

El Ciber: un espacio marcado por el género

Teresa GARCÍA GÓMEZ

Correspondencia

Teresa García Gómez

Dpto de Didáctica y Organización
Escolar

Facultad de Humanidades y
CC.EE. Universidad de Almería.
La Cañada de S. Urbano, s/n.
04120-Almería
Tel. 950-015966
Fax: 950-015258

E-mail: tgarcia@ual.es

Recibido: 22/09/2008
Aceptado: 22/10/2008

RESUMEN

En este artículo realizamos una primera aproximación, a partir de los datos obtenidos en una investigación cualitativa, del uso que chicas y chicos hacen de internet en un contexto concreto: el ciber.

PALABRAS CLAVE: Cibers, Internet, Adolescencia, Género.

The Cyber: an area marked by gender

ABSTRACT

From the data obtained in a qualitative research, this paper makes a first approach to the use of the Internet by boys and girls in a particular context: the cyber.

KEYWORDS: Cyber, Internet, Adolescence, Gender.

Introducción

Este artículo es una primera aproximación del análisis de las informaciones obtenidas en un trabajo de investigación cualitativa en curso en el marco del proyecto (I+D) "Juventud e Internet: escenarios socio-educativos y de ocio en la sociedad de la información" (ref. SEJ2005/02876), dirigido por Félix Angulo Rasco.

Dicho trabajo pretende conocer qué uso hacen los y las adolescentes de internet y otras tecnologías en un contexto específico: el ciber. Para acceder a este conocimiento pretendíamos realizar distintos estudios de caso de corta duración en tres cibernets de muy diferentes características ubicados en un mismo barrio de una ciudad andaluza, que fueron seleccionados por los rasgos y prestaciones que presentaban: uno, el ciber Tierra, con todo el espacio para ordenadores; otro, un cibercafé, estando muy bien limitadas ambas partes, con accesos diferentes al ciber y a la cafetería; y el tercero, ciber Países, por ser un supermercado de productos latinos, que cuenta al final del mismo con un espacio con ordenadores con conexión a internet. En la negociación inicial, las personas empleadas o dueñas nos confirmaron que tanto chicas como chicos adolescentes eran usuarios. Finalmente, y hasta el momento sólo hemos podido realizar un estudio de casos en el ciber Tierra, los otros dos estudios de caso no se han hecho en los cibernets seleccionados por no encontrar chicas adolescentes usuarias, realizando una entrevista semiestructurada en profundidad a una empleada y antigua usuaria del ciber Continente, y una entrevista informal a la dueña del ciber Países.

Para asegurar el anonimato de las personas participantes en este estudio hemos sustituido sus nombres por los de constelaciones: Orión (chico de 16 años, estudia 4º de ESO en un centro concertado); Pegaso (chico de 16 años, estudia Bachillerato Tecnológico en el mismo centro que Orión, del cual es amigo y primo); Lyra (chica de 19 años, estudia Hostelería); Auriga (25 años, empleado del ciber Tierra y antiguo usuario); Andrómeda (chica de 17 años de procedencia rusa, estudia 3º de ESO en un centro público, antigua usuaria del ciber Continente) y Casiopea (chica de 19 años, estudiante de Relaciones Laborales, empleada del ciber Continente y amiga de Andrómeda).

Presencias y ausencias en los cibernets

En los últimos años los cibernets han pasado a convertirse en espacios menos frecuentados debido a un descenso en el número de personas usuarias de los mismos. La razón es el aumento de hogares en los que hay, al menos, un ordenador con conexión a internet, dada la facilidad cada vez mayor de contratar este servicio a un bajo coste, por lo que conectarse en casa es más económico que hacerlo en el ciber. Este hecho ha provocado que las chicas frecuenten menos estos espacios

“La chica que estaba sentada en un ordenador de la entrada, se levanta. Auriga le da unos folios y se marcha. Se queda en la puerta. Me dirijo hacia ella, le hablo de la investigación y sobre su posible participación. Ella me contesta que sólo ha venido a imprimir un trabajo porque su ordenador está en el taller, ya que se ha roto, y que no suele venir al ciber. Le pregunto por

alguna amiga que visite los ciber. Ella hace un gesto con la cabeza indicando que no, añadiendo que todas tienen ordenador en casa". (D.O., p. 32).

