en evento E (No A). En otras palabras: HMG deberá transformar el evento A_1 (contendor a punto de rebasarlo) en un evento P-R (previsto y resuelto), esto es, dispararle el caparazón verde, acertar y rebasarlo.

En la Figura 7.14 se aprecia cómo consigue transformar el evento A_1 en evento P-R: unas centésimas de segundo después de la elocución, HMG manobra su avatar, consigue abatir a su contendor con el caparazón verde, y rebasarlo (ver flecha en dirección izquierda-derecha y hacia arriba). Pero el evento A_2 continúa latente.

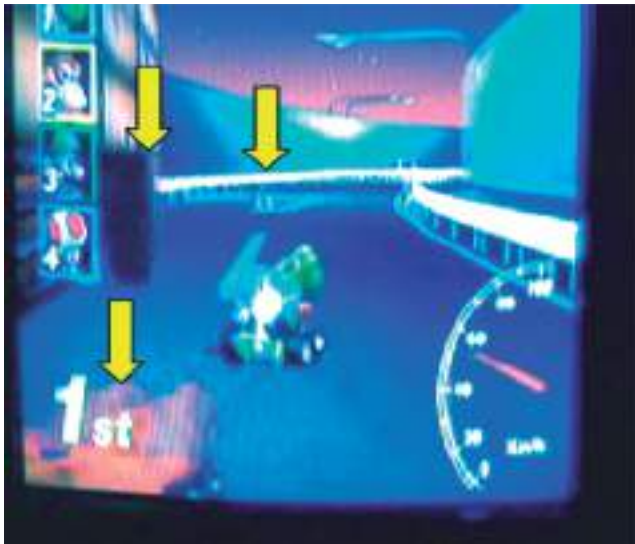


Figura 7.11. 00:06:07



00:06:07+



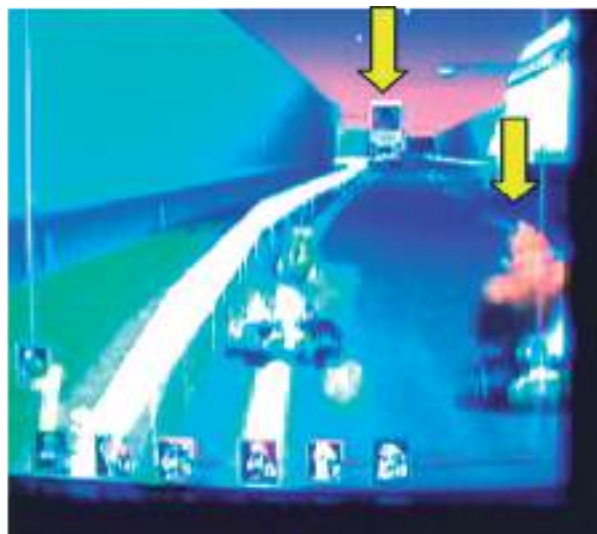
Figura 7.12. 00:06:08.



00:06:10.



Figura 7.13. 00:06:10



00:06:12

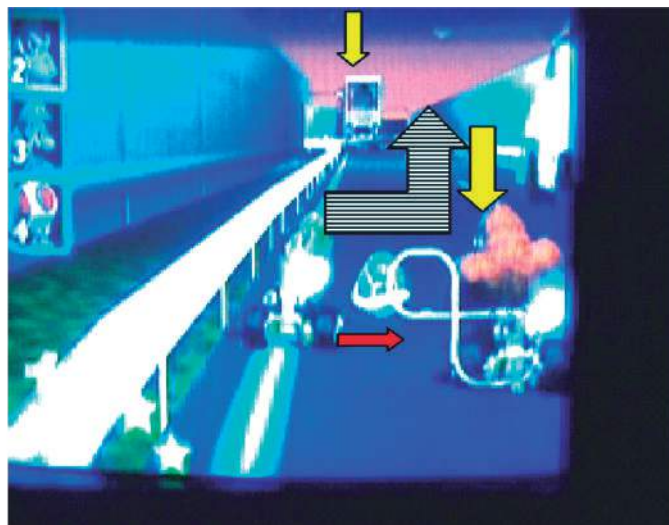
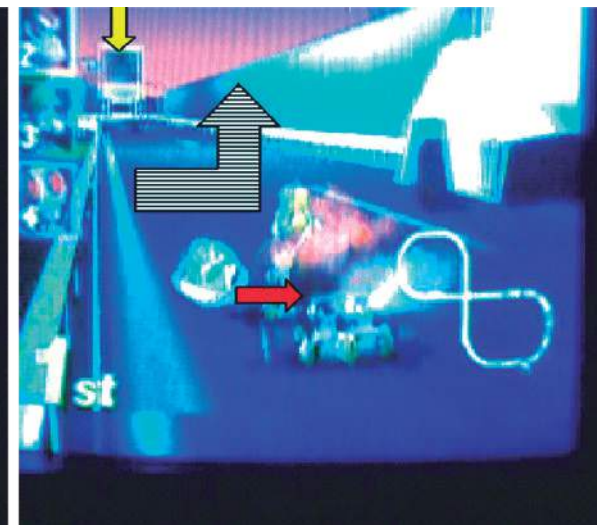


Figura 7.14. 00:06:12+ Manipula el arma



00:06:13 Abate al contendor.

Tras conseguir finalmente superar al contendor está en mejores condiciones de transformar el evento A_2 en evento E (No A), eludiendo el camión a los 00:06:14+ de la SVJ (ver Figura 7.15). Al final consigue efectivamente evitar la colisión.

Lo relevante en este segundo fragmento de SVJ es tanto la *dirección* de la elocución como su función. Mientras la primera elocución (¡Ay, mamá!), por decirlo de un modo, se subordina a las prescripciones del mundo del videojuego (va del mundo del videojuego a la acción del videojugador), constata una condición dada, deviene *asertiva*; en la segunda (“Por si me pasa”), HMG

ejerce dominio planificado y anticipatorio sobre el mundo del videojuego; es decir, la elocución parece moverse del mundo del videojugador (y del juego) hacia el mundo del videojuego, esto es, deviene *directiva*. Adicionalmente, HMG pronuncia la elocución como un *comentario*, como si *pensara en voz alta*, a diferencia de la primera en que exclama, casi grita. Si hubiera que decirlo de un modo simple: mientras en la primera elocución hay una suerte de expresión/inhibición de las emociones, en la segunda HMG declara una idea, la elocución no constituye un recurso de control/inhibición de emociones. Aunque ambas elocuciones se pronun-

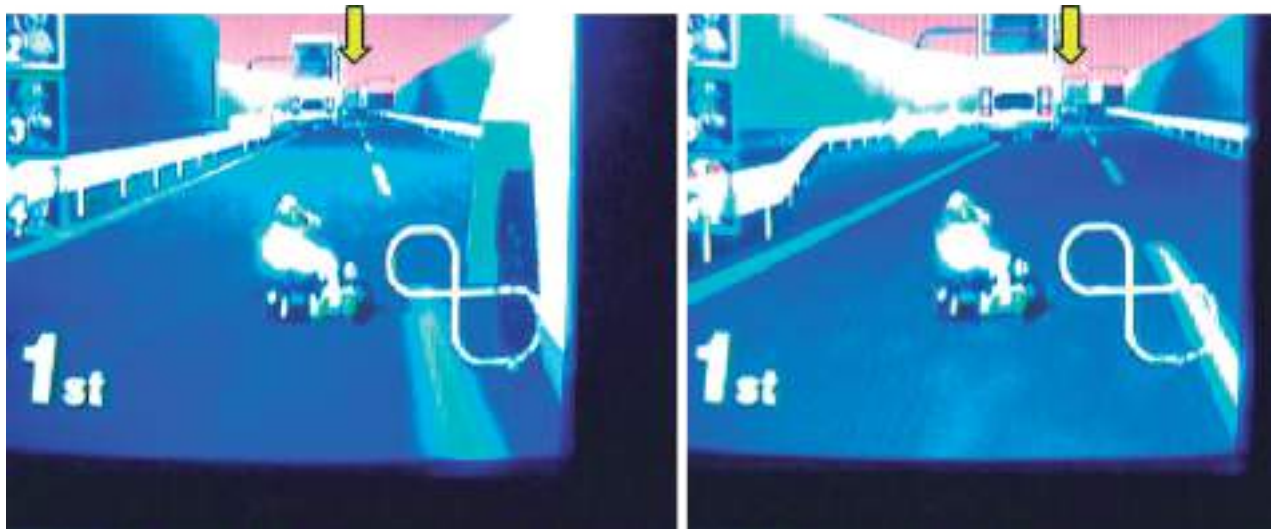


Figura 7.15. 00:06:13

00:06:14

cian en relación con eventos que ocurrirán en el futuro inmediato (centésimas de segundo después), tanto la *dirección* de la intención como la función, respecto a la textura emocional del momento de juego, son distintas.

El estudio de la actividad elocutiva en las SVJ ha permitido comprender que las elocuciones pueden diferenciarse atendiendo a los siguientes aspectos: 1) la orientación temporal de la elocución respecto a los eventos de la SVJ [elocuciones que se mueven en el corredor pasado (inmediato)→presente, en el presente inmediato, o en el corredor presente →futuro (inmediato)]; 2) la orientación de la intención (mundo del videojuego→mundo del jugador o juego; mundo del jugador (o del juego)→mundo del videojuego; y elocuciones expresivas, sin orientación); 3) las referencias a la SVJ (*self-get*, *self-pet*, *self-set*; referida al videojuego; no referida al videojuego); y 4) la función de la elocución respecto a la textura emocional de la práctica de juego (inhibición emocional para permitir el control operativo del juego, estímulo emocional para energizar la operación del juego, comentario de evaluación y planificación para orientar la actividad de juego). Es posible describir y comprender con un grado de detalle bastante fino el lugar que ocupan la actividad elocutiva y, por supuesto, el comportamiento corporal durante la transformación y operación de los eventos de

la SVJ, y en particular, aquellos que vinculan el mundo del videojuego y el mundo del videojugador. Al examinar las relaciones entre eventos es posible concederle a la actividad de juego una significativa fuerza creativa allí donde un observador demasiado escéptico solo encontraría acciones gatilladas por la arquitectura del videojuego y sus contenidos. Contar con instrumentos teóricos y técnicos para hacernos a buenas descripciones de lo que pasa cuando se videojuega y atender la práctica real y concreta del videojugar, y no solo los contenidos del videojuego o las acciones y opiniones del videojugador antes, durante y después de jugar, puede ayudarnos a entender cómo, en torno a los eventos del videojuego se articula una reunión variopinta y harto compleja de fenómenos y procesos que resultan particularmente eficientes, en tanto juntan, aglutinan y entrecruzan lo que en los análisis convencionales ha aparecido, durante mucho tiempo y por desgracia, separado, disectado y desarticulado.

