

CONCLUSIONES

Vale la pena insistir en ello. Aunque abundan las referencias acerca de la importancia de los abordajes enactivos y las derivas corporalizadas de la cognición a la hora de comprender qué pasa cuando los niños videojuegan, los estudios empíricos han sido menos frecuentes y detallados. Este estudio presenta los resultados de una investigación doctoral que examinó el comportamiento corporal, elocutivo y emocional de los niños mientras videojuegan, y puso el énfasis en que este entramado corporalizado se configura de manera diferenciada según tipos de videojuegos, según se gana en pericia y dependiendo del estatuto de los eventos del mundo del videojuego y en relación con la actividad del videojugador. Para poder comprender la dimensión corporalizada de la práctica de videojuego hace falta poner al centro el hecho de que se despliega en el tiempo irreversible, como un sistema abierto y dinámico, en torno a los eventos del mundo del videojuego. En este estudio se diseñó un sistema de registro para examinar la práctica de videojuego (cronograma de SVJ) a partir de algunos de los hallazgos realizados por estudios de corte formalista sobre la estructura de los videojuegos (narratológicos) y, al mismo tiempo, privilegió la comprensión de los estados de resolución o no de los eventos críticos del mundo del videojuego, a partir de distin-

ciones frecuentes en los abordajes ludológicos. Esto es, aprovechó ambas derivas a afectos de describir de mejor manera lo que pasa cuando se videojuega. Sin embargo, esta investigación cifró en la situación, en el carácter situado de la práctica de videojuego, todo su empeño: se asume que más allá de la disputa académica en torno al énfasis en la estructura y dimensiones expresivas del videojuego, y las reglas, formas de incentivo y castigo del videojuego, el centro de los videojuegos —en tanto práctica social— está en la *ejecución*, en esta forma particular de ensamblaje agente humano-agente no humano que es el videojugar, desplegándose en el tiempo irreversible como si se tratara de una puesta en marcha de una pieza musical.

Siguiendo y examinando las pautas de ejecución *en el tiempo irreversible* se puede comprender, de manera privilegiada, cómo los videojuegos y sus estructuras modulan la experiencia emocional del videojugador, pero —también— cómo el videojugador se *adapta creativamente* a este entorno dinámico procurando toda suerte de anticipaciones y regulaciones para mantenerse dentro, persistiendo y encarando tareas en que, más de las veces, fracasa y es derrotado.

En el estudio se presenta un panorama general de esta derrota continua y persistente. Ofrece una visión quizás un poco extraña: la del

intenso bailoteo, la del continuo reacomodo, la del duradero parloteo de un niño que videojuega. Para videojugar de ninguna manera son necesarios este ir y venir entre diferentes estados emocionales, esta contorsión del cuerpo y ese entrar y salir del mundo del videojuego usando las elocuciones como vía regia y, sin embargo, allí están estas señales, como ruido y rumor de fondo de procesos cognitivos que no ocurren únicamente en el cerebro, sino que se diseminan a lo largo y ancho del cuerpo, incluida la lengua, el rostro y los pies.

Este estudio, como se indica en el capítulo 6, ha servido para comprender cómo se distribuyen los modos de participación en una SVJ y la proporción de tiempo dedicado por el niño a cada videojuego, lo que permitirá pasar del énfasis clásico en el examen de cuáles son las preferencias del videojugador respecto a géneros y contenidos en los videojuegos (violentos, de plataforma, de acción, etc.) al énfasis en los tipos de videojuegos preferidos (de realización, de potenciación, de actualización y de virtualización). Los tipos de videojuego suponen diferentes tipos de actividad resolutoria en los videojugadores y en ellos se advierte que, desde el punto de vista del videojugador, los eventos del mundo del videojuego y aquello que hace para encararlos es lo esencial del juego. No es la sofisticación gráfica. Tampoco la calidad de los sonidos. Ni los controles vibradores. Ni las consolas miméticas. Hubo videojuegos de extraordinaria pobreza gráfica, elementales dispositivos de control, sencillez sonora e irritante lentitud que, sin embargo, procuraron a millones de niños de ayer horas y horas de intenso entretenimiento. Desde Pong hasta Space Invaders. Sin excepción, los videojuegos son una elemental o sofisticada estructura de disposición y provisión de *eventos* que el videojugador puede reconocer y encarar contra el trasfondo del *tiempo irreversible*.