La ausencia de las chicas en estos espacios también se explicaría según la empleada del ciber Continente por el uso que éstas hacen mayormente de internet y las prestaciones cada vez mayores de otras tecnologías: *"O también porque los móviles ya suelen traer el Messenger, desde el mismo móvil puedes coger el Messenger y, en realidad, las chicas ... para lo que utilizan un ordenador es para el Messenger"* (Entrevista, p. 3).

Para ellas ir a un ciber es carecer de una herramienta y en este espacio pueden tener acceso a ella, para ellos es un lugar de encuentro con los amigos, como más adelante abordaremos.

Cuando las adolescentes son usuarias el tiempo de conexión es generalmente menor, las pocas chicas que hemos podido observar en la realización del estudio de casos como usuarias han sido con visitas ocasionales y puntuales; y el uso de ese tiempo de conexión es diferente al de los adolescentes. Básicamente ellas acuden a los ciber para imprimir trabajos y conectarse a internet para acceder al chat y al messenger, o descargarse música. Ellos van para buscar información, realizar e imprimir trabajos y básicamente jugar en red, siendo habitual que tengan el messenger abierto. Tanto ellas como ellos acuden como mínimo en parejas, y ellas demandan ponerse juntas, en ordenadores contiguos.

Los videojuegos, jugamos en el ciber

Los chicos acuden a los ciber¹ Tierra y Continente a jugar la mayor parte del tiempo que están en estos espacios. Los videojuegos Counter-Strike², Diablo³,

1. Al ciber Tierra acuden más personas usuarias, entre ellas adolescentes, en comparación con el ciber Continente, señalando la empleada de éste que cuando ella comenzó a trabajar siempre estaba lleno, e incluso faltaban ordenadores libres, ahora suelen ir cinco o seis adolescentes. Esto se debe a la razón apuntada: ha aumentado el número de hogares en los que se pueden contabilizar un ordenador con conexión a internet. También la diferencia entre ambos está en las prestaciones de los ordenadores y el acceso o no en su totalidad al disco duro. Este aspecto es el que explicaría, en parte, que el ciber Tierra pareciera estar especializado en videojuegos, ya que la mayoría de los usuarios y la mayor parte del tiempo se dedica a jugar, sin tener ningún tipo de restricción a los ordenadores, en los que los videojuegos están actualizados y los ordenadores tienen la suficiente potencia para poder jugar sin problemas.
2. Videojuego multijugador online de gran demanda. En el juego existen dos equipos, los terroristas y los antiterroristas. Consiste en seleccionar un mapa o escenario en el que se va a desarrollar la acción y las armas que se van a utilizar (pistolas, bombas, metralletas, etc.) para enfrentarse al equipo contrario, al que se debe matar.
3. Videojuego de rol. Consiste en construir un mundo y avanzar por él eliminando a los demonios, el fin es matar al diablo, para ello los personajes van desarrollando habilidades y adquiriendo objetos de lucha que los hacen más poderosos para derrotar a los enemigos.

Warcraft III⁴, y muy especialmente World of Warcraft⁵ o también llamado Wow, son los más demandados.

El juego le proporciona entretenimiento, placer y satisfacción. Auriga y Lyra consideran que los videojuegos “enganchan”, al querer ser el mejor a través del personaje creado, subiéndolo de nivel (en el Wow el máximo es 70), dotándolo de habilidades, experiencias y objetos.

Orión lleva cuatro años yendo a los cibernets, de los cuales tres a ciber Tierra. Él y su primo juegan para divertirse, y para esto es clave compartir el juego, jugar con gente no sólo online sino también real, y por ello van al ciber. La diversión también implica para ellos nuevas vivencias y experiencias, razón por la que esperan la salida de un nuevo videojuego⁶, Conan, y por la que no piensan comprar la nueva extensión de Wow, ya que ambos están en el máximo nivel del juego y consideran que “será más de lo mismo”. En el videojuego Wow han probado las distintas opciones, ya que consideran que hay que experimentarlo todo, por ello han creado distintos personajes y han jugado en servidores piratas, aunque éstos no les gustan porque requieren menos esfuerzo y hay menos jugadores en equipo. En las partidas de Wow intercalan partidas con otros juegos para despejarse, por lo que no llegan a abandonar los videojuegos (Counter-Strike, Diablo, Warcraft III) que comenzaron a jugar años atrás. En algunos videojuegos, por ejemplo en el Counter, crean sus propias reglas con la intención de hacerlo más complicado y emocionante. En ocasiones echan “partidas en broma”, siendo aquellas en las que la intención del juego es ayudar a los que menos saben. En otras, con el objetivo de romper la monotonía, el aburrimiento y liberarse, hacen duelos, peleas entre personajes de una misma sección para demostrar quién es más fuerte sin llegar a morir, y van de cacería:

— Orión: *Eso es porque a lo mejor estás jugando al Wow, y entonces nosotros somos un bando, ¿vale?, y el bando contrario que está por ahí pululando pues se te va un día la cabeza, estás animado, y tienes ganas de joder, os sentáis todos en un ordenador del mismo grupo y os vais por ahí a rastrear, y a todo el que encontráis lo vais matando, eso es liberarse.*

— Pegaso: *Sí, te quedas nuevo.*

-
4. Videojuego de estrategia y rol en tiempo real. Existen distintas razas, cada raza luchará para destruir a las demás y evitar la destrucción de nuestro mundo (CIDE e INSTITUTO DE LA MUJER, 2004).
 5. Es un videojuego de rol multijugador masivo online. El jugador crea al menos un personaje (como máximo 10), escogiendo entre 8 razas y 9 clases, que interactúa con otros, desarrollando misiones y luchando contra monstruos a los que hay que vencer.
 6. Han solicitado participar en la fase Beta del juego, la fase de prueba.

- *Entrevistadora: ¿Eso dices que es lo más divertido?*
- *Orión: Es lo más divertido del juego, si lo haces con tus colegas, sino no.*
- *Pegaso: Eso es lo que más me gusta del juego.*
- *Orión: Lo gracioso de eso, es que cuando tú matas a uno, ese uno llama a alguien, cuando viene ese también lo matas y llaman a alguien, y conforme más matas, más llegan, y más llegan y más matas. Y entonces, es cuando mejor te lo pasas. (Entrevista, p. 43).*

La diferencia entre chicas y chicos la encontramos no sólo en el tipo de juegos, como veremos, sino también en la gratuidad o no del juego y en el tipo de servidor. Ellos juegan en servidores originales, siendo algunos de ellos de pago. Ellas a videojuegos gratuitos, y cuando son de pago lo hacen en servidores piratas. Este es el caso de Lyra, que juega al Wow para entretenerse, y la razón de no jugar en el servidor original puede estar en que según declara juega más sola, asegurando que “juego por y para mí” (D.O. p. 24).

La escasa presencia de chicas adolescentes, que Auriga la estima en un 15%, en videojuegos como Wow, se explica atendiendo a estereotipos sexistas e incluso la genética; así como a la propia autoexclusión por saber que es un espacio no propio, razón por la que su presencia se hace muy visible, las pocas que hay se las ve demasiado:

- *Entrevistadora: ¿Y por qué creéis que hay pocas chicas o por qué no hay tantas chicas en este tipo de juegos online?*
- *Pegaso: Por razón de géneros.*
- *Orión: Pues no sé, realmente no lo sé, es cuestión de gustos, no sé si por la genética las chicas tienen menos tendencia a tener estos gustos, no sé...*
- *Entrevistadora: ¿Tú por qué dices, por razón de géneros?*
- *Pegaso: No, porque a los chicos siempre nos gustan más los videojuegos de ordenador y tal, a las chicas siempre han sido las muñequitas y tal, pero no, es otro ambiente ¿no? Hombre, no se acostumbra uno a ver a una chica jugando con un juego por internet, ni nada de eso, pero bueno, por ahí, hay alguna y tal.*
- *Orión: En el estilo de juegos es muy difícil que encuentres, pero tú te pasas por las series de animé o movidas de éstas, y eso está mil veces más petado de tías que de tíos. Son diferencias, yo que sé.*
- *Entrevistadora: Pero, ¿no sabéis darme el porqué de esas diferencias?*
- *Orión: No, es que también hay diferencias en el tipo de juego, a lo mejor en un juego de rol te encuentras tías, pero tu pasas un juego, de yo que sé, de*

aventuras y movidas de esas, y ahí te encuentras más... (Entrevista, pp. 25-26).

