

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Videojuego y Recreación. Hegemonía y Resistencia Del Sujeto
Autor(es)	Reyes Guerrero, Eduardo Steven
Director	Díaz Velasco, Andrés
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015.28p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	VIDEOJUEGO; RECREACION; HEHEGENÍA; RESISTENCIA.

2. Descripción
<p>El trabajo de grado propone mostrar el videojuego comercial como un aspecto educativo, partiendo de la reflexión desde su componente atractivo, su similitud con el contexto social y su semejanza con respecto a hábitos culturales por parte del sujeto. Enunciando dos cuestionamientos que permiten dar claridad a dicha postura (i) <i>¿Por qué jugamos videojuegos?</i> (ii) <i>¿Los videojuegos reproducen el contexto?</i> Y por otro lado, formula desde lo recreativo (iii) <i>¿La recreación puede servir como resistencia?</i> Planteando analizar los diferentes contenidos del videojuego comercial en pro de favorecer en grandes rasgos al sujeto a su interacción constante con su entorno e interpelación de sus comportamientos. Por ultimo propone <i>El videojuego como aula</i> para ser observado con posibilidad de reflexionar otro tipo de ciudadano-sociedad.</p>

3. Fuentes
<p>Bourdieu, P. (1993) Las estructuras de la reproducción social. Recuperada de http://www.sigloxxieditores.com.ar/pdfs/bourdieu_las_estrategias_de_la_reproduccion_social.pdf</p> <p>Bauman, Z. (2003) la modernidad líquida. Recuperada de http://colegiodesociologosperu.org/nw/biblioteca/modernidad-liquida.pdf</p> <p>Carreño, J. (2011). La recreación en entornos virtuales, problemas y desafíos. Revista Latinoamericana de Recreación, 1 (1), 108-118. Recuperado de http://www.revistarecreacion.net/volumen1/Carreno%20J.M.%20La%20recreacion%20en%20los%20entornos%20virtuales,%20problemas%20y%20desafios.pdf</p> <p>Carreño, J. (2006). <i>Recreación- poder, tiempo libre y juego</i> (Ed.), Recreación- poder, tiempo libre y juego (pp.39-54).Bogotá D.C: Sello Editorial kinesis.</p>

Carreño, J. (2006).Recreación en América Latina: subversión (Ed.), *Recreación-poder, tiempo libre y juego* (pp.39-54).Bogotá D.C: Sello Editorial kinesis.

Foucault, M. (1976). Vigilar y castigar: el nacimiento de la prisión, 1 ed.- Bueno Aires: Siglo XXI Editores Argentino, 2002. Traducción de: Aurelio Garzón del Camino

Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Que impacto produce sobre la infancia y la juventud, la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona: Paidós, SAICF.

Levy, P. (1998). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós

Narváez, A. (2013). Educación y Comunicación, del capitalismo informacional al capitalismo cultural. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional; DIE.

Sibilia, P. (2009). El hombre postorganico, cuerpo, subjetividad y tecnología Digitales, Buenos Aires: Fondo De Cultura Económica De Argentina

4. Contenidos

CONTEXTUALIZACIÓN

En este ensayo no proponemos revisar varios aspectos problemáticos del hecho de jugar videojuegos como una apuesta de la recreación moderna. Con esto, intentamos ir más allá de la crítica vacía hacia los videojuegos y avanzar en una posibilidad que de hecho ya se ha abierto en relación con el carácter educativo de éstos. Es decir, aprovechar las potencialidades del videojuego en su expresión actual. En la primera parte, entonces, abordamos la pregunta ¿por qué jugamos videojuegos?, pretendiendo encontrar no el sentido psico-neuronal sino el socio-tecnológico en tanto vivimos en una sociedad mediada por la tecnología informática. En la segunda parte, nos aproximamos al problema de reproducción del contexto que realizan los videojuegos, en una suerte de amansamiento de la realidad tal cual existe. En la tercera parte, avanzamos en la idea de La recreación como resistencia y, sobre todo, en relación con la recreación informática, esto es, de la transformación del videojuego. De este modo, en la parte final analizamos en qué sentido puede

tomarse al videojuego como un “aula”, o mejor, como un espacio-tiempo de interacción educativa en el que los usuarios (o sujetos) se hacen críticos al tiempo que aprenden y constituyen modos de ser alternativos, alterativos e incluyentes.

5. Metodología

Recolección Historiográfica

6. Conclusiones

La razón por la que el videojuego se convierte en parte fundamental de la vida del *gamer* responde, a que este se transforma en una acción atractiva y no obligada para individuo, que genera una serie de emociones y representaciones (identidad) otorgando la auto creación del jugador que realiza de forma dinámica desde un escenario virtual. No obstante tiene semejanza desde el plano actual instaurando ciertas normas (conducta) y relaciones al interior de videojuego semejante a una descripción tradicional a costumbres sociales, que pueden ser considerada por la recreación como espacio de cuestionamientos a determinadas prácticas por parte del individuo. Agregando a su experiencia de juego un análisis en relaciones a sucesos que poseen concordancia a comportamientos (hábitos) por parte de la ciudadanía

Encontrando en el videojuego como aquel que transporta contenidos masivos de comunicación de la elite política de turno y al mismo tiempo narra o resalta un acontecimiento en correlación la forma vida, utilizando la imagen como aquella que explica los procesos sociales e históricos que trastocaron el desarrollo social, simbolizando a partir de aprendizajes que permitieron la implementación de una cultura y sus normas.

Los videojuegos pueden edificar y encauzar hábitos y lenguajes a los que generalmente podemos encontrar como mediación o interacción con algún tipo de escenario virtual, logrando suplementar necesidades y construir identidades como individuo. Siendo utilizadas por los videojuegos al igual que la recreación en aspiración de sociedad. En relación a lo anterior, se afirma que según la intención de hombre será el modelo de nación, si no se puede lograr esto no existirá un cambio verdadero del presente social. No obstante, se debe generar espacios en perspectiva de ciudadanía, despojándose de moralismos y consentimientos hegemónicos al sujeto, basándose en un aprendizaje aplicado desde el contexto virtual como actual, tratando de configurar un sujeto crítico, solidario e innovador frente a su realidad.

Reconociendo que nuestras prácticas son mediadas por imágenes y cuyas experiencias son mediadas por lo virtual (representación del cuerpo), en tanto nuestra forma de percibir el mundo está sujeta al modo en que interpretamos y observamos una imagen (nuestra vida se explica a partir de una serie de imágenes) orientadas a la reproducción en masa y experiencias que son adaptas a consumidores potenciales.

Por otro lado, la recreación logra alterar una eventualidad de ideas y contraponerse a las acciones que limiten posibles transformaciones del hombre en correlación a sus hábitos, por tal motivo encuentra en los videojuegos un primer campo de intervención correspondiente a intereses individuales y afinidades con otros. Logrando una red de comunicación e información que esboza un aprendizaje que se utiliza con regularidad al interior del videojuego mismo, que podremos utilizar en concordancia con sus relaciones o habilidades sociales debido al contenido que manejan los videojuegos.