Existen razones para sospechar que toda actividad humana puede ser descrita como una secuencia de estados de interacción (estados *juego, no juego, off, pausa*) mientras se la realiza, y puede definirse en términos de modos de estar (espectador/jugador) y no estar (*out/*

transiciones), embebidos y cercados por otros tipos de actividades. Seguir los videojuegos *en acto* constituye, quizás, una oportunidad relativamente cristalizada y sencilla donde apreciar, con mayor claridad, estas pautas de estructuración y desarrollo de nuestras actividades sociales desplegándose en el *tiempo irreversible* de la vida que, vista desde las ejecuciones, parece fractalizarse.

Como puede advertirse también en el capítulo 6, esta investigación permite entender la centralidad de la estructura de turnos entre estados de interacción. Se trata de desplazar el énfasis clásico en las interacciones de primer orden (máquina-hombre) hacia las que podríamos denominar interacciones de segundo orden. Este giro se originó en un momento que no hay duda en llamar de auténtica serendipia. Viendo los videos en que se aprecia a HMG ejecutar sus videojuegos favoritos, se evidenció algo que había pasado inadvertido todo el tiempo. Surgió la pregunta sobre exactamente con qué interactúa el niño cuando videojuega. La respuesta obvia es que el niño interactúa con la máquina de videojuego. Una respuesta un poco más sofisticada sería la siguiente: interactúa con el software o programa de computación que es el videojuego, lo cual no hace más que agregar precisiones a la misma respuesta anterior. Como vimos, Lafrance (1994) introdujo una refinada gradación de niveles de interacción, lo que constituye una respuesta mucho más refinada que la anterior. Y Arsenault y Perron (2009) sugieren la ingeniosa, pero poco funcional noción de inter(re)acción. Otra respuesta insistirá en que interactúa con las secuencias audiovisuales y con los controles o mandos que permiten manipular esas secuencias.

La respuesta de este estudio, tras revisar una y otra vez los videos, fue un poco distinta: el niño interactúa con los estados de interacción. O, dicho de otro modo, cuando se adopta el punto de vista del sistema desplegándose, el punto de vista del niño, lo que experimenta el sistema no son elementos discretos, sino las interacciones del sistema con las interacciones del sistema. Traducido: cuando una persona

está nadando no interactúa con el agua, dado que el agua no es una entidad con sentido en sí misma. La persona interactúa con los actos de interacción con el agua: la expresión de esos estados de interacción son acciones que pueden verbalizarse. ‘Estoy nadando a prisa’, ‘me he detenido’, ‘me estoy ahogando’, ‘estoy mojándome mucho’. Las interacciones son conversaciones que convierten los elementos de la interacción en acciones. Dicho de otro modo, son eventos. En términos psicológicos esta es la interacción relevante, no la primera. Comprender eso permitió redirigir en un momento decisivo todo este trabajo. La centralidad de las interacciones de segundo orden reside en que con aquellas anuda la actividad del niño que videojuega. De esta manera, el comportamiento corporal, los estados emocionales, las elocuciones derivan y se relacionan con estas interacciones de segundo orden: HMG no le habla a la máquina, le habla al estado *jugando*, a los eventos del estado *jugando*, y le expresa sus expectativas y nerviosismo a los eventos del estado *procesando*, y despliega movimientos ReARM ante el estado *procesando* luego de una abrumadora secuencia de eventos críticos durante el estado *jugando*.

En el capítulo 6 también se ha podido establecer diferencias en la proporción de estados de interacción durante la ejecución de cada videojuego. De esta manera se ha identificado un fenómeno no mencionado en los estudios ludológicos: la existencia, por un lado, de videojuegos *totales*, esto es, videojuegos en que el predominio de los estados *jugando* es abrumador; y, por otro, de videojuegos *transición*, aquellos que apenas si explora el videojugador antes de seleccionar uno que realmente le interesa. La diversidad u homogeneidad de estados de interacción en la ejecución de un videojuego, y la existencia de pautas y estructuras rítmicas muy distintas, pueden resultar tanto o más importantes incluso que el puro contenido y género del videojuego a la hora de examinar los comportamientos y las experiencias de juego. Hay videojuegos que admiten diversos estados de interacción y videojuegos que sobre todo se definen por una clara alternancia entre estados