- *Auriga: No sé, porque si tú piensas en unos chavales de 15 ó 16 años, que ya están pensando en ir más arregladillas, en echarse su noviete, están más pensando en eso, y a lo mejor también le gusta más eso, pero muchas se echan para atrás porque al fin y al cabo esto es un mundo de hombres todavía. Pero vamos, que chavalas hay jugando y muchas, yo conozco muchas, y de 15 años, y de 20 y de 40. Yo vamos, los que hacen mi clan, mi agrupación dentro del juego, había dos mujeres que eran de cuarenta y pico años, y se pasaban ahí vamos...* (Entrevista 2, p. 11).

Conocer gente o ligar no forma parte de los objetivos de los jugadores, entienden que hay chicos que lo hacen, pero para ellos no serían “verdaderos jugadores”, ya que éstos no serían ni principiantes ni casuales, y para los que el juego es el único fin:

- *Orión: Eso siempre lo hacen los típicos niñatos, la gente que lleva tiempo jugando al juego y tal, no tiene por qué relacionarlo. Es más, tú entras en un clan, y de cien personas, treinta son personajes femeninos, y les da igual, nadie tiene por qué pensar que es una tía o algo.*
- *Entrevistadora: Pero, ¿pasan las cosas que está diciendo él?*
- *Orión: Sí, con las coñas, siempre hay uno que está pirado de la cabeza, y nada más que..., vas andando por ahí, normalmente tú estás jugando a lo tuyo, de repente ves uno que dice, oye ¿cuántos años tienes?, no sé que, solo porque es un personaje de tía, a lo mejor llevas de nombre José, vale, pero... [...] Más de una vez lo han intentado (ligar). [...]*
- *Pegaso: El caso es que en los juegos por internet no frecuentan mucho las chicas, y a lo mejor cuando entra una chica en un clan, ya le están preguntando, a lo mejor es de broma, ¿no?, pero...* (Entrevista, p. 25).

Entre los jugadores masculinos, aun no siendo frecuente, se utiliza la estrategia de cambiar de sexo-género a través de los personajes con los que se juega para obtener ventajas y un trato beneficioso para el propio juego:

- *Orión: Por parte de los jugadores, a lo mejor, si tú eres un tío, pero juegas como una tía y vas, pero no dices que eres una tía, pues normal, pero si tú vas diciendo que eres una tía desde el principio, como para que se lo crean, puedes conseguir cosas que no podría conseguir un tío, pero realmente es igual.* (Entrevista, p. 25).

— *Auriga: Normalmente, no. Pero también te pueden engañar, por ejemplo, el despreciable m-28, el que me está diciendo, “¿estás o no estás?”, ése se hacía pasar por tía para pedir cosas, y entonces la gente, los tonticos se lo daban. Pensaban que era una niña, que era una tía, tal, y hablaba como si fuese una chavalilla, y se hacía pasar por ella, para que le diesen dinero, para que le diesen objetos, para que le ayudasen. (Entrevista 2, p. 12).*

Según Auriga es fácil identificar el género real que hay tras los personajes, la forma de jugar indica que tras éstos hay una jugadora:

— *Auriga: Hombre, normalmente por la manera de hablar, la manera de pensar más o menos intuyes, y ya le preguntas, y además se suelen poner nombres femeninos, y luego ya si son de tu clan o tal, pues normalmente todo el mundo suele subir una fotillo suya o lo que sea, vamos que nos conocemos todos. [...] Es que eso va a sonar machista. No, normalmente las mujeres son mucho más tranquilotas, y es un juego que para muchas cosas tienes que estar muy vivo, y estar muy espabilado [...] Un poco más tranquilas, no tienen el afán de competición, y para nosotros son mucho peores, porque estamos deseando de destrozar al otro [...] Jugador contra jugador [...] entre dos de distinto bando, y claro vosotras vais más a sobrevivir y nosotros vamos más a matar al otro, es más o menos distinto por lo general, luego hay casos, ¡claro! [...] Pues que como normalmente no tienen ansia de competir pues suelen tener peores personajes. No siempre, pero vamos, si a lo mejor hicieses una media, el mejor jugador del mundo tiene un 100% de skill⁷, a lo mejor verías que la media de los tíos a lo mejor está en un 72% y la media de las tías es de un 61%, o un 58% por ahí, más o menos, que no es que no sepan llevarlo, ni muchísimo menos, lo que pasa es que son más tranquilotas, y luego en jugador contra jugador, las ves y son mucho más tranquilas. (Entrevista 1, pp. 31-33).*

Se reproducen los estereotipos en la percepción y vivencias del juego, éstas no son las mismas para chicos y para chicas, y por tanto las cualidades femeninas no son valoradas. La forma en que se considera que juegan las chicas tiene repercusiones en el propio juego, a la hora de formar equipos, es decir, hay una discriminación indirecta a través del personaje, ya que se considera que ellas son menos hábiles para llevarlo (dotarlos de estrategias de lucha, objetos, etc.) y este es uno de los criterios para formar equipos.