No obstante, se rechaza cual intento por hacer y convertir el videojuego comercial como aquel encargado de formal (decidir por el sujeto) y hacer del sujeto uno igual al otro, ignorando la posibilidad de determinación individual (diferencia) ya que este debe responder en lugar articular una serie de sucesos desde el plano virtual y actual haciendo hincapié al cuestionamiento y alteridad de nuestra realidad.

Comprendiendo que la Educación y la Recreación se visualizan comprometidas con extender la maduración intelectual del hombre, orientar su lenguaje y edificar sus discursos a través de su praxis, propiciar la interpelación de su costumbre fundamentada en el contexto y confirmar un hombre libre que reconozca los límites de su propia libertad.

Por tal motivo el videojuego como aula, se configura como una serie de escenarios que transforman, construye y altera lenguajes y formas de ver el mundo, otorgando al jugador la posibilidad percibir practicas diferentes a sus hábitos y aprender de dichas prácticas, dicha concordancia se utiliza para aproximar al jugador a una realidad diferente a la que él posea y originar en él una serie de cuestionamientos en relación a cada acción que se realiza al interior del videojuego y como es similar al del contexto actual. No obstante, este puede cambiar e intervenir actividades del individuo en su práctica social.

Elaborado por:	Eduardo Stiven Reyes Guerrero
Revisado por:	Andrés Díaz Velasco

Fecha de elaboración del Resumen:	11	06	2015
--	----	----	------

VIDEOJUEGOS Y RECREACIÓN

HEGEMONÍA Y RESISTENCIA DEL SUJETO

Eduardo Steven Reyes Guerrero¹

Tutor: Andrés Díaz Velasco

Resumen: El trabajo de grado propone mostrar el videojuego comercial como un aspecto educativo, partiendo de la reflexión desde su componente atractivo, su similitud con el contexto social y su semejanza con respecto a hábitos culturales por parte del sujeto. Enunciando dos cuestionamientos que permiten dar claridad a dicha postura (i) *¿Por qué jugamos videojuegos?* (ii) *¿Los videojuegos reproducen el contexto?* Y por otro lado, formula desde lo recreativo (iii) *¿La recreación puede servir como resistencia?* Planteando analizar los diferentes contenidos del videojuego comercial en pro de favorecer en grandes rasgos al sujeto a su interacción constante con su entorno e interpelación de sus comportamientos. Por último propone *El videojuego como aula* para ser observado con posibilidad de reflexionar otro tipo de ciudadanía-sociedad.

Palabras claves: Videojuego, Recreación, Hegemonía, Resistencia.

Abstrac: The degree work aims to show the commercial game as an educational aspect, based on the reflection from its attractive component, its similarity to the social context and its similarity with respect to cultural habits by the subject. Stating two questions that allow bring clarity to this position (i) *Why do we play games?* (ii) *Video games reproduce the context?* On the other hand, it made from the recreational (iii) *Recreation can serve as resistance?* Raising analyze the different contents of commercial videogame favor towards the subject in broad terms its constant interaction with its surroundings and questioning their behaviors. The game finally proposed as a classroom for observation with a chance to reflect other citizen-society.

Keywords: Videogame, Recreation, Hegemony, Resistance.

¹ Estudiante de X semestre de la Licenciatura en Recreación y Turismo, Universidad Pedagógica Nacional. Artículo presentado para la obtención del título como Licenciado en Recreación y Turismo. Correo electrónico edupedagogica@gmail.com.

Los videojuegos son, tal vez, la avanzadilla de un mundo producido en serie, pero a la hechura de cada uno. La virtualidad de realidad que imaginariamente nos acerca a los conflictos más profundos de la personalidad humana.

Davis Levis, 1997.

Introducción

Hemos sido o hacemos parte de una generación a la que se le fabricaron e impusieron un lenguaje de rebeldía y actitudes de resistencia a través de la moda e iconos culturales por medio de pantallas reproductoras, dentro de un rápido desarrollo tecnológico de mecanismos informáticos de difusión. Dichos iconos se han establecido en nuestra cotidianidad como una forma de vida deseable posible de alcanzar en la medida en que es un sueño, aunque éste esté fundado en la moralidad y la mera adquisición de valores, por un lado, y por otro, tenga una orientación económica que limita su cumplimiento. Asimismo, las modas que guían el deseo codificado en lenguajes de prestigio social o rechazo moral según los hábitos colectivos difundidos a partir de imágenes, dan sentido a una realidad en tanto “la cultura no existe para suplir necesidades sino para buscar el sentido” (Narváez, 2013, p.28).

La moda al igual que los íconos obedece a imposiciones ideológicas que delimitan el discurso crítico del sujeto, utilizado mecánicamente a su servicio y dirigido estrictamente al consumo en función del orden burocrático apoderado de todo contenido informático. De este modo, la industria del entretenimiento y la informática elaboran una combinación entre el televisor y una consola (en tanto que es un dispositivo interdependiente), o bien, en un computador, que facilita a los “usuarios” interactuar con tales contenidos de manera que capta su imaginación en una conjunción de innovación tecnológica y curiosidad natural, creando un estrecho vínculo entre su forma de ser y la vida que se manifiesta a través del videojuego. En este sentido, éste se convierte en una herramienta importante de pasatiempo masivo, el cual ofrece contenidos estructurados por un periodo de tiempo que se constituye en hábito.

Esta generación² se caracteriza por adoptar los medios digitales como mecanismo de relación y modelo de consumo asimilando que “El consumo que los jóvenes hacen de las redes digitales y

² “Una generación presupone un grupo de individuos nacidos en torno a una fecha, pertenecientes a una comunidad de educación, formas de relaciones similares, preocupaciones comunes que terminan con la fuerza generadora de la anterior, y [...] cuentan con una figura destacada o ‘caudillo’” (Rubio, 2010, p.202).

concretamente de internet, está transformando, no sólo el ocio y las formas de interacción de este segmento de la población con su entorno, sino además, por extensión, de la sociedad en su conjunto” (Rubio, 2010). Considerando que el precepto de norma social se altera por el presente digital y por el acceso a la información, perturba la noción y distribución del tiempo, en espacios que les permite rectificar el significado de su identidad e interpelación del mundo.

Las consolas de videojuego o “consolas domesticas”³ apropian en su presentación caratulas llamativas, las cuales están cargadas de imágenes simbólicamente relacionadas con fetichismos, convirtiéndolas propiamente en un artefacto industrial que comunica a los individuos desde un uso autoritario del poder, para que adquieran posturas socioculturales relacionadas con sexismos, racismo y homofobia, entre otras cosas. Sin excluir o desconocer la existencia de comportamientos o de un lenguaje de elección diseñado que permite al usuario relacionarse con contenidos narrativos que pueden originar preguntas en relación a su comportamiento y poder ubicar dicha imagen virtual con un posible hábito de su cotidianidad, no es común que se interactúe con el videojuego conforme a una conciencia de auto-creación como ser que juega, sino como un cuerpo que se comporta únicamente respecto a sus deseos y a la satisfacción de éstos.