La que se presenta es una muy pequeña muestra del tipo de relaciones que el análisis detallado y en pequeña escala de la práctica de videojuego puede ofrecer. La ruidosa actividad de videojuego, rica en elocuciones, parece desempeñar un papel importante en la regulación emocional necesaria para operar los comandos y para adelantar anticipaciones, afectando —en

el sentido de saturando de afectos— el mundo del videojuego y la actividad del videojugador.

Veamos otro caso en que se pueden apreciar las relaciones entre actividad elocutiva, estados emocionales, y estados derivados de la interacción entre eventos del mundo del videojuego-mundo del videojugar. El pasaje examinado se presentó en la SVJ120409. HMG ejecuta GTA:SA (Rockstar North, 2004), uno de sus videojuegos favoritos. Su avatar conduce una bicicleta. En 00:16:01 ocurre un evento crítico tipo A-F: su avatar se estrella contra un auto. Exclama un “ayayay” y luego se ríe. Descrita esta se-

cuencia como un conjunto de eventos derivados de la interacción mundo del videojuego-mundo del juego tenemos que entre 00:15:56 y 00:16:00 hay eventos de tipo T, de rutina, y HMG ha permanecido tranquilo, sin alteración emocional de ningún tipo (Figura 7.16). En 00:16:01 ocurre el evento tipo A-F, un evento imprevisto (accidente) que no resuelve (Figura 7.17). A partir del evento tipo A-F, HMG pronuncia su elocución *self-get* (una exclamación) cuyas características pueden definirse como ↓, es decir, es una elocución *self-get* atada a un evento del presente inmediato y resulta expresiva (Figura



00:15:56



00:16:00

Figura 7.16.



00:16:00+ Su avatar va a estrellarse contra un auto



00:16:01 Se estrella

Figura 7.17.

7.18). Luego de la elocución *self-get* viene una risa sostenida, probablemente asociada a un segundo evento del mundo del videojuego: el modo en que queda tirado en la calle el avatar, que resulta una posición un poco cómica (Figura 7.19). En cinco segundos ha pasado de estados neutros a un estado emocional N+ en el momento en que ocurre el evento A-F, y luego a un estado emocional P, para regresar a estados neutros rápidamente y continuar jugando.

Por contraste con la anterior elocución *self-get* (↓), hay eventos que desencadenan elo-

cuciones asociadas a tentativas de contención emocional y conservación del control. Entre 00:16:23 y 00:16:26, de la SVJ120409, HMG conduce su avatar, que maniobra en la bicicleta. Al tomar una curva, su avatar casi choca, de nuevo, con un automóvil: transforma un evento A en No A. Probablemente el evento A-F anterior le preparó para anticiparse y mejorar la maniobra en esta ocasión. Pasa de un estado emocional N+ a neutro rápidamente después de hacer una breve contracción del rostro (Figura 7.20). Un segundo después encara un evento A, contrae el



00:16:01++ Comienza elocución *self-get* (↓)



Estado emocional N+ 00:16:01+++ ¡Ay!

Figura 7.18.



00:16:02 Risa (estado emocional P)



00:16:02+

Figura 7.19.



00:16:23 El avatar toma una curva y casi choca con un vehículo (contrae el rostro)

00:16:24 Se relaja

Figura 7.20.



00:16:25 Vuelve casi a gritar (y contrae el cuerpo)

00:16:25+ Exclama: ¡Jummm! Y tira la cabeza hacia atrás

Figura 7.21.

cuerpo, tira la cabeza hacia atrás y hace una elocución *self-get* contenida: ¡Juum! (→) (Figura 7.21). El evento A se transforma en No A, es decir evento A-E (evitado). Nótese cómo la elocución está asociada a la posibilidad de un evento del futuro inmediato (choque con el auto) y cómo contribuye, sumándose a la contracción del cuerpo y rostro, a regular en fracciones de segundo el estado emocional N+ que, desbordado, podría echar al traste con la operación de evitación. Pasado el trance, HMG se estabiliza y continúa operando eventos T (Figura 7.22).

El evento A-F (00:16:01-03) y el evento No A (Evento A-E) de 00:16:23, permiten ilustrar de manera precisa la importancia capital del tiempo en una SVJ y en los comportamientos del videojugador. En el evento A-F todos los mecanismos que despliega HMG ocurren post-evento y sirven para que, tras el episodio crítico, pueda continuar en el juego. Nótese que este tipo de eventos pueden transformarse en gatilladores de un evento del mundo del jugador: abandonar el juego o, en el extremo, abandonar la SVJ. Pero además de contribuir a reequilibrar



00:16:25++

00:16:26 Se estabiliza

Figura 7.22.

la precaria estabilidad dinámica de la SVJ, la forma en que se desarrollaron los eventos A-F y A-E muestra cómo la ejecución de un videojuego entraña planos imaginados (anticipaciones) que afectan el desarrollo presente e inmediato del juego. El primer evento A toma completamente por sorpresa a HMG, pero el segundo evento, aunque tiene las mismas características, ya no constituye un evento A en sentido estricto. HMG probablemente anticipa y proyecta en el evento en curso lo que ha ocurrido en A-F. Es respecto a ese evento proyectado o anticipado que se despliegan un conjunto de procesos (corporales, elocutivos, estados emocionales) que derivan en el control eficiente del avatar. Si en el primer caso el comportamiento corporal, elocutivo y emocional es *post-evento*, en el segundo caso preceden al evento. El comportamiento pre-evento probablemente deriva de las anticipaciones y proyecciones que la persona hace de un evento E potencial del mundo del videojuego, transformándolo en un evento E' (Figura 7.23).

Este es quizás uno de los hallazgos más interesantes del estudio: constatar que, aunque el videojuego se juega momento a momento, en tiempo real, ese "tiempo real" aparece —en la práctica del videojuego— claramente desdoblado en tres tipos de "presente continuo": uno

que es presente proyectado hacia el pasado inmediato del videojuego, esto es, hay acciones corporales y elocuciones orientadas a comentar, moderar, actuar sobre lo que aún perdura del pasado inmediato (unas centésimas, décimas o segundos atrás); hay otras que operan sobre el presente instante inmediato; y hay otras que anticipan el presente futuro inmediato (apenas unas centésimas, décimas o segundos antes). Por supuesto, también se aprecian elocuciones claramente referidas a eventos que ocurrieron unos minutos y horas antes o que anticipan lo que ocurrirá varios minutos después. Sin embargo, se trata de elocuciones y acciones mucho menos frecuentes. En otras palabras, el concepto y modelo de la presentidad (*nowness*), examinado por Varela (1999), se puede entrever con bastante detalle al leer la trama de eventos que se dan cita durante la SVJ.

Las anticipaciones son frecuentes en los videojugadores expertos. Los eventos P (Previsitos) son el resultado de haber experimentado en el pasado un número importante de eventos A en videojuegos de potenciación, realización y algunas modalidades de videojuegos de actualización. En los videojuegos de virtualización son excepcionales los eventos A, y casi todos constituyen eventos B (Buscados) y P (Previsitos). Durante la ejecución de GTA:SA, en la

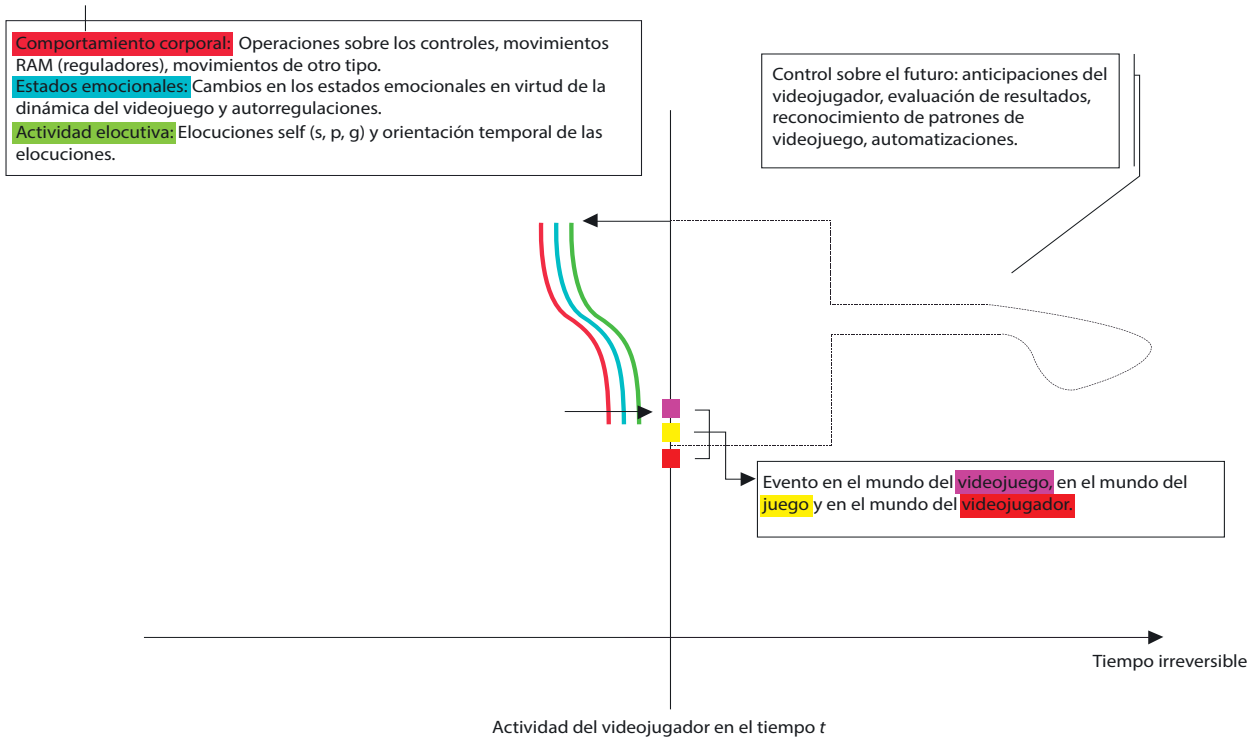


Figura 7.23.

SVJ120409, se aprecia una secuencia que ilustra bien un evento previsto, derivado seguramente de anteriores experiencias con un evento similar tipo A-F.

Entre 00:20:43-56, esto es, en 13 s, se desarrolla esta secuencia. En primer lugar, hace que su avatar avance por un conjunto de calles en una seguidilla de eventos T (Figura 7.24). De repente,

sin que haya ningún tipo de indicios para entender por qué toma esta decisión, detiene el pedaleo del avatar en 00:20:51 (Figura 7.25). Unas fracciones de segundo después aparece un vehículo en marcha, que hubiera podido atropellar al avatar (Figura 7.26 y Figura 7.27). Sin embargo, aun después de que el vehículo desaparece HMG no desplaza el avatar. De repente,



00:20:43 Estado 1:1

00:20:45 Estado 1:1

Figura 7.24.