Ellos, adolescentes y empleado, manifiestan que es indiferente elegir un personaje masculino o femenino para el propio juego, pero no es indiferente

7. Habilidad para llevar un personaje.

para quien lleva un personaje cuando la jugadora es una chica, no afectando al juego pero sí al desarrollo del mismo. Orión y Pegaso han elegido sus personajes tras experimentar las distintas opciones que el videojuego Wow ofrece, eligiendo los que más les gustaron: un troll guerrero y dos muertas. Sin embargo, Lyra ha elegido a sus personajes atendiendo a la discreción, para no sentirse acosada de mensajes y peticiones:

“...yo soy mujer y tengo un personaje femenino’, ‘porque los tíos van detrás tuyo, no te dejan en paz, empiezan a pedirte los datos del Messenger, el teléfono,...’, ella no hace caso. En total tiene cuatro personajes. Me enseña dos: una nogma, ‘que no tiene éxito’, y una guerrera ‘que sí tiene éxito’. La nogma es bajita, regordeta, de semblante simpático y la guerrera tiene un cuerpo en el que resaltan las formas, alta, delgada, exuberante. ...‘Las tetonas no me gustan, es una forma de llamar la atención. Mi nogma es chiquita, discreta’.” (D.O. pp. 23-24).

Los personajes no solo son la pieza clave en el juego, lo son también en las vidas de quienes los han creado. Existe un mercado para la venta de personajes, algunos de los cuales se cotizan bastante alto, dependiendo del nivel de dotación del mismo. Auriga vendió uno y no lo volverá hacer, se arrepintió por el cariño que le tenía al personaje y porque la venta incluía el nombre del mismo. Orión no piensa vender el suyo aunque por el momento no va a jugar más, no solo porque la venta se ha de hacer por internet, lo que le hace desconfiar, sino porque *“son muchos buenos momentos que he tenido con él, lo he subido yo desde el principio”* (Entrevista, p. 35). La venta de los personajes les supone vender parte ellos, parte de su identidad. García Canclini (2007, 62) escribe *“lo que queremos hacer y lo que hacen con nosotros se cruza en nuestro cuerpo”*, y esto les sucede a los adolescentes con sus personajes creados.

Andrómeda, que ha dejado de ser usuaria del ciber porque en su casa tiene ordenador con conexión a internet, tiene el instrumento, y además manifiesta estar más a gusto, comenzó a ser usuaria durante dos años y medio del ciber por acompañar al ex novio que trabajaba en el local, en el negocio familiar. Venía cada vez que el ex novio trabajaba, 2 ó 3 veces a la semana, y en el último medio año de relación venía casi todos los días. Esta es la razón por la que comienza a conectarse a internet: *“Claro, porque él estaba jugando allí con su primo y yo otra cosa no tenía que hacer, sentarme al lado suyo y jugar también”* (Entrevista, p. 9). Ella jugaba a todos los juegos de la página Minijuegos.com y tenía el messenger abierto para hablar con gente. Posteriormente empezó a trabajar en el ciber durante dos veranos y algunos fines de semana, situación que le facilitaba estar más tiempo con su ex novio. Dejó el trabajo al finalizar la relación. En este tiempo

en el que confluye la situación de acompañante y trabajadora, estaba todo el día en el ciber conectada a internet jugando. Ellas acompañan a sus parejas en sus aficiones, primero como espectadoras, hecho que también pudimos observar en el Ciber Tierra con uno de los adolescentes, y después como jugadoras. Por petición de su ex novio, Andrómeda jugó en varias ocasiones a los videojuegos Warcraft y Counter con los personajes de él, sin llegar a gustarles por considerarlos violentos. Ella prefería jugar a Barbie⁸, maquillar, peinar y vestir a las muñecas; juego en el que invirtió mucho tiempo cuando iba al ciber. También ha jugado a: Pasapalabra, ¿Quién quiere ser millonario?, el Sudoku, el Tetris, Super Mario Bros⁹, los Sims 2¹⁰ y crear películas con el Movies, especialmente románticas. Estos dos últimos son los que más le gustan, en donde intervienen en mayor medida la simulación y la creación:

— *Andrómeda: Ese es para entretenerme (refiriéndose al juego de Barbie).*

— *Entrevistadora: ¿Juegas a unas cosas para entretenerte y otras para qué?*

— *Andrómeda: También para entretenerme, pero que la Barbie es... Porque a los Sims tengo un interés para competir con otras personas o hacerlo lo mejor posible, hacer tu familia... yo qué sé, un juego interesante, pero la Barbie no, la pintas y ya está. (Entrevista, p. 39).*

Existe una diferenciación entre el puro entretenimiento, sin un beneficio a medio o largo plazo, y aquellos videojuegos que desarrollan habilidades sociales útiles en un futuro, que además es deseado.

El ciber: más allá de la instrumentalidad

Para los chicos, el ciber es un lugar de encuentro, donde comparten una afición, los videojuegos, y la forma de practicarla, en compañía de sus amigos. El ciber es donde acuden a saludar y hablar con los amigos, a esperarlos, a conocer o hacer planes para la noche, donde los inician y retornan a última hora de la noche a echar una partida para después volver a marcharse conjuntamente. Auriga habla del ciber como un club social, haciendo el símil del ciber con el bar y el videojuego

-
8. La dueña del ciber Países nos manifestó que cuando las chicas eran usuarias, además del chat y el messenger, jugaban en la página de Barbie.
 9. Videojuego en el que el personaje principal, Mario, ha de salvar a la princesa, su novia, que ha sido raptada, para ello cuenta con superpoderes tras comer champiñones mágicos.
 10. Videojuego de simulación social, en el que se construye un personaje, desarrollando su vida como se hace en la vida real. Lo principal del juego es construir una casa y habitarla creando Sims.

con el fútbol, lugar y afición donde y por la cual se inician amistades que van más allá de este contexto y del tema inicial que les une: los videojuegos.

El ciber ha creado un entorno agradable, hay comida y bebida para poder consumir, y las normas no son muy estrictas, lo cual ha favorecido a crear un ambiente cómodo para el encuentro y la permanencia.

El grupo de Orión está compuesto por unas 14 ó 15 personas, excepto a Pegaso, primo y colega, y a otro chico que conoce desde los primeros años de escuela, al resto los ha ido conociendo en el ciber, lugar en el que ha iniciado amistades y profundizado en ellas. Prefiere el ciber para jugar para estar con parte de la gente con la que se va a desarrollar la partida, si bien muchas veces vienen no a jugar sino “a pasar el tiempo”, que para ellos es a ver a la gente y hablar con ella, siendo uno de los temas cruciales el juego, ayudar a otros a jugar, quedar y hacer planes.

El juego va iniciando y marcando las relaciones entre los adolescentes. La comunicación siempre presente durante el juego está marcada por éste, cambiando la forma, la intensidad y/o el número de participantes. En el transcurso del juego hablan sobre distintos hechos: programas de televisión; salidas nocturnas; hechos puntuales que les suceden a jugadores que están presentes o colegas que llegan y son objeto de broma; consultan, explican, sugieren y comentan aspectos del juego; bromean y se ríen sobre situaciones que giran alrededor de éste; y comparten emociones. La complicidad es un rasgo presente a través de medias expresiones; es decir, ideas, peticiones, consejos, etc. no verbalizados en su totalidad, mostrando ser buenos conocedores del videojuego y, especialmente, un alto nivel de penetración.

Toda esta expresividad verbal choca con la inexpresividad corporal, observando cuerpos estáticos, pero que atraviesan fronteras como señala García Canclini (2007), y posturas relajadas, excepto cuando se produce emoción, exaltación y felicitación ante las jugadas desarrolladas. Y toda comunicación se produce sin mirarse, siendo la máquina el objeto de sus miradas y no sus interlocutores, produciéndose miradas cruzadas hacia las pantallas. No pierden de vista sus respectivos monitores, y cuando la mirada cambia, tiene como destino la pantalla del otro jugador. Si el hablante necesita la atención visual, la demanda, no hacia él sino hacia su pantalla. La mirada va dirigida al objeto de la acción, y no al sujeto que habla y dirige la acción.