A los usuarios que acceden a este tipo de consolas en la actualidad, denominados generalmente *gamer* (jugador), se les ha permitido relacionarse con otros al mismo tiempo que juegan la partida, de modo que de hecho se crean sociedades de partida. De este modo, como dice Levy (1977) “las experiencias de videojuegos a través de la red telemática permiten prever que en un futuro no muy lejano, será posible ser el protagonista virtual de un programa de entretenimiento a medio camino entre el juego informático y el cine, en el cual el resto de personajes estén encarnados por otros jugadores situados en diferentes puntos del planeta”(p.39). ¿Pero realmente estamos ante la emergencia de nuevos tipos de sociedad así como de nuevas identidades? ¿No pierde el hombre con estas interacciones (a distancia de otros cuerpos, y con símbolos cargados de una cultura específica e intencionalidad) la posibilidad de pensar por sí mismo y de desear emanciparse ante la dominación ideológica? Siguiendo estos roles al interior de esta clase de organización informática y de videojuego ¿no se convierte en prioridad para aquellos que interactúan y establecen una estructura, la modificación de sus expresiones como

³ En 1975 Atari presenta al mercado su primera consola doméstica. Un aparato conectado directamente al televisor y que solo permite jugar al pong. Aunque en 1972 la filial de Philips, Magnavox ya inicia de forma exitosa una versión mejorada de consolas domesticas creadas por Ralp Baer en 1966. (véase Levy, 1977).

ciudadano, soportado en la diversidad de posibilidades de acciones virtuales y no actuales (físicas si se quiere)?

No es difícil reconocer que los medios audiovisuales incluyen a los videojuegos como forma alternativa de un entretenimiento consumista, el cual repercute en características de gusto individual y de elección electrónica, instaurando un vínculo entre la informática y los contenidos del cine y la televisión el cual implementa a través de una serie de elementos de poder, la sucesión de estímulos visuales a partir de la ocupación activa del usuario que a diferencia de la televisión requiere una observación constante y más bien pasiva. Así que el recrearse en los videojuegos consta esencialmente de una ocupación, de una acción individual con una representación simulada de carácter lúdico que se puede constituir en una vida más que imaginaria.

Es por esto que en este ensayo no proponemos revisar varios aspectos problemáticos del hecho de jugar videojuegos como una apuesta de la recreación moderna. Con esto, intentamos ir más allá de la crítica vacía hacia los videojuegos y avanzar en una posibilidad que de hecho ya se ha abierto en relación con el carácter educativo de éstos. Es decir, aprovechar las potencialidades del videojuego en su expresión actual. En la primera parte, entonces, abordamos la pregunta ¿por qué jugamos videojuegos?, pretendiendo encontrar no el sentido psico-neuronal sino aquella que le otorga sentido al individuo en tanto vivimos en una sociedad mediada por la tecnología informática. En la segunda parte, nos aproximamos al problema de reproducción del contexto que realizan los videojuegos, en una suerte de amansamiento de la realidad tal cual existe. En la tercera parte, avanzamos en la idea de La recreación como resistencia y, sobre todo, en relación con la recreación informática (de todo aquel apoderado de la información y la transmita al otro según su conveniencia), esto es, de la transformación del videojuego. De este modo, en la parte final analizamos en qué sentido puede tomarse al videojuego como un “aula”, o mejor, como un espacio-tiempo de interacción educativa en el que los usuarios (o sujetos) se hacen críticos al tiempo que aprenden y constituyen modos de ser alternativos, alterativos e incluyentes.

1. ¿Por qué jugamos videojuegos?

Los videojuegos permiten la conexión a la red y el acceso directo a todo tipo de información de forma inmediata con capacidad de establecer alianzas con distintos jugadores al interior de la extensa realidad virtual, cuyos lugares se transforman en emblemáticos rincones colectivos, utilizados como zona de aventuras en la que predomina el reto como principal mediador de aprendizaje.

Los jugadores pueden representarse al emplear o crear⁴ figuras humanas animadas que pueden manipular objetos y adquirir gestos controlados a partir de un control de mando, no obstante se observa que estas figuras pueden dominar diálogos, gestos, movimientos y actitudes que puede modificar el 'Gamer'. Leviz (2001) encontró que "Una de las primeras cosas que llaman la atención ante la computadora es la facilidad con la que permite manipular y crear imágenes (y sonidos) generando de este modo la ilusión de poner la creatividad al alcance de todos" (p.100).

El progresivo acceso a este tipo de escenarios nos permite percibir las tecnologías como una realidad virtual⁵, empleando el ordenador como proyector de sitios o figuras tridimensionales, proporcionando emociones originadas por imágenes como medio que inducen al jugador a entornos físicos, e interactivos, diferentes a los ya conocidos, los cuales alcanzan incluso un nivel de perfección que puede producir confusión en relación con las nociones de realidad o *actualidad*. Levy (1998) sitúa que "la virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización" (p.19), siendo la *actualización* "una creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades" (p.18).

La *virtualidad* dispone de identidad a partir de la relación juego- jugador, asumiendo la vida social aunque adolezca de posesión, mientras la *actualización* determina su función a partir de poseer el material de consumo deseado. Los juegos instauran un sistema de entretenimiento en relación a los jugadores desde lo cotidiano, en el cual sobresalen contenidos cinematográficos de forma dinámica, simbolizados por experiencias emblemáticas conducidas a manifestaciones de conductas orientadas a una posible reconstrucción social a partir de comprender que:

⁴ Stency, Game Maker, Game Salad y RPG Maker son programas que podemos utilizar para crear videojuegos de una manera fácil y sin mucha complejidad.

⁵ La virtualidad se suele emplear a menudo para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la "realidad" como una realización material, una presencia tangible. (Levy,1998, p.17)

La comunidad depende del medio natural pero también se modifica y se transforma a partir de sus formas de participación en actividades productivas y de subsistencia que están estrechamente relacionadas con el tipo de organización social que desarrolla y éste no puede desligarse de los valores que la sostienen, las ideologías que la justifican, de las creencias que la ordenan y le dan sentido (Restrepo y Rosario, 2007, p.29).

En una palabra, al interior del videojuego se realizan clones sociales en espacios virtuales que afectan y alteran las reglas habituales. Por tanto, los videojuegos aportan a construir identidad a partir de las motivaciones que posea el jugador en relación a la dificultad ofrecida por el videojuego y al aprendizaje obtenido por el mismo, pero solo puede lograrse si responde a una finalidad propia del jugador. Es decir, no importa la clase del videojuego, el soporte técnico, el diseño o lo expuesto en los párrafos anteriores si el videojuego no otorga la necesidad de subsistir y poseer sus propios objetivos, siendo indispensable que el videojuego posea objetivos confusos y obligue a crearlos, otorgándole al jugador la posibilidad de convertirlo en una auto creación, en una práctica social o en un lenguaje competitivo. Ocasionando una serie de hazañas que sean representadas en relación a lo que generalmente solemos resistir, se hace del videojuego nuestra propia historia e inspiración, motivación y esperanza individual. Por este motivo, el videojuego repercute en el reconocimiento social (poder) o reto personal, al poseer lo no alcanzado desde el plano actual y ser o hacer lo que por hábito no solemos realizar.