jugando-procesando. Otros parecen menos pa-reados y más plurales en términos de tipos de estados y estructura de turnos. Hay videojuegos como GTA:SA porosos y flexibles, significativamente adaptables a todo tipo de circunstancias y eventos del mundo social. Hay otros por completo refractarios. En este estudio se ofrecen criterios y procedimientos para identificar, discriminar y examinar los diversos patrones y estructuras en los videojuegos según los estados de interacción, según turnos, según las proporciones de estados de interacción y de acuerdo con tipos de alternancias: todas estas distinciones y hallazgos resultan de haber examinado con detenimiento las *ejecuciones*. Lo interesante es que tipos diferenciados de alternancia entre turnos de interacción también pueden apreciarse en las SVJ como conjunto. Habría SVJ dominadas por clara alternancia entre *participación jugador/transiciones*, y otras mucho más abigarradas, menos pareadas. La inestabilidad dinámica —con sus momentos centrífugos y centrípetos— que se ha podido reconocer durante las ejecuciones de videojuegos, también se encuentra en la SVJ como sistema, y podría reconocerse en nuestras prácticas sociales cotidianas, en nuestras actividades del día a día.

Al seguir las pautas temporales en el desarrollo del videojugar, se ha podido identificar videojuegos cuyas ejecuciones son *fracturadas* o intermitentes, y hay videojuegos cuyas ejecuciones son *continuas*. También este fenómeno había sido ignorado por los estudios sobre videojuegos debido a la poca atención que se les ha prestado a las *ejecuciones*. Tres factores explican la pauta rítmica de una ejecución: a) el tipo de estructura de turnos; b) los lapsos entre turnos; y c) la saturación de eventos críticos con microinterrupción. Entonces hoy podemos afirmar que se debe distinguir entre videojuegos que permiten ejecuciones continuas y videojuegos que fuerzan ejecuciones fracturadas. Hay videojuego de ejecuciones semicontinuas y semifracturadas. Hay videojuegos semicontinuos y, sin embargo, fracturados en virtud de la amplia saturación de eventos críticos que procuran microinterrupciones incesantes. En fin, caden-

ciosos y continuos, vertiginosos y fragmentados, al tomar en préstamo metáforas musicales pareciera revelarse de mejor manera el rastro y carácter rítmico de los videojuegos *en acto*.

A pesar de las sensibles diferencias entre SVJ, en general, HMG parece haberse comportado de manera más bien ruidosa y parlanchina a lo largo de las ejecuciones de videojuego. Se ha podido establecer qué proporción de las SVJ incluye actividad elocutiva y de qué tipo. Reconocer la inestimable presencia de actividad elocutiva cuando se videojuega, saber cuándo se produce y cuánto, ayuda a tener una comprensión menos estereotipada del videojugar: por ejemplo, es necesario avanzar en estudios que examinen la actividad elocutiva de los niños que videojuegan, pues es probable que hablen mucho más de lo que suele admitirse. Y el peso de las elocuciones *self* y, en particular, *self-get*, impone el desafío de pensar cómo, en tiempo real, el sujeto en interacción con la máquina procura toda suerte de desdoblamiento y circulaciones subjetivas migrando continuamente del mundo del videojuego (GET) al mundo del videojugador/videojugar (PET) y al mundo social, su entorno inmediato de juego (SET), anticipando lo que, en otros entornos digitales como las redes sociales empieza a reconocerse como las posibilidades de multiplicación expansiva del yo.

Videojuegos más *self-get* y videojuegos más refractarios a ejecuciones *self* se avizoran cuando se rastrea la actividad elocutiva. El cuestionado Grand Theft Auto: San Andreas arrastró en HMG durante cada una de sus ejecuciones una floreciente actividad elocutiva *self-get*, mientras otros videojuegos sumieron al niño en profundos y prolongados silencios.