00:20:48 Comienza a detener el avatar sin que haya indicios visibles de lo que va a pasar

00:20:50

Figura 7.25.



00:20:51

00:20:51+ Aparece un vehículo por la derecha de la pantalla

Figura 7.26.



00:20:52 Se hace más visible el obstáculo

00:20:52+

Figura 7.27.

te, comienzan a caer trozos del vehículo, que vuelan como proyectiles (Figura 7.28). Después emprende la marcha de su avatar (Figura 7.29). Ambos eventos han sido previstos por HMG. No hay ningún registro de comportamiento elocutivo, movimiento ReARM o expresión emocional en este pasaje. La posición del control del videojuego, respecto a su vientre, es lejana y distendida, un indicio de la tranquilidad con que tramita este pasaje del videojuego.

Las elocuciones *self-get* también pueden estar orientadas hacia eventos futuros, como se presenta en la siguiente secuencia de la SVJ120409, entre 00:22:13-38. En este tramo

del juego, HMG conduce su avatar contra-reloj: si no llega a un punto de chequeo de primero pierde la misión²⁴² en el videojuego GTA:SA. Entre muy expectante (estado N+) y alegre²⁴³ (estado P) comienza a repetir una y otra vez “Tengo que llegar de primero, tengo que llegar de primero, tengo que llegar de primero”: se trata de una elocución *self-get*²⁴⁴

242 Este es un singular pasaje de TE de ejecución en un videojuego de actualización.

243 Sonríe.

244 Aunque la elocución puede ser considerada una *self-pet*, esto es, en la que el “tengo que llegar de primero” se refiere a él mismo como videojugador, un conjunto de indi-



00:20:52+ Aparece un proyectil por la parte superior derecha de la pantalla

00:20:52++ Cae en la calle

Figura 7.28.



00:20:54+

00:20:55 Terminan de caer los destrozos y avanza su avatar

Figura 7.29.

(→ → →), orientada hacia un evento futuro buscado (E-B) (Figura 7.30). Entre 00:22:15-

cios previos permiten comprender que se refiere al avatar: el avatar debe llegar de primero y ganarle a otros avatares adversarios con los que, previamente, ha conversado HMG como si él mismo estuviera en el mundo del videojuego. Este tipo de elocuciones *self-get* en que conversa con los otros avatares del videojuego, como si fueran entidades animadas, se puede apreciar también en 00:25:40-53, de la SVJ120409. Durante estos 13 s hace una elocución *self-get* muy singular (→). En ella, dirigiéndose a su avatar le dice: “No te acostumbres a la bicicleta”... Posteriormente, dirá “Me estoy acostumbrando más a la bicicleta”. La tensión entre el mundo del videojuego y el mundo del videojugador queda dramáticamente expuesta en esta elocución.

16 hace varios movimientos ReARM —pequeños brincos— y mueve hacia arriba una y otra vez la cabeza (Figura 7.31). Entre 00:22:16-19 continúa conduciendo su avatar hacia la meta (Figura 7.32). Está tenso (Figura 7.33). En 00:22:22 murmura “primero, primero”²⁴⁵. En 00:22:34 el avatar que controla llega a destino y durante 4 s hace una efusiva celebración (Estado P+) (Figura 7.34).

Durante la SVJ110109 se aprecia un conjunto de pasajes similares en que HMG hace anticipaciones —en fracciones de segundos— de lo

245 Es decir, “estoy llegando primero”.



00:22:13 “Tengo que llegar de primero, tengo que llegar de primero, tengo que llegar de primero”



00:22:15

Figura 7.30.



00:22:15+ Ram, pequeño brinco del tronco y movimiento hacia arriba de la cabeza



00:22:15++

Figura 7.31.



00:22:19 Expectativa y tensión



00:22:21 Comienza elocución: "Primero.."

Figura 7.32.



00:22:32 Tenso



00:22:34 Alcanzar la meta

Figura 7.33.



00:27:38



00:27:38+

Figura 7.34.

que viene. El grado de automatización le permite saber qué viene, qué efectos producirán sus movidas y en qué momento dará un golpe con cierta dinámica específica.

Este fenómeno es particularmente notable entre 00:20:10 y 00:24:50 durante la ejecución de BRE que —como se ha mencionado— es el único de los videojuegos que consigue resolver completamente durante el estudio desarrollado. Habría que preguntarse si una porción del placer que parece derivar del videojuego BRE tiene que ver con un grado de dominio virtuoso que le permite anticiparse, y si esa es una de las fuentes de fruición más importantes de los videojuegos de realización con tiempos estrechos de ejecución.

En tanto procura secuencia de eventos más o menos repetitivos y estables, HMG disfruta de un cierto dominio *protencivo* del videojuego, esto es, se complace de su capacidad de volcarse hacia adelante, conseguir mover la experiencia temporal del videojugar hacia la anticipación plena y consistente. Y este aspecto es crucial para situar la importancia de las regulaciones emocionales derivadas de los movimientos ReARM y de la actividad elocutoria *self-get*.

La repetición de operaciones, por supuesto, consigue automatizar los procedimientos de operación y juego. Pero esa repetición de operaciones solo se explica en virtud de una persistente disposición a volver a jugar sin renunciar, a invertir largas horas de trabajo y juego en relación con el dominio del dispositivo. Esa inversión solo es posible mediante una complicada mecánica que permite transformar las frustraciones iniciales y recurrentes en voluntad de persistir. Para hacerlo, los efectos disipativos tanto de las elocuciones *self-get* como de los movimientos ReARM resultan inestimables. Los videojuegos que HMG menciona como sus favoritos son, sin excepción, videojuegos de alta frustración en los que ha alcanzado notable dominio y capacidad de anticipación, y en los que aún —a pesar de su pericia— sigue siendo derrotado de manera recurrente.

LOS MOVIMIENTOS REARM Y LAS ELOCUCIONES *SELF-GET* EN SITUACIÓN: CONFIGURACIONES Y SECUENCIAS COMPORTAMENTALES

Configuraciones comportamentales

Los movimientos ReARM aparecen en estados *juego* y *no juego*, en particular, en estados *jugando* y *procesando*. A continuación se examina un conjunto de secuencias en que puede apreciarse el modo como emergen este tipo de movimientos durante la SVJ120409. Desde 00:27:17 viene en un estado *procesando*. Tras 33 s de espera, HMG manifiesta su malestar con una elocución *self-set* significativamente diciente: “A mí no me gusta esperar”. Mientras lo dice manipula una y otra vez el control del videojuego, sin efectos sobre el mundo del videojuego. Este movimiento repetitivo es la exacta medida y expresión de la condición reguladora de la propia operación manual de los controles. En este caso, parece disipar y moderar la excitación de la espera. Realiza 4 pulsaciones sobre el control entre 00:27:51-00:27:52. Es decir, hace 6 movimientos en 1 s. Luego hace un nuevo ReARM con el dedo índice de la mano derecha: 52 pulsaciones en 6 s, es decir, 8,66 movimientos por segundo, una de las frecuencias más altas de todo el estudio (Figura 7.35). ¿Cómo es posible que haga tantos movimientos en tan breve unidad de tiempo? A diferencia de los ReARM que operan sin una superficie de resistencia, estos movimientos ReARM se desarrollan sobre los botones del control del videojuego —dotados con pequeños resortes— lo que incrementa la velocidad de las operaciones táctiles y hápticas, como ocurre con los teclados de un instrumento musical, o durante el tamborileo sobre la tela tensa de un timbal. La frecuencia de las operaciones es sustancialmente más rápida cuando hay una superficie sólida y vibrante que actúa como un mecanismo de rebote. Este pequeño detalle permite entender la importancia de la localización fija del control sobre el cuerpo (apoyándolo) vs. aquellos momentos en que el control queda flotando un poco sobre el aire, fenómeno usual en las consolas Nintendo Wii.



00:27:51



00:27:51++



00:27:56



00:27:58 Cesa el movimiento ReARM

Figura 7.35.

Los movimientos ReARM compensatorios revelan la naturaleza fluida de los límites entre el mundo del jugador/juego y el mundo del videojuego. En la SVJ120409 se puede apreciar un pasaje extraordinario, rico en movimientos ReARM compensatorios o gravitacionales. Densamente pseudogravitacional, este tramo del videojuego GTA:SA obliga al videojugador a controlar su avatar haciéndolo realizar un conjunto de maniobras a alta velocidad. Entre 00:40:29 y 00:40:38 hace seis movimientos ReARM gravitacionales o compensatorios. Entre 00:40:29-30, hace un ReARM compensatorio, moviendo el tronco hacia atrás (Figura 7.36).

Luego, en 00:40:31-33, un ReARM compensatorio, con el tronco hacia delante, y otro similar en 00:40:33-34 (Figura 7.37). Un segundo después, un ReARM compensatorio de brazos y tronco hacia un lado, en 00:40:34-35 (Figura 7.38). Después dos nuevos ReARM compensatorios que involucran la manipulación del control del videojuego, que semeja un timón, en 00:40:40-41 (Figura 7.39).

La forma en que los movimientos ReARM y las elocuciones se articulan en una SVJ permite distinguir cuatro tipos de configuraciones en el tiempo t: hay tramos de la SVJ con ausencia total de movimientos ReARM y elocuciones *self-*



00:40:29 El auto salta a un canal de aguas



00:40:30 HMG mueve el tronco hacia atrás, en dirección contraria a la caída del auto

Figura 7.36.



00:40:33+



00:40:34

Figura 7.37.



00:40:34+



00:40:35

Figura 7.38.



Figura 7.39.

get, que denominaremos *configuración comportamental 0*. Estos tramos de amplia estabilidad elocutiva y corporal suelen corresponder a estados *jugando*. Hay tramos dominados exclusivamente por la actividad elocutiva *self-get* del videojugador, que denominaremos *configuración comportamental 1*. Hay tramos en que se aprecia una importante incidencia y concentración de movimientos ReARM en el videojugador y ausencia de elocuciones *self-get*, o *configuración comportamental 2*. Y hay tramos con alta presencia de movimientos ReARM y elocuciones *self-get*. La presencia de movimientos ReARM y elocuciones *self-get* puede ser sucesiva —luego de una elocución *self-get* viene un movimientos ReARM o viceversa— o simultánea (convergencia). Se ha denominado *configuración 3a* a la primera forma de configuración comportamental en que hay co-presencia sucesiva de ambos tipos de comportamientos, y *configuración 3b* a la segunda. Cada unidad de ejecución del videojuego en el tiempo considera alguno de los cuatro tipos de configuraciones comportamentales: 0, 1, 2, 3a o 3b.

Los momentos en que hay convergencia entre movimientos ReARM y actividad elocutiva *self-get* están, sin excepción, articulados a even-

tos críticos²⁴⁶. Para ilustrarlo se describe, en detalle, un pasaje de la SVJ020410²⁴⁷.