En base a lo anterior, Soon Kyo Hong una mujer coreana de cincuenta cinco años cuyo rol al interior de la estructura social responde a funciones del hogar, es reconocida en su país no por su rol, sino por ser considerada en los juegos online como la mejor jugadora y competidora del *Battle Tournament*, evento que se realiza cada año en Corea del Sur; asimismo, es nombrada monarca por sus compañeros de juegos (partida), otorgándose el nombre de *Flor de la montaña* cuyo sinónimo recibe su avatar. De igual forma se tiene conocimiento de personas que han hecho del videojuego su forma de vida y profesión, como el español Carlos 'ocelote' Rodríguez, el estadounidense Johnatan 'Fatal1ty' Wendel, el coreano Lee 'Nada' Yun-Yeol y la norteamericana Katherin 'Mystik' Gunn⁶.

Según el artículo *El 'gamer' colombiano* de la columnista Mariana Suárez Rueda (2010), el *gamer* (jugador) recibe tres clasificaciones que ella denomina como: (i) el *jugador casual*, le gustan los

⁶ Los cuatro jugadores profesionales de videojuegos que se volvieron millonarios. Recuperado de <http://pqs.pe/actualidad/noticias/cuatro-jugadores-profesionales-de-videojuegos-que-se-volvieron-millonarios>

videojuegos para divertirse y socializarse; (ii) el *jugador semi pro*, para quienes los videojuegos son una forma de liberar del estrés y (iii) el *profesional*, quienes asumen los videojuegos como lo más importante en su vida. Haciendo del videojuego una posibilidad que se aparta de todo impedimento de logro social, las tres clases de *gamer* encuentran en él un mundo distinto que habitar, en el que de hecho soy un otro al de *lo actual* y en el que viven intensas emociones vitales. Y no es otra la razón por la que se juegan videojuegos.

Otorgando al jugador total autoridad en circunstancias históricas- sociales que modificada la noción de realidad en descripción de lo social, logrando modificar narraciones y concebir sujetos según sus propios principios, sin contemplar aspectos negativos o positivos conforme a moralismo, donde el videojuego responde a nuestras demandas, intereses, necesidades y forma en que contemplamos el mundo.

2. ¿Los videojuegos reproducen el contexto?

En el escenario actual se hacen presentes dos tipologías características alrededor del videojuego, por un lado aquellos que denotan una singularidad manifiesta entorno a una multiplicidad de contenidos y a un mosaico de particularidades que no connotan una arquitectura con relación a lo curricular y educativo -pero que enseñan-; a estos se les denomina *video juegos comerciales*. Por otro lado, están aquellos que desde su planteamiento y construcción metodológica tienen presentes de modo sistemático elementos racionales y relacionales con un proceso de índole educativo, a los cuales se les enuncia como *video juegos educativos*. A partir de este contexto, el desarrollo del siguiente apartado estará situado desde la explicación de los *videojuegos comerciales*.

Los videojuegos al igual que el teatro, el cine, la literatura y la recreación exponen características propias que influyen en la conciencia social, estos predominan el control intelectual y formulan interpretaciones del pensamiento orientado a la construcción de conocimiento.

La automatización y la división social se encuentran simbolizadas por la forma en que las máquinas fragmentan nuestra relación, asumiendo imposiciones tecnológicas que centralizan y adiestran nuestra conducta. La informática ingresa a sectores de la comunicación social a partir

de implementar imágenes y sonidos que consolidan mensajes de grupos industriales y divulgan formas de vida dirigidas al consumo ubicándonos como ciudadanos alfabetizados por tecnologías que nos indican un oasis de ilusión y sueños gloriosos de poder. En este sentido, los videojuegos se conforman como un fenómeno cultural y económico que integran los hábitos personales en cuanto que “la dominación ya no necesita ejercerse de manera directa y personal cuando posee los medios (Capital, Económico y Cultural)” (Bourdieu, 1993, p.51).

Un ejemplo de lo anterior es *America's Armé*. Un videojuego creado y producido por el ejército Estadounidense que se puede descargar de forma gratuita y jugar online, los *gamer* pueden comunicarse con soldados reales, compartir información y dialogar sobre el estilo de vida militar, una de las características de este videojuego es que su página en internet tiene acceso directo a la página web de reclutamiento del ejército y así, establecer una conexión directa entre el *gamer* introduciéndolo en un escenario militar y otorgándole elementos básicos de formación con lo que el videojuego cumple la labor de “enlistar” al individuo antes de su mayoría de edad y preparándolo para ser un potencial “héroe de guerra”. Para ello, el videojuego establece no solo los contenidos sino que ofrece las posibilidades para que estos sean transmitidos al *gamer* a través de artefactos como los ordenadores, las consolas y los teléfonos móviles. Diego Levis⁷, menciona que existen cuatro dispositivos que le otorgan la característica tecnológica al videojuego:

1. *Las máquinas recreativas* (destinadas a los salones recreativos o de arcade). La rentabilidad de este tipo de máquinas depende directamente del número de jugadores potenciales dispuestos a echar una moneda. Esto hace que los juegos suelen ser sencillos y de corta duración para facilitar la rotación del público.
2. *El ordenador personal* (puede incorporar o no lector de CD-ROM). La ventaja de los ordenadores sobre otros soportes de juego es que ofrecen la posibilidad de ser utilizados para otras actividades. Una de las grandes incógnitas que tiene planteada el sector del entretenimiento informático es la posibilidad de que el ordenador personal equipado con lector de CD-ROM termine por imponerse como el soporte tecnológico estándar del multimedia.

⁷ (Levis, 1997, p. 49 y 50) Los videojuegos, un fenómeno de masas.

3. *Videoconsolas*. Requieren ser conectadas a un televisor. Se caracterizan por utilizar cartuchos o sistemas propios de lectura de discos compactos (CD-ROM). Hasta ahora todas las consolas han sido incompatibles entre sí, si bien en la actualidad existen sistemas creados con la vocación de ser adoptados como estándar del sector. Se trata de sistemas concebidos fundamentalmente para jugar, sencillo de utilizar y que tienen un costo económico sensiblemente inferior al de los ordenadores personales.
4. *Consolas portátiles*. Se caracterizan por llevar incorporada la pantalla de visualización. Utilizan cartuchos de juego específicos para cada marca.

De acuerdo a lo anterior más allá del ejercicio descriptivo que realiza Levis, es reconocer la mediación de los dispositivos como elementos transmisores de mensajes y contenidos que contribuyen a la individualización del *gamer* generando un supuesto orden social dirigido a modificar los cuerpos y concebir sujetos globalizados a partir de tecnologías seguras. De igual modo, orientados a la adquisición de herramientas que hacen más cómoda la experiencia que ofrecida por el sistema comercial garantiza una práctica más atractiva con un gran valor simbólico de alcanzar sin posibilidad de oponerse a su compra. En relación a lo anterior se resalta que, no todo jugador puede adquirirlos y quien los posee se aparta de su entorno social mientras interactúa con estos, no obstante si está solo, igualmente están diseñados para ser utilizados de forma individual.