La investigación permitió registrar y clasificar las ejecuciones de videojuegos teniendo en cuenta los comportamientos corporales. Hay SVJ y videojuegos cuya ejecución considera mayor estabilidad corporal (pocos cambios de posiciones corporales y pocos movimientos ReARM) y videojuegos en que HMG manifiesta sensible inestabilidad corporal. Que los movimientos ReARM suelen presentarse en transiciones y en los estados *no juego* durante la eje-

cución de los juegos permite advertir el papel crucial que este tipo de movimientos tendría en la regulación emocional del videojugador. Si la actividad de manipulación de los controles, estos ReARM operativos, es funcional al control del videojuego, también constituye —en sí mismo— un regulador emocional. Cuando cesan los movimientos ReARM operativos durante los estados *no juego*, los movimientos ReARM no operativos parecen regular las tensiones derivadas de la espera y la transición hacia un nuevo estado *jugando*. Como hay posiciones corporales que resultan más restrictivas y menos propicias a los movimientos ReARM no operativos, también se ha podido establecer en qué posiciones corporales suelen presentarse este tipo de movimientos y en qué momentos específicos de la interacción agente no humano-agente humano.

Vistas desde el comportamiento corporal, se han identificado cuatro tipos de ejecuciones: aquellos videojuegos en que el comportamiento corporal es intensamente inestable (elevada frecuencia de movimientos ReARM aunada a alta frecuencia de reorganizaciones corporales mayores); aquellos en que el comportamiento corporal es bastante estable (baja frecuencia de movimientos ReARM y de reacomodos corporales mayores); aquellos en que hay elevada frecuencia de movimientos ReARM y baja frecuencia de reacomodos corporales mayores; y aquellos en que las reorganizaciones corporales son frecuentes, y hay ausencia relativa o absoluta de movimientos ReARM. Se indicó que términos como videojuegos ReARM, de reacomodos corporales mayores, corporalmente estables y corporalmente inestables podrían entrar en la batería de categorías de estudio y análisis de los abordajes situacionistas.

También se ha podido establecer que: a) hay movimientos ReARM no operativos en todas las articulaciones del cuerpo; y b) que los movimientos ReARM no operativos aparecen en circunstancias muy específicas que constituyen una “zona” o “cinturón ReARM”: por debajo de la extrema rigidización del cuerpo derivada de una vertiginosa y excesiva presencia de eventos

críticos, y por encima de la extrema relajación del cuerpo en virtud de la ausencia de eventos críticos. Cuando los estados no juego se prolongan mucho hay Reorganizaciones Corporales Mayores; y cuando hay una amplia saturación de eventos críticos en el mundo del videojuego (GET) la manipulación vertiginosa de los controles (ReARM operativos) hacen innecesaria la presencia de ReARM no operativos.

Al reconocer el entramado corporal de la ejecución de los videojuegos, se estima que los estudios experimentales deberán atender de qué manera el mobiliario dispuesto en las situaciones de laboratorio impide o no el despliegue de movimientos ReARM y reacomodos corporales mayores, incluso aunque se trate de test y seguimientos de unos pocos minutos.

Los videojuegos son, quizás, una de las prácticas sociales en que —con mayor frecuencia— se producen cambios de estados emocionales. Este fenómeno es crucial para la investigación psicológica en general y para la investigación sobre videojuegos en particular. Se ha conseguido estimar, a pesar de las limitaciones del estudio, la frecuencia y tipo de estados emocionales de HMG durante cada SVJ y respecto a cada videojuego.

Otro hallazgo de este estudio situacionista subraya la necesidad de distinguir videojuegos en los que, durante su ejecución, HMG parece comportar relativa estabilidad emocional y otros en los que se aprecia el paso por todos los registros emocionales. Hay videojuegos en los que, durante su ejecución, HMG cambia con mucha frecuencia de estado emocional y otros en los que el lapso entre un estado emocional y otro es más prolongado. De esta manera, al cruzar variedad de registros emocionales (alta/baja variedad) con frecuencia en los cambios de estado emocional, tendríamos ejecuciones de videojuegos monopolares y bipolares con alta y baja frecuencia en la variación de estados emocionales; y videojuegos de extrema y moderada variedad de estados emocionales, con alta y baja frecuencia en la variación de estados emocionales.