Entre 00:02:30 y 00:10:00 se presentarán las cuatro configuraciones de comportamientos elocutivos y movimientos ReARM: ausencia de elocuciones *self-get* y movimientos ReARM (configuración 0), presencia exclusiva de elocuciones *self-get* (configuración 1), presencia exclusiva de movimientos ReARM (configuración 2), y las dos formas de convergencia de elocuciones *self-get* y movimientos ReARM: simultánea (configuración 3a) y sucesiva (configuración 3b). Todas estas configuraciones de comportamientos emergen en un videojuego y un tramo muy rico en eventos críticos en el mundo del videojuego. Examinaremos esta secuencia justamente porque permite ilustrar de manera precisa las diferencias entre estos cuatro

²⁴⁶ Vale la pena recordar que en la primera SVJ hay este tipo de co-presencia ReARM y elocuciones *self-get* en el 5% de la ejecución; en la segunda, en el 8%; en la tercera, en el 2%; en la cuarta en el 14%; en la quinta en el 9%; en la sexta en el 4%, y en la séptima en el 3%.

²⁴⁷ Se trata de una de las cuatro SVJ no examinadas en el capítulo anterior. Esta SVJ se prolongó por 90 minutos y ejecutó dos videojuegos de actualización y un videojuego de realización de tiempos estrechos de ejecución. A partir de los 38 minutos co-juega Lego Star Wars, en modo cooperativo, con D, un niño de su edad, amigo y vecino.

tipos de configuraciones y el tipo de eventos del mundo del videojuego que parecen gatillarlas.

HMG empieza jugando Mario Kart (Kotabe, Yoshimura & Koizumi, 1992), un videojuego de autos de carrera, de realización y tiempos estrechos de ejecución. Comienza una nueva secuencia del videojuego en 00:02:31, después de haber superado la anterior secuencia en 00:01:23, sin mucha dificultad. Está en posición Sentado C, con la espalda y codos apoyados sobre el brazo del asiento. La pierna izquierda debajo de la derecha, lo que supone una fuerte restricción de movimientos ReARM para la pierna y el pie izquierdos. En la secuencia previa predominó lo que se ha llamado una configuración comportamental 0^{248} , esto es, ausencia casi completa de elocuciones *self-get* y de movimientos ReARM,

248 Este tipo de configuración es dominante, en general, en todas las SVJ y videojuegos ejecutados por HMG, pero —como se indicó al final del apartado anterior— las configuraciones 1 y 2 tienen pesos específicos importantes dependiendo de los videojuegos desarrollados en la SVJ.

con excepción de las pulsaciones sobre el control del videojuego, cuando hizo 117 movimientos del pulgar izquierdo en 82 s, es decir 1,42 movimientos por segundo. A partir de 00:02:31 comienza una nueva secuencia que se extenderá hasta 00:06:27. A partir de 00:02:50, cuando intenta hacer que su avatar gane posiciones en la carrera de autos, comienza una seguidilla de movimientos ReARM del pie derecho que se extiende hasta 00:02:56. Son nueve (9) movimientos ReARM en que hace oscilar el pie un poco de derecha a izquierda y viceversa. En este tramo está intentando hacer que su avatar (Yoshi, un pequeño dinosaurio) adelante a los competidores.

Entre 00:02:56 y 00:03:03, esto es, durante 7 s, no hay movimientos ReARM ni elocuciones *self-get*. Está maniobrando su avatar para avanzar en la carrera. En 00:03:03 empieza una nueva descarga de movimientos ReARM del pie derecho, que se extiende hasta 00:03:08 (Figura 7.40), momento en que consigue sobrepasar a



Figura 7.40.

un difícil avatar adversario. En este tramo de 5 segundos hace cuatro movimientos ReARM, es decir, 0,8 movimientos por segundo.

Y en 00:03:09, cuando intenta evitar que el avatar adversario lo sobrepase de nuevo, empieza una nueva seguidilla de movimientos ReARM del pie derecho que se prolonga hasta 00:03:12, cuando su avatar sale volando por los aires debido a que choca contra un obstáculo en la vía (Figura 7.41). Un segundo después del evento A-F, HMG hace una elocución *self-get* (↓)²⁴⁹ en que se muestra sorprendido por el evento A-F. Mientras hace la elocución prolonga el movimiento ReARM del pie derecho, por un instante es un poco más largo el itinerario del pie, pero casi de inmediato, tras la elocución, vuelve a un movimiento rítmico del pie, más corto y veloz, que se extiende hasta 00:03:18. La frecuencia de movimientos ReARM aumenta ostensiblemente después del evento A-F: HMG hace 10 movimientos en 3 s, es decir, 3,3 movimientos por segundo.

Esta microsecuencia es ilustrativa de las razones por las cuales aquí se denomina *configuración comportamental* a este tipo de dinámicas en que comportamientos elocutivos enlazan con comportamientos corporales específicos. Descrito como una secuencia en el tiempo, tendríamos que, en primer lugar ha habido un conjunto de eventos de trámite (E-T) en que intenta sobrepasar a los avatares adversarios

249 En 00:03:13-14 HMG dice: “¡Ve, yo qué tonto!”, cuando su avatar sale volando debido a que un adversario le ha lanzado un proyectil (caparazón de una tortuga).

hasta 00:03:03, cuando empieza un conglomerado de movimientos ReARM que se extiende por 5 s. Estos movimientos parecieran absorber y disipar las tensiones emocionales de los eventos previos, y tienen una frecuencia no muy alta: 0,8 movimientos por segundo. Luego, en 00:03:09 empieza la resolución de un nuevo evento crítico (adelantar a un adversario difícil), pero en este caso los movimientos ReARM del pie derecho coinciden con la tentativa de resolución, es decir, los ReARM del pie derecho (no operativos) convergen con los operativos (manipulación de los comandos). La frecuencia de movimientos ReARM se duplica en este pasaje: hay 2,3 movimientos por segundo. Pareciera regular las tensiones emocionales derivadas del evento crítico —adelantar a un difícil adversario— cuando emerge un evento A-F (un accidente que HMG no puede resolver): su avatar choca y sale volando por los aires. Hace una elocución *self-get* que le ayuda a restablecerse del impacto del evento A-F pero inmediatamente después viene una nueva descarga de movimientos ReARM del pie derecho de mayor frecuencia: 3,3 movimientos por segundo.

Se aprecian movimientos ReARM no operativos desplegándose simultáneamente con eventos en progreso o desarrollo (eventos de trámite); luego, movimientos ReARM asociados a un evento futuro potencial (la posibilidad de ser rebasado por el avatar adversario), esto es, ReARM pre-evento, en que se eleva la frecuencia de las oscilaciones; y, finalmente, movimientos ReARM post evento crítico (A-F), con



Figura 7.41. Evento A-F.

un aumento considerable de la frecuencia de las oscilaciones.

Un estudio detallado de las frecuencias, localización corporal, distancia, carga energética implicada, duración, dirección de los movimientos ReARM podría, en el futuro, afinar nuestra comprensión de cómo estos movimientos repetitivos sirven para disipar y modular los estados emocionales derivados de este continuo y dinámico flujo de eventos críticos que son los videojuegos²⁵⁰.

Con excepción de dos elocuciones *self-get*²⁵¹, el tramo que va desde 00:02:30 hasta 00:04:33 es básicamente ReARM, esto es, predomina la segunda configuración comportamental durante casi dos minutos. En ese periodo aumenta, además, el número de pulsaciones sobre el control del videojuego: 236 movimientos del dedo pulgar en 99 s, esto es, 2,38 movimientos por segundo. Los movimientos ReARM, en este pasaje, comprometen exclusivamente el pie derecho, el único que —en virtud de la posición— queda liberado para este tipo de comportamiento.

250 Un aspecto interesante de los movimientos ReARM es que, una vez aparecen, tienden a repetirse sistemáticamente en una determinada parte del cuerpo. Es decir, en cuanto emergen en una zona específica del cuerpo siguen repitiéndose duraderamente allí hasta que, debido a un evento crítico muy intenso o reacomodo corporal, migran hacia otra parte del cuerpo.

251 La otra elocución *self-get* del tramo se presenta en 00:04:05, cuando —aprovechando que su avatar está en condición *fantasma*— aprovecha para atravesar todos los obstáculos sin preocuparse: en ese momento se ríe y dice: “Ahora sí no me preocupo por nada”.

En 00:04:43 su avatar es rebasado por otro contendor, pero de inmediato consigue superarlo. A partir de 00:04:46 empieza una nueva configuración de comportamientos, después de avanzar sin mayor número de eventos críticos hasta este punto de la carrera. En 00:04:46 experimenta un nuevo evento crítico (A-F): su avatar choca contra un camión y, luego de comandar la carrera, su avatar queda rezagado. Grita cuando su avatar choca, es decir hace una elocución *self-get* (↓). Luego, en 00:04:47, despliega un breve ReARM del pie derecho y en 00:04:49 emite una nueva una elocución *self-get* (←) en que, protestando, declara que ha quedado de cuarto (Figura 7.42). Desde este momento comienza un conjunto de comportamientos tipo 3, es decir, alta presencia de elocuciones *self-get* y movimientos ReARM, convergentes y sucesivos. Mientras hace la elocución *self-get* en 00:04:49 se moderan y casi desaparecen los movimientos ReARM del pie derecho. Es decir, tenemos una configuración comportamental 3a: en este caso, la elocución *self-get* parece inhibir el movimiento ReARM derivado del evento crítico.

Pero en 00:04:54 comienza una nueva descarga de movimientos ReARM del pie derecho. Y en 00:04:57 vuelven a desaparecer los ReARM en cuanto empieza una nueva elocución *self-get* (↓). Terminada la elocución, reaparecen los movimientos ReARM del pie derecho hasta 00:05:03. Entre 00:05:03 y 00:05:10 avanza sin mayores perturbaciones: intenta rebasar a los avatares rivales, y en 00:05:11 lo consigue. En cuando lo hace, a partir de 00:05:13 comienza



Figura 7.42.

una nueva dinámica ReARM hasta 00:05:15. En 00:05:20 pronuncia una elocución *self-get* (↓), en cuanto consigue que su avatar tome una nueva arma (tres caparazones rojos)²⁵². Al terminar la elocución *self-get* empieza a desarrollar una nueva variante de movimiento ReARM: mueve de arriba abajo, en una oscilación de elevada frecuencia, la pierna izquierda, atrapada bajo la pierna derecha (Figura 7.43). Es importante subrayar que, en este caso, el evento que parece estar asociado al movimiento ReARM es la obtención del nuevo recurso sumado a la tentativa de rebasar a un nuevo competidor. Este movimiento se prolonga hasta 00:05:24, momento en el que termina una nueva elocución *self-get* (→)²⁵³. Hace 14 movimientos en 4 segundos: 3,5 movimientos por segundo. Es decir, estamos ante una rara y poco frecuente configuración comportamental 3b. El evento que parece relacionarse con este comportamiento no ha ocurrido, es uno potencial, esperado. HMG aspira a que varios avatares adversarios se agrupen para

252 En la elocución *self-get*, HMG dice —tras tomar el nuevo recurso—: “Este sí me gusta”.

253 En la elocución *self-get*, HMG dice —relativamente molesto—: “Ah, pero si no se junta nadie”. Se refiere a que no se agrupan varios avatares contendores para tener la posibilidad de dispararles simultáneamente los proyectiles obtenidos para su avatar.