Por otro lado, la recreación también puede generar lo mismo ya que para que se dé un acto recreativo se necesita *de un otro* y comprendiendo que la recreación posee tanto discursos como acciones surgidas de esos discursos estos sean orientados hacia un proceso homogeneizador⁸ del sujeto vislumbrando de este modo que “los dispositivos de biopoder de la sociedad industrial [apuntan] a la construcción de cuerpos dóciles-domesticados, adiestrados, disciplinados-destinados a alimentar los engranajes de la producción fabril” (Sibilia, 2009, p.26). Probablemente la recreación como los videojuegos, proporcione imágenes que representan lo deseado, lo soñado y lo posible del individuo según el contexto, que establece posibilidades de

⁸ *El sistema homogeneizador, conformador de cuerpos dóciles al servicio de la producción y el consumo, siempre existe manifestaciones de desacuerdo y posibilidades de la salida a los procesos de dominación*. Carreño, J.M. (2006) *Recreación- poder, tiempo libre y juego*. Recreación, ocio y formación. Fundamentos y perspectivas.

obtener todo lo existente y todo lo real que funcione como índice de ocurrencia por medio de la victoria y la derrota.

El sinnúmero de juegos existentes y la supremacía en la que estos se encuentran, se caracteriza por una división de géneros con particularidades propias con un único objetivo y misión, representado en sofisticadas tecnologías que integran de manera rápida en espacios posibles la libertad. No obstante, la recreación adquiere una corresponsabilidad de estos escenarios si no adopta una observación pedagógica y reflexiva hacia los diseños de dominación como herramienta que introduce hábitos hegemónicos orientados a configurar relaciones de poder y encaminados a la asignación de estructuras sociales que respaldan la distribución y aseguran de forma inmediata la reproducción de riquezas.

Lo anterior, se refleja desde un ejercicio metafórico entre la estructura de un videojuego comercial de rol en la que se diseñan normas y regulaciones en un espacio de modo similar al funcionamiento institucionalizado que se presenta en un territorio o municipalidad. Por tanto, “El modelo de la ciudad pasa a ser la matriz a partir de la cual se producen los reglamentos que se aplican al conjunto del estado” (Foucault,-, p.142). Estos aspectos disciplinarios pueden ser representados en la ocupación constante de las tecnologías que dan la aprobación al ahora del vivir del sujeto. Otorgando al jugador un lenguaje en correlación al proceso de alfabetización tecnológico, en este caso ofrecido por el videojuego que asimila de la misma manera conceptos que se enseñan o se equiparan a determinada palabra y su correspondiente definición.

A continuación, se presenta un breve listado de palabras relacionados con su definición a partir del Diccionario online de términos sobre videojuego y cultura gamer:

1. 1S1K : Un disparo una muerte
2. Aggro: agresivo
3. Baitear: Actuar como bait (cebo)
4. Banear: Prohibir
5. Bichear: Quejarse
6. Bindear: Ligar, enlazar
7. Bugeado: Para indicar que un juego o una parte de él tiene bugs (error)
8. Lootear: botín
9. Crowd control: Control de masas

10. Chino farmer: Forma vulgar de referirse a personas que se dedican a jugar gran cantidad de horas a juegos online-a cambio de un sueldo
11. Cheto: truco/ trampa
12. Counterjunglear: Robar
13. Mula: Personaje secundario creado por un jugador para poder alcanzar más ítems de lo que permite su personaje principal
14. Esponajear :Recibir muchas balas de manera consecutiva hasta morir
15. Ganking: Matanza grupal
16. Niño rata: Joven, generalmente pre-adolescente, que pretende aparentar rudeza, a pesar de su corta edad mediante gritos, insultos y en general comportamiento hostil, que suele ser extremadamente ruidoso, exagerado y caniso.

Para dar termino a este apartado y como se ha sugerido hasta este momento, el videojuego comercial reproduce la estructura social a partir de acciones que ejercen una acción educativa no formal ni institucionalizada y que da cuenta de ciertos comportamientos que pueden estar sujetos a la cotidianidad del sujeto a partir de unos condicionamientos que imparte la sociedad.

La elaboración y desarrollo del videojuego se sujeta estrictamente a los deseos y relaciones implementadas bajo normas de conducta social (relaciones de poder) en el que sobresalen códigos de regulación (habito) cuya estructura enfatiza en un modelo de sociedad capacitada en servir y sobrevivir al interior del sistema, en tanto al sujeto se moldea en las transformación de costumbres y necesidades orientada a obedecer en la medida que son alfabetizados (lenguaje) en los nuevos modelos de ocupación y saberes técnicos en la práctica ejercida al interior de las costumbres del ciudadano.

3. ¿La recreación puede servir como resistencia?

La recreación se edifica a partir de características predominantes del contexto y dialogo sobresaliente desde lo político, económico y cultural que trastoca al sujeto desde el sentido humano, originado en imposiciones de inequidad y pobreza.

Se resalta a las estructuras sociales como las principales responsables de división y generar que minorías consuman y adquieran lo que otros producen, relación que otorga una configuración de nación, es decir, la pretensión de individuo-estado disponiendo particularmente de normas que den vigencia a la correlación de ciudadanía. No obstante, debe sobresalir el orden como primer precepto de lenguaje de los habitantes, por tal motivo “la vigilancia construye hábitos técnicos, es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser obligado, que puede ser transformado y perfeccionado” (Foucault, 1976, p.159); generando la subordinación del individuo y otorgando al estado total autoridad sobre el libre actuar del ciudadano, vulnerando el poder natural del derecho propio de determinación individual y doblegando cualquier forma de deducción de su condición. Tal aspecto, estructura al estado en una posición dictatorial que niega cualquier posibilidad humana de justicia cuya postura es atravesada por la negación de aquello que no se asemeje a sus pretensiones, acercándonos al aumento implícito de conquistas o invasiones de naciones ajenas que transforman la identidad, cultura y despoja de toda riqueza natural a sus habitantes, proceso que se encuentra explícito en la redacción histórica de una nación y que es enseñada como descubrimiento.

Nuestras funciones al interior de nuestro territorio se vinculan ferozmente al desarrollo devastador del capitalismo ofrecida como consumo⁹ y consagrada como necesidad encontrando que “a cada cual se le ha asignado una función, siempre en beneficio del desarrollo de la metrópoli extranjera de turno, y se ha hecho infinita la cadena de las dependencias sucesivas” (Galeano, 1979, p.2); convirtiendo al ciudadano en un modelo de masa que acepta estrictamente códigos que puedan posicionarlo y hacer de él, parte de determinada organización social. Allí, donde la jerga de nuestro realismo es perpetuada por el nuevo siglo en anhelos, que solo podremos lograr si los alcanzamos de forma imperfecta a poseer por la cual, “la sociedad posmoderna considera a sus miembros primordialmente en calidad de consumidores, no de productores” (Bauman, 2000, p. 82).

La recreación se entiende al interior de la estructura social, como un lenguaje proporcionado por la cultura mediante la relación social del sujeto o interacción con la industria que modifica sus conocimientos, este lenguaje puede ser clasificado como lúdico-recreativo y ser representado por (pinturas, máscaras y humoristas etc.), orientado a propiciar principios éticos en relación al derrocamiento doctrinal del hombre y favorecer en la construcción de sujetos libres seguros de

⁹ Consumo: sinónimo de libertad del ciudadano conquistado

su representación. Propiciando libertad al individuo y la negación de cualquier procedimiento que de forma de castigo o represión que impida la resistencia de los ciudadanos, cuyo proceder será un dialogo constante de esperanza basado en la praxis del conocimiento y sustentado en que “la libertad de los individuos solo adquiere profunda significación cuando se alcanza la transformación de la sociedad” (Feire, 1993, p.96). La resistencia fundamental de dicho propósito brinda razón a nuestros hábitos, costumbres y participación como ciudadanos, manteniendo la necesidad a cualquier propósito desesperanzador en relación a demandas por parte del estado, identificado este como aquel que regula las decisiones o elecciones individuales y sociales.