El análisis más detallado, en el capítulo 7, ha permitido identificar cuatro configuraciones

comportamentales durante la ejecución de los videojuegos: tramos de las SVJ en que, durante los estados *jugando*, no hay actividad elocutiva *self-get* ni movimientos ReARM (o Reacomodos Corporales), esto es, configuración 0; tramos en que hay únicamente actividad elocutiva *self-get*, sin inestabilidad corporal, esto es, configuración 1; tramos en que hay solo actividad ReARM, sin actividad elocutiva, esto es, configuración 3; y tramos en que convergen actividad elocutiva *self-get* y movimientos ReARM, configuración 4. Al promediar el comportamiento corporal y elocutivo de HMG en todas las SVJ examinadas, la configuración 0 ocupa el 54% de las ejecuciones en estado *jugando*; pero las otras tres configuraciones consideran el 46% en conjunto. Adicionalmente, se identificaron tres tipos distintos de secuencias de configuraciones comportamentales: aquellas que se estructuran en torno a elocuciones *self-get*, aquellas que se desarrollan en torno a movimientos ReARM, y aquellas que combinan tanto movimientos ReARM como actividad elocutiva *self-get*. Tanto las configuraciones como las secuencias de configuraciones, suponen la existencia de estados derivados de la interacción (*game-play event*) que les dan sentido. Estas configuraciones y secuencias también señalan hasta qué punto tanto los movimientos ReARM como la actividad elocutiva *self-get* están temporalmente orientados hacia el presente, futuro o pasado inmediatos, en el devenir mismo del videojuego. Al examinar las orientaciones temporales de la actividad elocutiva *self-get* de la SVJ020410, se encontró que cerca del 40% están orientadas hacia el futuro inmediato, lo que revela hasta qué punto un videojugador como HMG no solo se proyecta elocutivamente en los tres planos de la SVJ, sino que también lo hace hacia atrás y hacia adelante respecto a los eventos del mundo del videojuego.

En otras palabras, uno de los hallazgos del estudio consiste en haber constatado que, aunque el videojuego se juega momento a momento, en *tiempo real*, ese “tiempo real” aparece —en la práctica situada y corporalizada— desdoblándose en tres tipos de “presente continuo”: uno

que es 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 o décimas de segundo atrás); hay otras que operan sobre el presente inmediato, el instante en curso; y hay otras que anticipan el presente futuro inmediato (apenas unas centésimas o décimas de segundo antes). En otras palabras, el concepto y modelo de presentidad examinado por Varela (1999) se puede entrever al leer la trama de eventos que se dan cita en la SVJ.

Como resultado de este estudio, se estima que la investigación sobre videojuegos y la investigación psicológica sobre videojuegos cuenta con un nuevo instrumental técnico, metodológico y conceptual para avanzar en la comprensión situada y corporalizada de la cognición: los comportamientos corporales, elocutivos y emocionales del videojugador pueden ser codificados y seguidos a partir de un sistema de registro que admite un amplio y numeroso volumen de datos. En el futuro, mediante el uso de software sensible a los abordajes dinámicos como el State Space Grid/Gridware (Lamey, Lewis, Granic & Hollenstein, 2004) se podrá adelantar análisis más finos —menos descriptivos— de los que se ofrecen hasta ahora en este estudio exploratorio. Es posible, incluso, construir un software que aminore y disminuya los pasos y procesos más engorrosos de los cronogramas de SVJ²⁷², aunado al aprovechamiento de softwares de observación cada vez menos costosos y más dúctiles como NVivo o The Observer.

La investigación ofrece un modo, todavía embrionario, de codificar la actividad elo-

cutiva, movimientos ReARM y dinámica de eventos en las SVJ, en tanto secuencias de ejecuciones, estados derivados de interacción (*game-play event*) y configuraciones comportamentales. Este procedimiento puede hacer más sintética la representación y expresión del tipo de comportamientos que se despliegan en el tiempo irreversible durante una SVJ. Se confía en que alguna vez, en el futuro, un conjunto de términos como $\zeta \rightarrow A-E \rightarrow s-g(\downarrow) \rightarrow Rm \rightarrow \zeta$ o $\zeta \rightarrow A-E \rightarrow Rm \rightarrow \ddagger s-g(\downarrow) \rightarrow Rm \rightarrow \zeta$, no resulte tan exótico como ahora parece. Se sabe que aún lo son nociones como movimiento ReARM, elocuciones *self-get*, videojuego total, dirección temporal de la actividad elocutiva, por mencionar algunas. Incluso a través de la investigación resultaba exótica, en un momento dado, la terminología empleada por algunos ludólogos cuando hablaban de los *game event* diferenciándolos de los *play event*. Tanto como esta codificación, en este estudio se confía en que la amplia batería de términos operativos que se ofrece puede enriquecer nuestras comprensiones corporalizadas, enactivas, situadas y ecológicas del videojugar y de la cognición en estudios futuros.