Es poco frecuente que los jóvenes tengan los auriculares puestos, esto se debe en gran parte a la comunicación que se establece en el desarrollo del juego, y debido a

ello la relación no se reduce exclusivamente a éste, sino también a compartir otros gustos, por ejemplo la música, la cual la seleccionan conjuntamente o alternan la elección de la misma. Esto ocurre entre jugadores que están sentados al lado e implica no cumplir unas de las normas del ciber que establece escuchar música a través de los auriculares para que no se solape con la del ciber y no aumente el nivel de ruido, si bien los chicos son respetuosos en la selección del volumen, permitido a su vez por el ciber, que ha modificado la norma originaria.

Orión y Pegaso han conocido gente a través de internet por motivo de los videojuegos, pero no es su objetivo, ya que prefieren conocer a personas o iniciar una relación de forma directa, presencialmente, puesto que consideran que internet no es un medio serio para ello, desconfiando de las relaciones que se puedan iniciar a través de este medio. Opinión que han comprobado por experiencia directa, quedándose en el plano de la broma pero no actuando sobre lo que denuncian:

- Orión: *No, porque eso es una mezcla de intereses (los chat).*
- Pegaso: *No, el 90% de los chat están formados por violadores y pederastas.*
- Orión: *Violadores, pederastas y gente haciendo bromas.*
- Pegaso: *Un amigo mío y yo nos metimos en un chat y nos pusimos nombres del estilo, “niña de 11 años”, ¿no?, y empezaron a saltarnos gente diciendo “yo tengo Pokemon, si te desnudas delante de la cámara te doy un Pokemon, por Internet”, me hizo gracia.*
- Orión: *Es que no sabes si es verdad lo que te dicen, te dicen hola, y te están mintiendo.*
- Entrevistadora: *¿Desconfiáis de los chat?*
- Pegaso: *Exactamente.*
- Orión: *Además, si ya no es desconfiar es qué utilidad le ves tú a eso, que estés muy desesperado para encontrar novia o algo de eso, ahí es que no, yo lo veo completamente inútil realmente.*
- Pegaso: *Si quieres hacer amigos y tal, y echar un rato por Internet, está bien, pero para eso tienes el Messenger.*
- Orión: *Claro, pero es que tú también dices de que puede ser el chat, es que si tú te metes en un chat o en un foro que sea sobre un juego, pues ahí sí, realmente te da igual, porque ahí sabes lo que te vas a encontrar, pero si te metes en chat del tipo, chat de ligar o chat de gente de tu ciudad o chat de no sé qué, no... (Entrevista, pp. 13-14).*

Ellos utilizan el messenger y el chat como herramientas para el juego o asuntos relacionados con él, puesto que éste es su principal interés. También utilizan el messenger para comunicarse con sus amigos, si bien el instrumento inicial es el teléfono móvil, que a través de un toque se avisa de estar pendiente del messenger o conectarse; y para conseguir información sobre distintos asuntos (fechas de exámenes, tareas, etc.) del instituto.

Lyra afirma que internet le ha posibilitado conocer gente “*pero no afecta a mi vida diaria*” (D.O. p. 23), afectación que vendría dada por conocer físicamente a las personas y por la profundidad de la relación. Igualmente considera que no es un medio propicio para hacer amistades dada la desconfianza que tiene hacia esta herramienta, debido a la creencia de “que la gente es muy mentirosa”. Por tanto, el messenger le sirve para continuar y profundizar una relación, no para iniciarla.

Andrómeda sí utiliza el messenger y el chat, si bien manifiesta que podría prescindir de ellos en su vida cotidiana, para conocer y hablar con gente, básicamente chicos¹¹, razón por la que se ha creado una página en Votamicuerpo¹². Si bien hay distintos niveles en el acto de conocer al otro, el primero sería el chat, más público y nada selecto; el segundo, el messenger, más privado y donde ya se ha realizado una selección por gustos, afinidad, simpatía, etc.; y el tercero, quedar, el encuentro físico.

El cuerpo es la tarjeta de presentación, que permite o no dar un paso más hasta el encuentro físico con la otra persona, lo que significaría profundizar en la relación, dada la superficialidad de trato que se establece en el medio. Andrómeda manifiesta haber conocido más gente en Votamicuerpo, pero no son relaciones en las que se profundicen, sino que son siempre como un comienzo: “*el Votamicuerpo, pues: ‘Hola, ¿qué tal, cómo te llamas, de dónde eres, qué años tienes...? Y ya está*” (Entrevista, p. 30).