00:05:23

Figura 7.43.

abatirlos. Luego, simultáneamente con una elocución *self-get* (→)²⁵⁴, vuelve el movimiento ReARM del pie izquierdo, que en 00:05:30 converge con el otro tipo de movimiento ReARM, el de la pierna izquierda y una nueva elocución *self-get* (→)²⁵⁵. De esta manera, durante una fracción de segundo, HMG hace tres movimientos ReARM simultáneos: los operativos (sobre el control del videojuego), los del pie derecho y los de la pierna izquierda. Se trata de un pasaje crítico, tenso, tanto que termina casi reacomodándose debido a cierta rigidización del cuerpo y a la saturación de movimientos (Figura 7.43 y Figura 7.44).

En 00:05.34-35 hace una nueva elocución *self-get* (←)²⁵⁶. Desaparecen por unos segundos los movimientos ReARM, y en 00:05:37 pronuncia una nueva elocución *self-get* (↓) un poco contenida²⁵⁷. En 00:05:42 pronuncia una nueva

254 En la elocución *self-get*, HMG se dirige a los avatares y los conmina: “Decídanse” (esto es, “decídanse a juntarse”).

255 En la elocución *self-get*, HMG dice, expectante: “Este mico se me va a escapar” (no consigue que su avatar pueda tener en la mira a un avatar contendor).

256 En la elocución *self-get*, HMG dice, molesto: “Este mico se me escapó” (es decir, su avatar no pudo dispararle a un adversario, que consigue rebasarlo en la carrera).

257 En la elocución *self-get*, HMG dice, como contenido y tranquilizándose: “Sigo con la perseguidora” (se refiere al arma de su avatar, un caparazón rojo que, al dispararse, persigue a los adversarios).



00:05:32

Figura 7.44.

elocución *self-get* (→)²⁵⁸, y en cuanto termina la elocución empieza una nueva descarga de movimientos ReARM hasta 00:05:45²⁵⁹, momento en el que empieza una nueva elocución *self-get* (→)²⁶⁰. Previamente ha sido rebasado por un adversario en 00:05:43. Tras la elocución *self-get*, comienza una seguidilla de movimientos ReARM del pie derecho que se prolonga hasta 00:05:49 cuando grita “Noooo”, debido a que ha sido rebasado de nuevo. Los movimientos cesan cuando *pausa* el videojuego un instante para rascarse. Continúa en 00:05:53, y un segundo después comienza un nuevo movimiento ReARM de la pierna izquierda que dura algunos segundos. Cesan los movimientos hasta cuando en 00:06:00 exclama “Ay, mamá” (*self-get*, ↓), y al terminar la elocución *self-get* (↓) despliega una breve descarga de movimientos ReARM del pie derecho. En 00:06:03 hace un brevísimo movimiento ReARM con la pierna izquierda. Luego cesan los movimientos ReARM hasta 00:06:09, cuando empieza un nuevo ReARM del pie izquierdo, que termina en 00:06:10 en cuan-

258 En la elocución *self-get*, HMG dice: “La necesito otra vez” (se refiere al arma de los tres caparazones rojos).

259 Hace 8 movimientos de la pierna izquierda en 3 segundos: 2,6 movimientos por segundo.

260 En la elocución *self-get*, HMG dice: “¡Tomeee!”; cuando consigue hacer que su avatar dispare uno de los caparazones rojos y este, como un misil teledirigido, comienza a seguir a uno de los avatares adversarios.

to comienza a pronunciar una nueva elocución *self-get* (→). Tras la elocución *self-get* viene una nueva descarga de movimientos ReARM del pie derecho, entre 00:06:13 a 00:06:19²⁶¹. Y a partir de 00:06:20 HMG hace un conjunto de movimientos ReARM con la pierna izquierda, con una oscilación de elevada frecuencia, que se prolonga incluso durante una elocución *self-get* en 00:06:21 (↓), y se extiende hasta 00:06:24²⁶². En 00:06:24 vuelve al movimiento ReARM del pie izquierdo, con elevada frecuencia, hasta que en 00:06:27²⁶³ exclama: ¡Gané! (←) y alza los brazos (Figura 7.45).

Entre 00:06:56, momento en el que empieza una nueva secuencia, y 00:09:57, cuando la termina, hay un largo pasaje en que predominan las elocuciones *self-get*, en ausencia de movimientos ReARM. Antes de empezar la nueva secuencia de videojuego, entre 00:06:27 y 00:06:56, esto es, durante el estado *procesando*, HMG explora varias posiciones corporales, para finalmente volver a la posición *ancla* que traía desde 00:01:43 (Figura 7.46). Entre 00:06:56 y 00:07:30 hay un predominio casi

261 13 movimientos ReARM en 6 segundos: 2,16 movimientos por segundo.

262 12 movimientos ReARM en 4 segundos: 3 movimientos por segundo.

263 10 movimientos ReARM en 3 segundos: 3,3 movimientos por segundo.



00:06:27



00:06:28

Figura 7.45.



Figura 7.46.

exclusivo de movimientos ReARM (configuración comportamental 2). Todos los movimientos ReARM están concentrados en el pie derecho. Luego viene un tramo en que se dan cita movimientos ReARM y elocuciones *self-get*. Se extiende entre 00:07:30 y 00:08:07. En este tramo los movimientos ReARM están situados, sin excepción, en el pie derecho. Después, entre 00:08:39 y 00:09:24, se desarrolla una ejecución de videojuego con predominio casi exclusivo de elocuciones *self-get* y apenas dos breves movimientos ReARM del pie derecho. Durante estos 45 segundos, HMG hace 16 elocuciones *self-get*.

Hablar de configuraciones comportamentales, esto es, de la ausencia de actividad elocutiva *self-get* y movimientos ReARM durante estados *jugando*, de la presencia predominante de elocuciones *self-get*, de la aparición exclusiva de movimientos ReARM y de las dos variantes de convergencia de movimientos ReARM y elocuciones *self-get*, es hablar de diferentes modos

en que el enraizamiento corporal de la práctica de videojuego se manifiesta y se despliega. La ejecución silente y casi inmóvil de los videojuegos es predominante en HMG, pero no es la única, y es necesario reconocer en el videojugar de los niños las otras tres formas de ejecución. Al considerar todas las SVJ estudiadas y al examinar el tipo de configuraciones comportamentales en estados *jugando*, durante un poco más de la mitad del tiempo de ejecución HMG no hizo modificaciones significativas en su posición corporal, no realizó movimientos ReARM ni se expresó en clave *self-get*. Esto es, se comportó como suele esperarse que lo hagan los videojugadores en las viejas consolas de comandos cableados: en silencio y relativamente inmóviles (Figura 7.47). Sin embargo, en el tiempo restante, HMG se comporta según las otras tres configuraciones comportamentales: en un poco más de 20% de las unidades de 10 s hay registro exclusivo de actividad elocutiva *self-get*; en el 16%, movimientos ReARM,

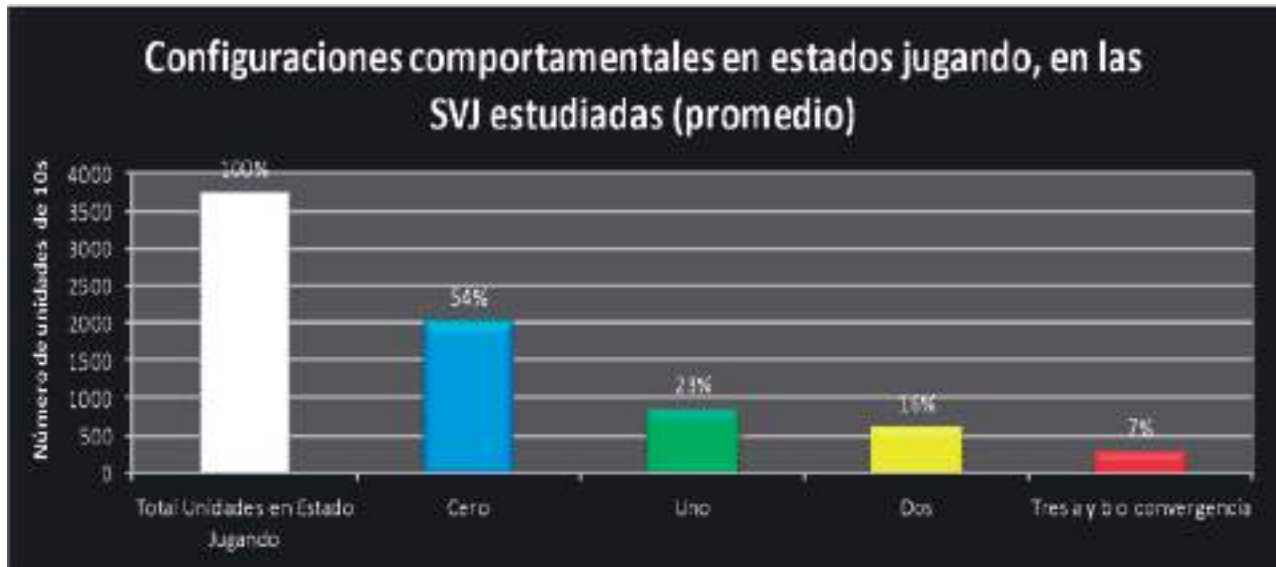


Figura 7.47.

y en un 7% convergencia de movimientos ReARM y elocuciones *self-get* (Figura 7.47).