Por otro lado, se concibe la educación como un conjunto de actividades cual es quiera que potencializa al hombre a partir de la modificación de comportamientos sociales y adquisición de valores en su integralidad: razonamiento, creatividad, imaginación, interpretación del mundo, etc. Esto es, todo aquello que el hombre puede ir madurando en el transcurso de su vida, o bien, todo lo que el hombre es por naturaleza. Estas actividades no pueden darse si no existe una relación con el entorno, por lo que la educación descansa en la relación con el otro. La educación es la responsable de otorgar significado al hombre por lo que da pie a las transformaciones socioculturales. Así pues, la educación tendrá como ideal la reflexión exhaustiva de contenidos con la experimentación directa de teorías que se ajusten a la libertad de reflexionar o crear en pro de la edificación del propio argumento.

Entonces ¿Que puede objetar la recreación desde escenarios virtuales? Carreño (2011) manifiesta que “lo virtual recreativo configurado desde estructuras transversales de cualquier mediación...” hace referencia a cualquier dispositivo que el *gamer* puede adquirir, utilizar y manipular en cualquier momento y lugar como uso recreativo; de otra parte y siguiendo al mismo autor “la recreación virtual vista como conjunto particular de aspectos que se definen en la construcción de un nuevo sujeto en la posmodernidad” esboza una noción de individuo fragmentado que responde a demandas contemporáneas específicas.

Aunque debe reconocerse que no todo individuo tiene o puede acceder a estos dispositivos, ya sea por su condición socio-económica o su poco interés al mismo, su configuración de tiempo en relación con su entorno es muy diferente a la configuración del individuo que interactúa constantemente con estos dispositivos, desarrollando una alfabetización y aprendizaje tecnológico que lo sitúa en un ámbito global.

La recreación en relación al videojuego responde a un devenir del individuo, el videojuego en relación con el aprendizaje se da a partir de interactuar y navegar por escenarios debidamente preestablecidos que trasladan al usuario de ser un simple espectador a un protagonista que acepta o no dichos contenidos del juego. Por tanto, la función de la recreación al interior de los videojuegos estaría en establecer acciones de tipo reflexivo, propositivo y crítico que examinen la libertad de individuo desde la segmentación y jerarquización social representada al interior del videojuego o situar al jugador a la observación constante del sometimiento ideológico predominante. No obstante, también debería arrojar posiciones de rechazo a estereotipos de vida que son ofrecidas por proyectores que validan dichos aspectos sociales.

La clase social de Disney ha moldeado el mundo de cierta manera bien determinada y funcionante; la fantasía no da la espalda a este mundo, lo toma y, pintándole de inocencia, lo presenta a los consumidores, que presienten ahí un paralelo mágico, maravilloso, de su experiencia cotidiana (Dorfman y Mattelart, 1972, p.114).

En este sentido, la libertad del individuo al interior del videojuego puede ser interpretada por la recreación como un proceso académico. Es decir, convertir el videojuego como un aula coherente de contenidos orientados desde la resistencia¹⁰ ideológica de cuerpos adoctrinados percatándose de que “en este sistema de conocimientos las argumentaciones que han conformado la sensibilidad y los hábitos orgánicos, provienen de la misma forma de requerimientos de conductas masivas que favorecen la ideología” (Carreño 2006, p.41). De esta manera, la realidad y la libertad como sujeto pueden conjeturarse en experiencias francamente reseñadas por medio de imágenes que reflejen el contexto social y cultural, en tanto, no es una intencionalidad de formar al sujeto o hacerlo parecer a semejanza del otro, sino hacer del videojuego un escenarios en función del cuestionamiento (interpelación) en pro de transformar nuestra relación con el otro y hábitos en correlación a nuestro rol al interior de la sociedad.

A lo anterior se plantea dejar en duda el contexto a partir de hipótesis que otorgan significado al individuo (construcción cultural) afirmando que la construcción del lenguaje y hábito del sujeto

¹⁰ Resistencia: reconoce la recreación como posibilidad de alteración del orden y factor que propende por el desarrollo de una sociedad equitativa y justa, bajo un proyecto de nación propio y coherente. Carreño, J.M. (2006) *Recreación en América Latina: subversión*. Recreación, ocio y formación. Fundamentos y perspectivas

depende de la relación que el ejerce el estado sobre este y su resistencia a partir de acciones que defienden su representación como individuo, en tanto la recreación aporta como función complementaria al cuestionamiento de todo aquello que funcione como equivalencia a su residir individual y posteriormente social.

4. El videojuego como “aula”

Es utópico negar que el valor de la enseñanza y labor docente no se encuentra regulada por el esbozo deseo de sociedad aprobada, según la demanda de autoridad intelectual¹¹ o económica de turno, demandando diálogos simbólicos necesarios a través del convencionalismo del poder. Las instituciones encargadas del aprendizaje y de la adquisición de un supuesto conocimiento, exponen dicha formación como un preámbulo de identidad o hábito en correlación a la autoridad; no obstante, las instituciones pueden argumentar sus contenidos en ocupaciones pedagógicas que garantizan confirmar o negar todo aquello que contribuya a teorías que propicien un proyecto de estado. De esta forma podemos concebir que las tecnologías obtienen una visión negativa al no corresponder estructuralmente a argumentos educativos; siendo focalizados en percepciones ideológicas no aceptadas, que pueden arrojar términos incorrectos y desorientar el intelecto de los jóvenes hallando que “los videojuegos pueden convertirse en una herramienta para construir ideas sobre el mundo, discutir valores y explorar normas sociales” (Lacasa, Mendez y Martínez 2008, p.57) y con los cuales se encauce al individuo en una percepción del mundo y de esta forma disponer de una praxis histórico- social de su propia realidad.

Comenzaremos con la afirmación de Salvat, (2000) “el ordenador ha sido visto como la herramienta capaz de asegurar que el estudiante sea el centro y el motor de su propio aprendizaje” (p.97). Estos medios tienen la facultad de ser observados con un propósito educativo aunque no responda a contenidos específicos de un espacio académico o propósito curricular y ser descubierto como medio de aprendizaje on-line. Se trata de un grupo generacional condicionado por unos métodos de distribución de la información, las tareas, el juego y el aprendizaje de corte conductista (refuerzo/castigo) comprendiendo “que, como en los

¹¹ Intelectual: Extraña especie en extinción. Antes se llamaban así al individuo que de manera crítica e independiente denunciaba y combatía la dominación y la injusticia, pero ahora se dice de cualquier charlatán, especialista o funcionario que se distingue por su servilismo ante el capital y los poderosos. Vega, R. (2004) Guía lingüística del nuevo desorden mundial.

videojuegos y en la auto instrucción on-line, estimula el afán de logro, tanto como de consecución y recompensa significativa, concreta pero, inmediata (Rubio, 2010, p. 203); configurado como deseo individual que se aparta de toda obligación o relación laboral, enfocada como ocupación que propicie libertad con posibilidad de recreación individual y colectiva, en espacios que traspasan todo límite del ser y su accionar en un mundo virtual, trasladándolo a la reflexión actual determinada por la alteridad propiciada por el juego. El videojuego es recreativo siempre y cuando cumpla en favorecer la construcción de hombres libres, críticos y comprometidos en reformar su realidad.