Pero este estudio tiene varias limitaciones. Es indispensable multiplicar en número y duración los seguimientos. Un número creciente y más amplio de *ejecuciones de videojuegos* realizadas por niños y niñas de edades variadas, de orígenes socioculturales diversos y con trayectorias e historias escolares plurales, ayudará a matizar, corroborar o debatir algunos de los planteamientos y afirmaciones, a veces en exceso rotundos, diseminados a lo largo y ancho de esta extensa obra. Y aunque aquí hay una inclinación por procedimientos de registro más bien artesanales, se sabe que los softwares de observación actuales —algunos de ellos gratuitos— pueden resultar ayudas valiosas para adelantar, con mayor eficiencia, este trabajo. Sin embargo, se acoge la sugerencia de Mumford:

En la medida en que el fonógrafo y la radio descartan el impulso de cantar, en la medida en que la cámara elimina el impulso de ver, en la

272 De hecho, en compañía de los estudiantes de ingeniería informática de la Universidad del Valle, Camilo Rodríguez y Víctor Hugo González, construimos una versión preliminar de un software que, basado en la arquitectura de los cronogramas de SVJ, permita automatizar los procedimientos de registro y organización de datos para State Space Grids (SSG/Gridware). Este software, denominado Gestor de Canales, es un resultado derivado de este estudio, pero no fue finalmente empleado para el tratamiento de los datos.

medida en que el automóvil evita el deseo de andar, la máquina conduce a una condición funcional que está a un paso de la parálisis. (...): debemos ver, sentir, tocar, manipular, cantar, bailar, comunicar directamente antes de que podamos extraer de la máquina algún apoyo ulterior para la vida. Si estamos vacíos antes de empezar, la máquina solo nos dejará más vacíos aún; si somos pasivos e impotentes para empezar, la máquina solo nos dejará más débiles aún. (Mumford, 1934/1987, p. 366)

Se reconoce, además, que algunas líneas argumentales debieron sostenerse y desarrollarse más amplia y densamente, mientras otras se prolongaron y reiteraron en exceso. Y en ocasiones las conexiones entre ellas no quedaron del todo firmemente establecidas. Es el precio que se debe pagar por intentar forjar algunos puentes entre la inventiva conceptual de la investigación ludológica y unas más largas y decantadas tradiciones de investigación en psicología y cognición. Traducir las ideas de unos y otros para tejer algunas conexiones implicó —¡qué le vamos a hacer!— traiciones y transducciones (como cuando un virus introduce material genético extraño en un organismo, mutándolo).

Finalmente, se admite que se hizo uso de matemáticas muy elementales y descriptivas en un mundo en que la sofisticación computacional y el saber matemático han alcanzado logros inimaginables hace apenas un siglo. Con el interés en *hacer ver* lo que un abordaje de las ejecuciones y eventos puede hacer a la hora de pensar los videojuegos, pareció preciso e importante

usar esas matemáticas que sirven para *contar* (en el doble sentido del término). Se confía en que trabajos futuros permitirán aprender y explorar —con ayuda de otros— las promesas del Matlab (MathWorks, 1984) o de los paquetes estadísticos.

Para terminar vale decir lo siguiente: un sabor acre queda en mi boca como resultado de este largo esfuerzo de análisis. Conmover y fascinado cada día con los pequeños hallazgos, algunos más intensos, otros cuestionables y otros nada firmes todavía, no he dejado de pensar ni un solo día, durante estos años de investigación, en que estoy haciendo la arqueología de una forma de videojugar que está en trance de desaparecer. Por esa razón, todavía continúo filmando, cuando tengo oportunidad, a niños que videojuegan con consolas cableadas videojuegos duros, no casuales, de lento y difícil aprendizaje, ese tipo de videojuegos que implica(ba)n largas tentativas y una cascada de derrotas. La avanzada de las aplicaciones y la diseminación/multiplicación de las plataformas diversas para videojugar (iPod, iPad, teléfonos móviles, gameboy) pronto van a convertir esta forma de videojuego en la pauta clásica y en blanco y negro de la práctica de videojuego. No hemos terminado de comprender los videojuegos cuando ya están desapareciendo tal como, durante al menos cuatro décadas, los conocimos.