Por supuesto, hay diferencias en el comportamiento de HMG entre una SVJ y otra. Durante la segunda SVJ, la configuración comportamental 1 resulta tan amplia e intensa que predomina sobre la configuración comportamental 0: casi la mitad de las unidades de 10 s registra, de manera exclusiva, actividad elocutiva *self-get* (Figura 7.48). Cierta exuberancia comportamental, esto es, una presencia variada e intensa de los cuatro tipos de configuraciones comportamentales, se aprecia en HMG durante la cuarta

SVJ: registro exclusivo de elocuciones *self-get* en un poco más del 20% de las unidades. La configuración 2 (solo movimientos ReARM) en el 20% de las unidades. Y una elevada presencia de convergencia ReARM y elocuciones *self-get* en casi el 20% de las unidades. En el 40% del tiempo de ejecución en estados *jugando* HMG no hizo elocuciones *self-get* ni movimientos ReARM (Figura 7.48). En el otro extremo, durante la tercera SVJ, se aprecia un predominio casi exclusivo de la configuración comportamental (Figura 7.48), con importante presencia de la configuración comportamental 3: el 70% del

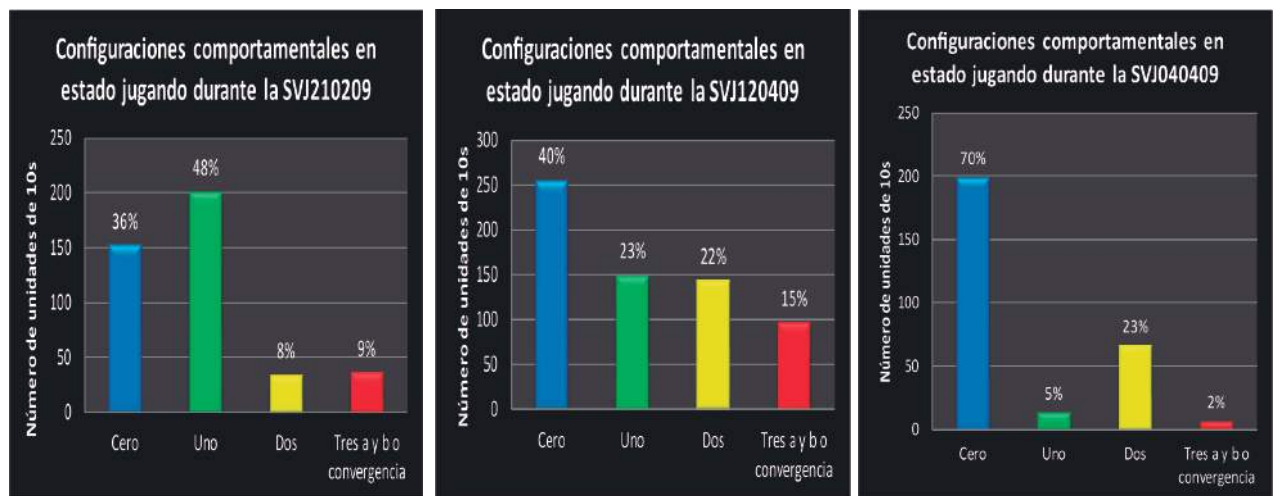


Figura 7.48.

tiempo de ejecución permanece más bien en silencio, sin pronunciar elocuciones *self-get*, y sin hacer movimientos ReARM; y durante el 20% del tiempo en estados *jugando* hay exclusivamente movimientos ReARM (Figura 7.48).

Pero es necesario subrayar que, respecto a los estados *jugando*, cada una de las tres configuraciones comportamentales compromete modos diferenciados de despliegue de la actividad mental, es decir, se puede hacer una descripción de las relaciones posibles entre procesos mentales y comportamiento corporal y elocutivo en las SVJ²⁶⁴. En primer lugar están los procesos mentales que conducen a movimientos ReARM operativos de diferente ritmo y frecuencia, orientados a ejercer control y dominio sobre las secuencias audiovisuales del videojuego y operar sincrónicamente con ellas. Allí, la manipulación de los controles (botones y palancas) alcanza velocidades extraordinarias. Esta es la forma básica de la interacción cuando el videojugador está operando una secuencia conocida, cuando el tipo de eventos del mundo del videojuego es, por decirlo de un modo simple, de trámite, o cuando el ritmo de aparición de tales eventos no es excesivo y hay tiempos amplios de ejecución. Es, como vemos, la forma predominante de la interacción en estados *jugando*. Supone algún grado de automatización del videojugar.

Pero la presencia de elocuciones *self-get* y de movimientos ReARM no operativos indica formas emergentes y poco advertidas en la interacción agente humano-no humano, y en la ma-

nipulación de los controles: la actividad lógica y relativamente automatizada es eventualmente alterada y puesta a prueba. Un evento crítico del mundo del videojuego en curso, un evento crítico potencial, un tramo que no consigue resolverse, la pérdida de vidas y puntos, un aumento abrumador de eventos en el mundo del videojuego con la consecuente reducción del tiempo para ejecutar, trastornan el delicado equilibrio de la operación y manipulación de controles. Un aumento de las tensiones y emociones es inevitable, pero hace falta regularlas para *mantener el control*. Las elocuciones *self-get* (↓ y ↓) co-evento, pre-evento (←) y post-evento (→ y →) parecen un primer modo de regular las derivas emocionales y de generar las condiciones necesarias para continuar en el juego, volver al control y continuar encarando nuevos eventos del mundo del videojuego. Es frecuente encontrar que, tras un evento crítico significativo, HMG realice una elocución *self-get* expresiva (↓) o de inhibición (↓), contenida. También suele hacerlo cuando comete un error.

Secuencias comportamentales

En otras palabras, además de configuraciones comportamentales dispuestas en el tiempo *t*, momento a momento en la ejecución de un videojuego se pueden apreciar *secuencias de configuraciones comportamentales*, esto es, conjuntos de configuraciones que —a lo largo de un pasaje de videojuego— resultan del entrelazamiento de diferentes tipos de configuraciones comportamentales. Al examinar con detenimiento la SVJ020410, una de las situaciones no consideradas en la primera parte del estudio, se puede establecer con precisión cómo se estructuran los distintos tipos de secuencias de comportamientos alrededor de eventos específicos del mundo del videojuego. A continuación se presenta una tipología de las distintas maneras en que estos comportamientos emergen como secuencias en la dinámica del videojugar. Conviene hacer una codificación sencilla para ello:

- Los ReARM operativos serán representados con el signo ↵

264 Los movimientos ReARM, como se advierte en el capítulo anterior, también se presentan en estados *no juego*. Tras una prolongada secuencia de manipulación de controles a alta velocidad, tras superar un trance del juego y bajar el ritmo de las manipulaciones sobre el control, ya en una transición, un estado *procesando* o durante un estado *ReARM* más lento, aparece una andanada de movimientos ReARM, concentrados en alguna parte del cuerpo. En algunas ocasiones estos ReARM se manifiestan como manipulaciones sobre el control del videojuego, sin efectos sobre el mundo del videojuego. Este tipo de movimientos ReARM en estados *no juego* revelan hasta qué punto las esperas, las transiciones, las pausas, los fallos hacen parte significativa de la práctica de videojuego, y procuran estelas de emocionales y variadas como las que se despliegan durante los estados *juego*.

- Los ReARM no operativos serán representados con las letras Rm.
- Las elocuciones *self-get* con las letras s-g y vendrán acompañadas de las flechas que indican dirección temporal de la elocución y el carácter de la elocución (expresión, inhibición, evaluación/comentario).
- La distancia temporal entre un evento y otro puede ser muy estrecha (\rightarrow^1), normal (\rightarrow) o amplia ($\rightarrow\rightarrow$).
- Eventos futuros o posibles ($\rightarrow\rightarrow\rightarrow$)
- Simultáneo: \rightarrow
- Inhibir ($\rightarrow\rightarrow$) o prolongar ($\rightarrow\rightarrow$) la dinámica ReARM o elocutiva.

Secuencias de configuraciones comportamentales elocutivas

La forma más frecuente de secuencia de configuración comportamental opera alrededor de elocuciones *self-get* de expresión (\rightarrow) o inhibición ($\rightarrow\rightarrow$), y se estructura de la siguiente manera: HMG opera los controles de videojuego encarando eventos de rutina. Emerge un evento A que no puede resolver con éxito ni evitar (A-F): hace una elocución *self-get* e, inmediatamente después, tras restablecerse del impacto emocional del evento, continúa operando y dominando el videojuego:

$$\rightarrow\rightarrow A-F \rightarrow s-g(\rightarrow) \rightarrow$$

Sin embargo la variante inhibitoria también suele presentarse, en particular cuando, tras el evento A-F no hay mucho tiempo (apenas fracciones de segundo) para continuar operando.

$$\rightarrow\rightarrow A-F \rightarrow s-g(\rightarrow\rightarrow) \rightarrow^1$$

También se aprecia una variante de las dos anteriores formas de secuencias comportamentales, pero relacionadas con eventos del futuro inmediato (posibles): HMG opera los controles del videojuego encarando eventos de rutina. Hay un evento futuro posible (v.g., en un videojuego de carreras un adversario está a punto de rebasarlo): HMG hace una elocución *self-get*

(orientada hacia el futuro) e, inmediatamente después de evitar el evento, continúa operando.

$$\rightarrow\rightarrow s-g(\rightarrow \text{ o } \rightarrow) \rightarrow\rightarrow \rightarrow A-E \text{ o } A-R \rightarrow$$

Las elocuciones *self-get* retrospectivas o referidas al pasado inmediato generalmente suelen ser comentarios o expresivas (\leftarrow o \leftarrow) —rara vez son inhibitorias (\leftarrow)²⁶⁵— y suelen referir a eventos A-F.

Como puede apreciarse, a la base de una secuencia de configuraciones comportamentales hay, al menos, cuatro formas en que la actividad elocutiva se articula a las operaciones de dominio y control que sobre el videojuego ejerce el videojugador²⁶⁶.

Secuencias de configuraciones comportamentales ReARM

Un segundo tipo de secuencias comportamentales se manifiestan de manera exclusiva alrededor de movimientos ReARM durante estados *ReARM* y guarda algunas semejanzas con los modos en que se estructura el primer tipo de secuencias comportamentales. La forma predominante de estructuración del comportamiento ReARM alrededor de eventos del mundo del videojuego es post-evento. HMG está manipulando los controles y encarando eventos de trámite. Emerge, de repente, un evento crítico (A), maniobra y, tras la operación y superar (o fracasar) el evento viene una descarga de movimientos ReARM, seguidos de ReARM operativos:

265 Las elocuciones *self-get* de inhibición, dirigidas hacia el pasado, solo parecen ser inhibitorias cuando, en el instante en que HMG las emite, hay un evento crítico emergiendo. Es decir: $\rightarrow\rightarrow A-(F/E/P) \rightarrow s-g(\leftarrow) \rightarrow^1 A$.

266 Además, es frecuente encontrar pasajes en que HMG hace lo que podría llamar elocuciones *self-get* ReARM. Una elocución obviamente exige movimientos musculares de la boca y rostro, de la lengua y los pulmones. Cuando una elocución se repite una y otra vez parece operar como un ReARM, un poco como los mantras religiosos y en las meditaciones, que mediante el recurso de la iteración procuran ciertos estados mentales favorables a la meditación. En la SVJ020410, en 00:08:57, tras encarar un evento A-F, HMG comienza a repetir sucesivamente: “Pailas, pailas, pailas...”. Lo hace 19 veces en 9 segundos.

$$\zeta \rightarrow A-F(o E) \rightarrow Rm \rightarrow \zeta$$

Mientras las elocuciones *self-get* están íntima e inmediatamente ligadas a la dinámica de los eventos, los movimientos ReARM están mediatamente ligados a la dinámica de los eventos. De ahí que haya sensibles retrasos entre el evento crítico y el movimiento ReARM porque, en sentido estricto, parecieran afectar, disipar y regular más bien los estados emocionales post-evento: los ReARM aparecen —por decirlo de algún modo— cuando todo ha pasado. Si hubiera que representarlo gráficamente, mientras las elocuciones *self-get* aparecen cuando el evento crítico está en su pico, los movimientos ReARM lo hacen cuando está en el valle, en descenso.