¿Pero cómo poder verificarlo? America's Army facilita a los jugadores conocer las últimas armas que se utilizan en campos de combate y de esa forma poder trasladarlas a escenarios virtuales. No obstante, los jugadores tienen la posibilidad de trasladar lo aprendido al interior del videojuego a un hecho actual, pueden medir su trabajo en equipo, la resolución de problemas, ejecución de estrategias y con las mismas reglas al interior del videojuego. La recreación como el videojuego ofrece la posibilidad de equivocarse, de volver a iniciar hasta poder aprender de sus mismos errores y reconocer que lo aprendido anteriormente lo podemos aplicar en nuevos escenarios con nuevos retos, alejado de todo indicio de poder y dominación de consumo provenientes de redes que no dan legitimidad al proceso.

¿Cómo poder elegir o seleccionar un videojuego? Se debe resaltar que los videojuegos y su variedad en contenidos deben ser reconocidos lo suficiente por aquel que intente orientar un videojuego comercial a un contexto reflexivo. Por ejemplo: **Medal of Honor**, videojuego que representa la guerra del pacífico; **Red Steel**, videojuego cuya misión es luchar contra las mafias japonesas; **Princes of Persia**, videojuego que maneja la temática de una tierra de mitos y leyendas y **God of War** sangrienta epopeya inspirada en la mitología griega¹². Cabe resaltar que en estos videojuegos se presenta un alto el grado de violencia posibilitando al jugador adoptar actitudes que alteren sus emociones y experimentar ante emociones de corte negativo que puede desconocer. No obstante, los videojuegos anterior mente nombrados utilizan sitios, sucesos y costumbres culturales desde el plano actual y lo modifican en una práctica fascinante situada en un saber alternativo en la que se explora circunstancias transcendentales del progreso en beneficio social considerando que los videojuego comerciales desarrollan ciertas habilidades en el individuo.

¹² fragmento de títulos. *Análisis axiológicas- Educativo de videojuegos de temática violenta*. Revista electrónica de la educación. Educación y Cultura en la sociedad de la información.

Sin embargo, los videojuegos comerciales no se reducen únicamente a la mera experimentación de emociones sino también con acciones que reflejan un tipo de relación social-cultural que promueve la cooperación entre usuarios fomentada en espacios de trabajo en los cuales se comparte información y se emplea un aprendizaje como iguales. De igual modo, impacta la autoestima del usuario en la ocupación social con la posibilidad de modificar aquello que se considere un aspecto negativo en un proceso de aprendizaje y socialización con los demás. Es decir, hablamos de un auto gobierno solidario de los jugadores en su intención de comprender su entorno.

Los contenidos que ofrecen los videojuegos pueden ser analizados por la recreación según la intención que se busque problematizar y recrear como concepto, ya sea como ilustración del mundo o como problemática con algunas características o necesidades cotidianas. Por tanto no debemos desechar ningún videojuego o anular algún contenido por algún prejuicio moral, por el contrario, se debería trasladar y desarrollar un análisis del mismo desde una mirada pedagógica que responda a necesidades del contexto o demandas de los usuarios desde su cotidianidad, aunque sea regulado por ideologías e imaginarios predominantes, que establecen reglas que definen la naturalidad del ser y determinan la posibilidad de acontecimientos que dan la ocupación a cada rol desarrollado por directrices ideológicas.

La recreación como el videojuego es un hecho real en el cual se vincula una serie de manifestaciones y formas de organización social, cuyo aspecto inmediato es la edificación de un nuevo sujeto, a partir de una serie de experiencias que se aproximen a la cotidianidad del individuo, orientado al dialogo y argumentación del mundo.

Considerando que el videojuego es el recreador ¹³ (virtual) que brinda y otorga un tipo de información según el proceso que lleva el jugador, asistiéndolo en sus cuestionamientos las 24 horas del día, avanzando constantemente en su proceso de enseñanza y comunicación, adecuándose a sus necesidades y adecuándose a su trabajo (es decir, no importa la edad, el idioma o el género este puede hacer parte de nuestra vida y aprendizaje); sin embargo, se hace necesario que exista un agente externo (docente) para darle estructura y orientación al análisis de dicho aprendizaje. No obstante, se esperarí que el videojuego como docente no se convierta

¹³En este caso no se pretende surtir al licenciado en recreación por la máquina o desligarlo de su laborar y responsabilidad, solo se reconoce en este aparato tecnológico, el responsable de dar y regular la información y aumento de dificultad.

en un instrumento indispensable para el jugador y se observe como un medio de socialización y praxis.

Sobre esto último, el videojuego como aula es un mediador que previene o mitiga un acto que afecta lo social y por tanto invita al *gamer* a ser un sujeto reflexivo sobre su sentir, pensar y actuar.

Afirmando que el videojuego utiliza lo visual a partir de connotaciones políticas y culturales basada en la subjetivación y socialización del sujeto que da sentido en términos propios a su identidad, en tanto utiliza espacios no limitantes que permitir al jugador construir y hacer un ejercicio social, fundamentado en acciones de hechos en correlación a dominar y transformar su realidad, sin hacer de este mismo un lenguaje institucional que puede hacer del jugador un sujeto pasivo y someterse a discursos o experiencias alienantes, en tanto el videojuego no permita construir cuestionamientos en relación a nuestro rol y practica social.

Conclusión

La razón por la que el videojuego se convierte en parte fundamental de la vida del *gamer* responde, a que este se transforma en una acción atractiva y no obligada para individuo, que genera una serie de emociones y representaciones (identidad) otorgando la auto creación del jugador que realiza de forma dinámica desde un escenario virtual. No obstante tiene semejanza desde el plano actual instaurando ciertas normas (conducta) y relaciones al interior de videojuego semejante a una descripción tradicional a costumbres sociales, que pueden ser considera por la recreación como espacio de cuestionamientos a determinadas prácticas por parte del individuo. Agregando a su experiencia de juego un análisis en relaciones a sucesos que poseen concordancia a comportamientos (hábitos) por parte de la ciudadanía

Encontrando en el videojuego como aquel que trasporta contenidos masivos de comunicación de la elite política de turno y al mismo tiempo narra o resalta un acontecimiento en correlación la forma vida, utilizando la imagen como aquella que explica los procesos sociales e históricos que

trastocaron el desarrollo social, simbolizando a partir de aprendizajes que permitieron la implementación de una cultura y sus normas.