Pero los ReARM que, como se ha indicado, se concentran en una parte del cuerpo repetitivamente antes de migrar hacia otra, también emergen en HMG como derivación de un evento crítico futuro o posible: ante el potencial sobrepaso de un avatar adversario se desarrollan en HMG algunas tensiones en ese instante, luego consigue maniobrar y evitar el sobrepaso y, después, emerge un conjunto de movimientos ReARM:

$$\zeta \rightarrow EP \rightarrow \zeta \rightarrow EE \rightarrow Rm \rightarrow \zeta$$

Los ReARM pueden presentarse también como agrupamientos después de un evento crítico muy significativo. Por ejemplo, en la SVJ020410, HMG conduce su avatar y, de repente, en 00:03:30 hay un evento A-F que lo rezaga significativamente en la carrera. Mientras su avatar se eleva por los aires, tras el evento A-F, HMG desencadena un movimiento ReARM con su pie izquierdo en 00:03:31. Pero como todavía sigue en el aire y su avatar no puede avanzar aún, comienza a manipular y a pulsar a alta velocidad su control sin efectos sobre el mundo del videojuego, en 00:03:32-35, una variante ReARM muy frecuente en HMG. Se estabiliza en cuanto su avatar se pone en marcha. También se aprecian secuencias en que HMG hace un ReARM de un tipo y, cosa poco frecuente, conver-

ge un ReARM de otro tipo: en dos ocasiones en la SVJ020410, mientras permanece en posición Sentado C, con la pierna derecha sobre la pierna izquierda, despliega un movimiento ReARM del pie izquierdo y, unas fracciones de segundo después, comienza a sacudir la pierna izquierda (atrapada bajo la derecha), de modo tal que —durante un par de segundos— hace simultáneamente los dos movimientos. Luego desaparece el movimiento ReARM del pie derecho y continúa el ReARM de la pierna izquierda.

$$\zeta \rightarrow A-F \rightarrow Rm_1 \rightarrow Rm_2 \rightarrow \zeta$$

o $\zeta \rightarrow A-F \rightarrow \zeta \rightarrow Rm_1, Rm_2 \rightarrow Rm_2 \rightarrow \zeta$

Secuencias de configuraciones comportamentales mixtas

Finalmente, las secuencias de configuraciones comportamentales mixtas, aquellas en que hay convergencia y sucesiones de elocuciones *self-get* y movimientos ReARM, son las más complejas.

Un primer rasgo particular de las secuencias de configuraciones mixtas reside en que en estas las elocuciones *self-get* y los movimientos ReARM parecen inhibirse mutuamente: por ejemplo, HMG comienza un movimiento ReARM y en cuanto empieza a pronunciar una elocución *self-get* el movimiento ReARM desaparece (‡) para reanudarse en cuanto cesa la elocución. En todos los casos, la inhibición operaba sobre el movimiento ReARM y no a la inversa. Las maneras en que se estructuran son muy diversas y variadas, y solo se mencionan las tres más frecuentes encontradas en el estudio.

Una elocución *self-get* seguida de un movimiento ReARM y, en menor medida, movimiento ReARM inhibido por una elocución *self-get*, son las formas más frecuentes de convergencia. En la SVJ020410, mientras ejecuta un videojuego de actualización llamado *The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge* (Burton & Capcom, 2005), basado en la filmografía de Tim Burton, el avatar que conduce

HMG (Jack Skellington o El Rey Calabaza) es atacado por sorpresa. HMG hace una elocución *self-get* en 00:39:59 (↓), un grito, e inmediatamente después viene un movimiento ReARM del pie derecho, de breve duración. O en 00:09:29, conduce su avatar en una carrera de autos, y en 00:09:31 hace una elocución *self-get* (←) referido a que se le ha desactivado una de las armas de su avatar. A continuación viene un movimiento ReARM del pie derecho, probablemente relacionado con el evento previo (la desactivación del arma). Pero —en ese instante— su avatar avanza por un pasaje marino en el que hay abismos que se tragan cualquier vehículo que dé un mal paso. Hace una elocución *self-get* (→)²⁶⁷ e inhibe el movimiento ReARM que venía desplegando desde el evento crítico anterior. Tras la elocución, recupera el movimiento ReARM previo. Este tipo de convergencia sucesiva opera tanto para eventos críticos en desarrollo como ante eventos críticos potenciales.

↔ → A-E → s-g(↓) → Rm → ↔

o ↔ → A-E → Rm → ‡s-g(↓) → Rm → ↔

Las secuencias comportamentales mixtas con presencia de configuraciones tipo 3b son menos frecuentes que la anterior. A continuación un caso ilustrativo. Durante la SVJ020410, HMG ejecuta, en co-juego, Lego Star Wars. En 00:51:20 empiezan la segunda secuencia del videojuego. Ha avanzado apenas unas decenas de segundos cuando comienza a presentarse un fallo en los controles: el videojuego se pausa una y otra vez, sin intención. En 00:52:02 se detiene el videojuego durante 3 segundos, lo que disgusta a ambos jugadores, y en 00:52:08 fracasan, pues no llegan a tiempo a la meta. Se trata de una difícil secuencia contrarreloj. En 00:52:12 reintentan y en 00:53:11 vuelven a fracasar. Entre 00:51:20 y 00:55:36, fallan nueve veces, lo que supone ocho reintentos. En el noveno intento vuelven a fallar en 00:56:12, el tramo en que

más han avanzado. En ese instante, HMG hace una elocución *self-get* (↓) y un movimiento ReARM con el tronco, contrae todo el cuerpo y casi salta, pero se contiene porque debe volver de inmediato al juego, pues no hay más de 3 segundos entre el fallo y el reinicio. El movimiento ReARM ocurre simultáneamente con la elocución *self-get*, pero cesa de manera abrupta al adoptar la posición ancla para continuar en el juego.

(↔ → A-F → s-g(↓) → Rm → ↔)...

→ ↔ → A-F → ‡s-g(↓), Rm → † ↔

Atender las configuraciones y secuencias comportamentales emergiendo alrededor de los eventos

Si las configuraciones expresan la presencia de diversos tipos de comportamientos en un mismo momento y las secuencias expresan el entrelazamiento entre configuraciones, parece razonable suponer que al constreñir las ejecuciones de videojuego, esto es, al limitarlas a unos pocos minutos en condiciones experimentales, la filigrana y el rico tendido de configuraciones y secuencias pueden desaparecer, inhibirse o, simplemente, no emerger. Es posible que, de esta manera, en el laboratorio se restituya una imagen achatada del videojugar tal como sobre la banda en movimiento se recrea una imagen aplanada del caminar.

Un paisaje vibrante y ruidoso se ofrece al examen cuando se observa a los niños videojugar en condiciones relativamente naturales. Uno de esos paisajes floreció en la SVJ020410. HMG ejecutó tres videojuegos: en primer lugar, Mario Kart (Kotabe, Yoshimura & Koizumi, 1992), un videojuego de realización, de TE de ejecución; luego, The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge (Burton & Capcom, 2005), un videojuego de actualización con pasajes de TE y TA de ejecución; y, finalmente, Lego Star Wars (Traveller's Tales, 2005), videojuego de actualización, con pasajes de TE y TA de ejecución. Se filmaron 96 minutos, aunque HMG jugó un

267 "No te vas a ir", grita HMG, como indicándole a su avatar que no se vaya a caer en uno de los abismos.

poco menos de dos horas²⁶⁸. Ejecutó Mario Kart durante un poco menos de 20 minutos; Nightmare Before Christmas durante 17 minutos; y Lego Star Wars durante una hora. Permaneció en transiciones por cerca de dos minutos; y se ausentó de la SVJ por menos de un minuto. Ejecutó en co-juego simultáneo Lego Star Wars, con su primo D.E.A., un niño de doce años, usuario regular de videojuegos.

Si la mitad del tiempo en estados *jugando* se aprecia en HMG el tipo de configuración comportamental que suele esperarse de los videojugadores, relativa quietud, y el persistente silencio del absorto, es de notar que las configuraciones 1, 2 y 3 (en sus dos variantes) no son marginales y menores (Figura 7.49). Durante la SVJ la distribución de los tipos de comportamientos elocutivos *self-get* y movimientos ReARM durante los estados *jugando* es bastante particular. Presenta una elevada presencia de convergencias ReARM y elocuciones *self-get*. El 20% de las unidades de 10 s registra comportamiento convergente y casi una cuarta parte registra movimientos ReARM. La presencia exclusiva de elocuciones *self-get* se aprecia en el 15% de las unidades de 10 s; y en un 40% de las unidades en estados *jugando* no hay elocuciones

self-get ni movimientos ReARM (Figura 7.49).

Lo interesante es que, tras cada configuración comportamental que converge hay una secuencia de comportamientos que se expande: pero semejante paisaje solo se revela cuando nos detenemos a apreciar los eventos del mundo del videojuego, del videojugar y del entorno social alrededor de los cuales se anudan y forjan tales comportamientos.

ORIENTACIÓN TEMPORAL DE LA ACTIVIDAD ELOCUTIVA SELF-GET

El comportamiento *self-get* de HMG durante la situación revela un aspecto que en los estudios sobre la práctica de videojuego no parece haberse subrayado lo suficiente: un videojugador continuamente está moviéndose y adaptándose a la dinámica temporal del juego. Su cuerpo, sus emociones, sus hablas van dejando y revelando las trazas de este continuo ir y venir hacia *adelante*, hacia *atrás* y *junto* a los eventos del mundo del videojuego. Aunque buena parte de las elocuciones *self-get* de HMG están decididamente orientadas por los eventos que van emergiendo en el presente inmediato del juego. Es interesante notar que un porcentaje importante de su actividad elocutiva *self-get* está volcada hacia el futuro inmediato: casi el 60% de las elocuciones están atadas a aquellos eventos del

268 Por problemas técnicos, no pudo filmarse completamente la SVJ.

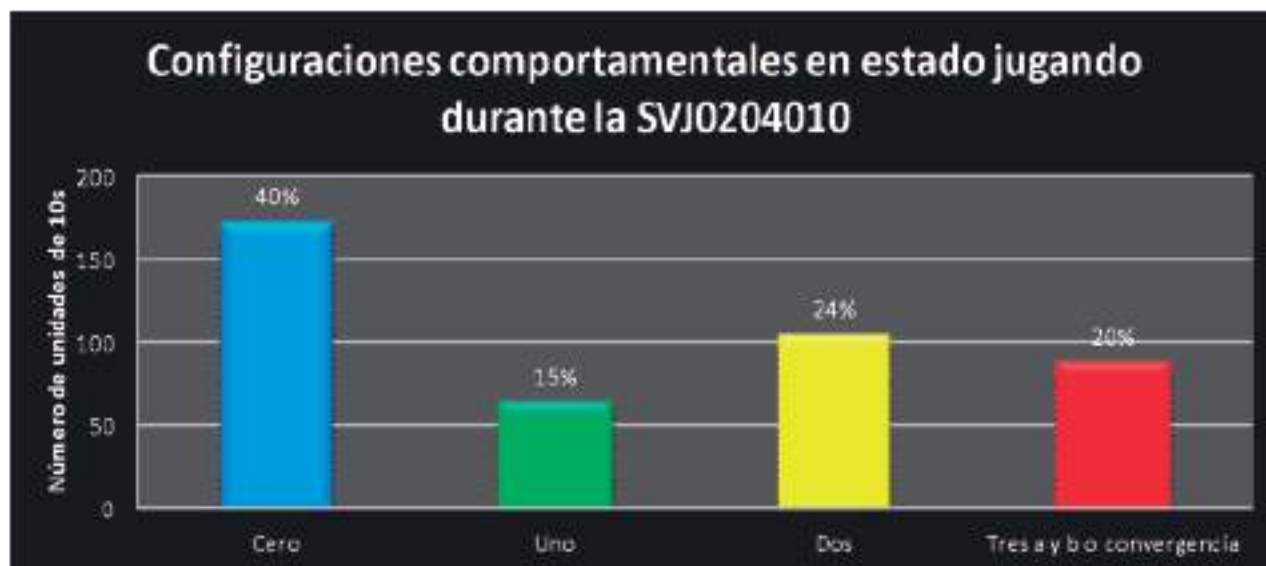


Figura 7.49.

mundo del videojuego que están ocurriendo, pero casi un 40% están relacionadas con aquello que podría ocurrir en el futuro inmediato; y un 6% aluden al pasado inmediato (Figura 7.50).

Los movimientos ReARM aparecen en elocuciones *self-get* con todas las orientaciones temporales: en esta SVJ, el 65%²⁶⁹ de las elocuciones *self-get* orientadas hacia el presente inmediato consideran convergencia con movimientos ReARM; en la mitad de las elocuciones *self-get* orientadas hacia el pasado se aprecia relación con movimientos ReARM²⁷⁰, y durante la mitad de las elocuciones *self-get* orientadas hacia el futuro inmediato HMG hace movimientos ReARM²⁷¹.

Finalmente, en cuanto a las formas de convergencia, al examinar cada una de las elocuciones *self-get* y movimientos ReARM realizados por HMG durante la SVJ, y evaluar la relación de las elocuciones y movimientos ReARM con eventos específicos del mundo del videojuego, se aprecia que el 62% de las convergencias son sucesivas y el 38% simultáneas. De 88 configu-

raciones de convergencia o tipo 3, 55 fueron sucesivas y 33 simultáneas. Dos de las 55 convergencias sucesivas implicaron evidente inhibición de movimientos ReARM al pronunciar una elocución *self-get*, esto es, implicaron la forma ReARM→*self-get*. Las otras convergencias sucesivas incluyeron la forma convencional *self-get*→ReARM. Y, sin excepción, todas las convergencias ReARM y elocuciones *self-get* se presentaron durante eventos críticos decisivos y fuertes.

Al poner el énfasis en las dinámicas, esto es, en los eventos, es decir, en el despliegue temporal del videojugar, descubrimos la centralidad del cuerpo, la voz y las emociones. Al ir tras el comportamiento corporal, la voz y las emociones, encontramos que en ellos se advierten las trazas de una persona que no solo lidia con lo que pasa en el mundo del videojuego, sino con lo que pasa en su entorno inmediato y, sobre todo, con aquello que experimenta segundo a segundo mientras juega. Reconocemos un trazado inesperado. Aquel que va del mundo del videojuego al mundo del jugador y al mundo social en que está embebida su propia práctica. Pero no solo eso: también descubrimos que el videojugador se desplaza hacia adelante y hacia atrás en el tiempo, hace toda suerte de anticipaciones y recupera su pasado inmediato modulando, desde ahí, el porvenir inmediato en

269 67 de 103 elocuciones *self-get* orientadas hacia el presente inmediato consideran convergencia con movimientos ReARM.

270 6 de 11 elocuciones *self-get* orientadas hacia el pasado inmediato consideran convergencia con movimientos ReARM.

271 36 de 65 elocuciones *self-get* orientadas hacia el futuro inmediato consideran convergencia con movimientos ReARM.

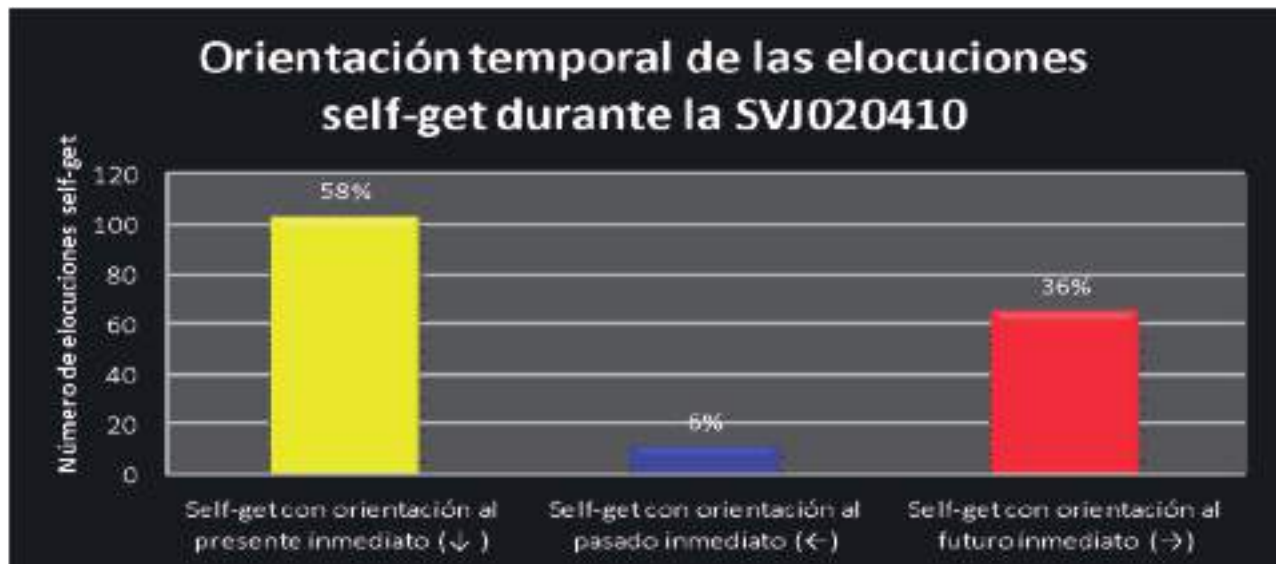


Figura 7.50.

el mundo del videojuego. La ruidosa huella de estas maniobras se aprecia en la continua danza del sujeto que videojuega, una danza que lo lleva a cambiar de posición corporal con inusitada frecuencia, aprovechando la estructura temporal del videojuego y sus pausas, sus transiciones, sus estados *procesando*; una danza que se advierte en el vibrante movimiento repetitivo de algunas partes de su cuerpo.

Si los ReARM operativos —manipulación de los controles de videojuego— son al mismo tiempo el modo en que se interviene en el curso de los eventos del mundo del videojuego, el resultado de un conjunto de procesos mentales orientados a resolver las tareas que el videojuego despliega dinámicamente y un modo de regular, en sí mismos, los estados emocionales derivados del videojugar mismo, los movimientos ReARM no operativos parecen obrar regulaciones emocionales complementarias, allí donde sobrevienen fracasos recurrentes, allí donde hay una abrumadora presencia de eventos del mundo del videojuego que no pueden encararse completamente, allí donde hay esperas prolongadas, allí donde se corre el riesgo de perder el control. Y las elocuciones que son, de suyo, movimiento muscular, modo de expresión y producción de sentido, también constituyen —en el caso de las elocuciones *self-get*— el registro exacto del compromiso emocional y afectivo con los eventos del mundo del videojuego, y manifestación de la particular manera en que cada videojugador orienta, temporalmente, sus intenciones, ya sea hacia el presente en curso, el pasado inmediato o el futuro inmediato.

En consecuencia, al examinar los eventos del mundo del videojuego como marcadores de la actividad elocutiva *self-get* y de los movimientos ReARM de HMG, se aprecia de qué manera se estructuran tres tipos de secuencias de configuraciones comportamentales: aquellas que se apoyan solo en actividad elocutiva *self-get*, aquellas que se organizan alrededor de movimientos ReARM únicamente, y aquellas secuencias mixtas. De esta manera la ejecución de un videojuego puede ser descrita y comprendida como un conjunto de secuencias de con-

figuraciones comportamentales estructuradas alrededor de quince (15) tipos de estados derivados de la interacción (*game play event*). Las posibilidades de tratamiento formal y relativamente simple de las *ejecuciones de videojuego* alcanzan, de esta manera, un nuevo nivel. Confío en que será posible, en un futuro cercano, estudiar los videojuegos y a los videojugadores definiendo —a partir del examen de las ejecuciones— cuál fue el tipo de secuencias de configuraciones comportamentales presentes durante el desarrollo del videojuego X, y alrededor de qué tipos de estados derivados de la interacción (*game play event*) se estructuraron tales secuencias de configuraciones comportamentales. Será posible indicar cómo algunas niñas y niños se inclinan por ejecuciones ricas en elocuciones *self-get* durante el desarrollo de determinados videojuegos, mientras otros parecen manifestar una mayor diversidad de comportamientos ReARM y elocutivos durante la ejecución de esos mismos videojuegos. Al reconocer y leer las ejecuciones, distinciones usuales en la investigación sobre videojuegos, quizás consigan hacerse menos centrales (género del videojuego, contenidos y tipos de personajes), para ceder a otras distinciones más fructíferas como grado de saturación de eventos críticos por unidad de tiempo, dirección temporal de la actividad elocutiva *self-get* o índice de movimientos ReARM durante los estados *juego*.

Por supuesto, este estudio no agota todas las promesas y posibilidades que se abren al adoptar un enfoque que pone en el centro la condición situada de la práctica de videojuego, su despliegue en el tiempo irreversible y el compromiso emocional y, en consecuencia, corporal y elocutivo con el devenir de los eventos (del mundo del videojuego, del videojugar y del entorno social inmediato de la práctica de juego). Pero puede ayudarnos a entender por qué cientos de millones de niños en todo el mundo se entregan con fruición y persistencia aún al tipo de videojuegos que les demandan horas, días y meses de frustradas tentativas por resolverlos. Quizás, a su manera, disfrutan comprendiendo —como Machado— que *se hace camino al andar*.