Los videojuegos pueden edificar y encauzar hábitos y lenguajes a los que generalmente podemos encontrar como mediación o interacción con algún tipo de escenario virtual, logrando suplementar necesidades y construir identidades como individuo. Siendo utilizadas por los videojuegos al igual que la recreación en aspiración de sociedad. En relación a lo anterior, se afirma que según la intención de hombre será el modelo de nación, si no se puede lograr esto no existirá un cambio verdadero del presente social. No obstante, se debe generar espacios en perspectiva de ciudadanía, despojándose de moralismos y consentimientos hegemónicos al sujeto, basándose en un aprendizaje aplicado desde el contexto virtual como actual, tratando de configurar un sujeto crítico, solidario e innovador frente a su realidad.

Reconociendo que nuestras prácticas son mediadas por imágenes y cuyas experiencias son mediadas por lo virtual (representación del cuerpo), en tanto nuestra forma de percibir el mundo está sujeta al modo en que interpretamos y observamos una imagen (nuestra vida se explica a partir de una serie de imágenes) orientadas a la reproducción en masa y experiencias que son adaptas a consumidores potenciales.

Por otro lado, la recreación logra alterar una eventualidad de ideas y contraponerse a las acciones que limiten posibles trasformaciones del hombre en correlación a sus hábitos, por tal motivo encuentra en los videojuegos un primer campo de intervención correspondiente a intereses individuales y afinidades con otros. Logrando una red de comunicación e información que esboza un aprendizaje que se utiliza con regularidad al interior del videojuego mismo, que podremos utilizar en concordancia con sus relaciones o habilidades sociales debido al contenido que manejan los videojuegos.

No obstante, se rechaza cual intento por hacer y convertir el videojuego comercial como aquel encargado de formal (decidir por el sujeto) y hacer del sujeto uno igual al otro, ignorando la posibilidad de determinación individual (diferencia) ya que este debe responder en lugar articular una seria de sucesos desde el plano virtual y actual haciendo hincapié al cuestionamiento y alteridad de nuestra realidad.

Comprendiendo que la Educación y la Recreación se visualizan comprometidas con extender la maduración intelectual del hombre, orientar su lenguaje y edificar sus discursos a través de su praxis, propiciar la interpelación de su costumbre fundamentada en el contexto y confirmar un hombre libre que reconozca los límites de su propia libertad.

Por tal motivo el videojuego como aula, se configura como una serie de escenarios que transforman, construye y altera lenguajes y formas de ver el mundo, otorgando al jugador la posibilidad percibir practicas diferentes a sus hábitos y aprender de dichas prácticas, dicha concordancia se utiliza para aproximar al jugar a una realidad diferente a la que él posea y originar en él una serie de cuestionamientos en relacione a cada acción que se realiza al interior del videojuego y como es similar al del contexto actual. No obstante, este puede cambiar e intervenir actividades del individuo en su práctica social.

Referencias

Análisis axiológicas- Educativo de videojuegos de temática violenta. Revista electrónica de la educación. Educación y Cultura en la sociedad de la información. Vol.9.Num.3. Noviembre 2008. Recuperado:// www.usal.es/teoriaeducacion.

Bourdieu, P. (1993) Las estructuras de la reproducción social. Recuperada de http://www.sigloxxieditores.com.ar/pdfs/bourdieu_las_estrategias_de_la_reproduccion_social.pdf

Bauman, Z. (2003) la modernidad líquida. Recuperada de <http://colegiodesociologosperu.org/nw/biblioteca/modernidad-liquida.pdf>

Carreño, J. (2011). La recreación en entornos virtuales, problemas y desafíos. Revista Latinoamericana de Recreación, 1 (1), 108-118. Recuperado de <http://www.revistarecreacion.net/volumen1/Carreno%20J.M.%20La%20recreacion%20en%20los%20entornos%20virtuales,%20problemas%20y%20desafios.pdf>

Carreño, J. (2006). *Recreación- poder, tiempo libre y juego* (Ed.), Recreación- poder, tiempo libre y juego (pp.39-54).Bogotá D.C: Sello Editorial kinesis.

Carreño, J. (2006).Recreación en América Latina: subversión (Ed.), *Recreación- poder, tiempo libre y juego* (pp.39-54).Bogotá D.C: Sello Editorial kinesis.

Dorfman, A y Matterlart, A. (1972) Para leer al pato Donald. Madrid: s. a de España

Diccionario oline de términos sobre videojuego y cultura gamer. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/nino-rata>

Foucault, M. (1976). Vigilar y castigar: el nacimiento de la prisión, 1 ed.- Bueno Aires: Siglo XXI Editores Argentino, 2002. Traducción de: Aurelio Garzón del Camino

Foucault, M. (1984). El poder una bestia magnifica: sobre el poder, la prisión y la vida, 1 ed.- Bueno Argentina, Siglo XXI Editores Argentino, 2012 Traducción de: Horacio Pons

Freire, p. (1993) Pedagogía de la esperanza. Ed siglo XXI editores. Traducción de: Stella mastragelo

Galeno, E. (1971). Las venas abiertas de América Latina. Ed Colombia, siglo XXI Editores.

Levis, D. (1997). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Que impacto produce sobre la infancia y la juventud, la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona: Paidós, SAICF.

Levy, P. (1998). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós

Levis, D. (2001). Arte y computadoras. Bogotá D.C: Norma

Lacasa, P. Mendez, L y Martínez, R. (2008). Aprender a contar historias y a reflexionar con videojuegos comerciales. *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Grao, de IRIF, S.L.

Los cuatro jugadores profesionales de videojuegos que se volvieron millonarios. Recuperado de <http://pqs.pe/actualidad/noticias/cuatro-jugadores-profesionales-de-videojuegos-que-se-volvieron-millonarios>

Narváez, A. (2013). Educación y Comunicación, del capitalismo informacional al capitalismo cultural. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional; DIE.

Rubio, A. (2010). Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambios sociales. Recuperado: www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-14.pdf

Restrepo, C. y Rosario, M. (2007). Hacia una comunidad Educativa Interactiva. Medellín: Universidades EAFIT.

Salvat, B. (2000). El ordenador invisible. Barcelona: Gedisa

Sibilia, P. (2009). El hombre postorgánico, cuerpo, subjetividad y tecnología Digitales, Buenos Aires: Fondo De Cultura Económica De Argentina

Suárez, M. (2010). El 'gamer' colombiano. El espectador. Recuperado de <http://www.elspectador.com/impreso/videojuegos/articuloimpreso-222566-el-gamer-colombiano>

Vega, R. (2004) Guía lingüística del nuevo desorden mundial.

REDACTAR

Recibidos (43)

Destacados

Más etiquetas



No hay chats recientes
Iniciar uno nuevo

convocatoria de artículos para el numero 24



revistaludica

Añadir a círculos



Mostrar detalles

stiven reyes <edupedagog > 16:03 (hace 4 minutos) ☆

para revistaludica

de: **stiven reyes**
<edupedagogica@gmail.com>

para: revistaludica@pedagogica.edu.co

fecha: 3 de diciembre de 2015, 16:03

asunto: convocatoria de artículos para el numero 24

enviado por: gmail.com

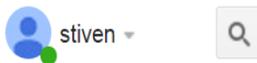


REDACTAR

Recibidos (43)

Destacados

Más etiquetas



No hay chats recientes
Iniciar uno nuevo

convocatoria de artículos para el numero 24



stiven reyes <edupedagog > 16:03 (hace 4 minutos) ☆

para revistaludica