Dar el paso para llegar al tercer nivel, el encuentro físico, es difícil por la diferencia de contextos (virtual-físico), contextos que condicionan las exigencias y las expectativas, y por los sentimientos que afloran:

— *Andrómeda: Que no es lo mismo hablar por el Messenger con una persona que hablar con un café.*

11. Aunque hay un cierto disimulo en este hecho, ya que hace la aclaración en su discurso que también es para chatear con chicas, pero no se alude a ellas en ningún momento más cuando hace referencia al messenger o al deseo de quedar físicamente con otra persona.

12. Página en la que la persona en cuestión cuelga una foto de su cuerpo que será votado por otros usuarios. En ésta se puede encontrar distintas secciones: conocer gente, ligar, etc.

- *Entrevistadora: ¿También consideráis que hay mucha mentira?*
- *Ambas: Sí, sí.*
- *Andrómeda: Sí, claro. Sí, te ponen foto de un chico guapo y en realidad es una cosa horrible, que no... También no se trata de eso, de que sea feo o algo, pero que, por ejemplo, si el niño quiere caerte bien y eso, pues empieza a decirte cosas bonitas y después pues, de repente, pues es un falso.*
- *Casiopea: Lo que me pasó a mí.*
- *Andrómeda: Que él no es así en realidad.*
- *Casiopea: Era un falso. Por el Messenger era muy gracioso... Y después, cuando quedé con él, empezó a decirme cosas como si yo fuera ya suya: “Que no fumara, que no saliera a no sé dónde, que no me juntara con no sé quién”. Y yo decía: “¡Madre mía, ni que fuera mi padre!”... Es muy distinto, de hablar con él por el Messenger... Mi experiencia es de no quedar con nadie más que no conozca. (Entrevista, pp. 11-12).*

La virtualidad es la ficción; la presencialidad, la realidad. Llegar a ésta es algo deseado y donde se actúa con un cierto recelo por el conocimiento de malas experiencias (autoritarias y posesivas), y un sentir vergüenza, miedo y desconfianza que le hace buscar estrategias: “Las dos [quedamos]. Pero que yo sola con una persona irme por ahí, no”. (Entrevista, Andrómeda, p. 30).

Andrómeda no ha conocido mucha gente en el messenger, en éste tiene aproximadamente una treintena de personas. Solamente da la dirección a sus amigos o agrega a gente que conoce, que le da confianza o se siente atraída en el chat por conocer más. A través de internet ha conocido a más chicos que chicas, manifiesta no llevarse bien con éstas, pero este conocer, excepto en una ocasión, se ha limitado al medio virtual:

- *Andrómeda: No tengo amigas, sólo ella y otra amiga más, no suelo relacionarme con las niñas.*
- *Entrevistadora: ¿Por qué?*
- *Andrómeda: Pues no lo sé, en verdad no lo sé... porque a lo mejor me tienen envidia o será al revés... no lo sé... o yo les tengo envidia o algo, pero no me llevo bien... Solamente las que me entiendo con ellas y ya está, pero que no me llevo nunca bien con las niñas, siempre al revés. [...]*
- *Entrevistadora: ¿Por qué te es más fácil la relación con los niños?*
- *Andrómeda: Es que... en realidad no lo sé... pero que...*
- *Casiopea: Yo sí lo sé. [...] Porque yo tengo muchas amigas y muchos amigos, ¿no? Pero me gusta más estar con los niños porque las niñas son más en*

plan... a lo mejor pasa alguien y: "¡Mira qué ropa lleva la niña esa!", o "¡Mira qué peinado lleva!"

— *Andrómeda: ¡Claro!*

— *Casiopea: Y con los niños es en plan diversión: "Vamos a este sitio, vamos al otro, conocemos..." Y las niñas es más en plan: "¡Mira aquélla, que está bailando con el que me gusta!" o "¡Mira la otra, que se ha puesto un vestido de no sé qué!" Es más en plan chisme, como se suele decir en los pueblos. Si tú vas con los niños, haces lo que sea y nadie va a decir nada; pero si vas con niñas, lo que pasa. Yo le he presentado a todas mis amigas y con ninguna creo que te llevas bien... bueno, sí, con la...*

— *Casiopea: Pero con las demás no porque chocan.*

— *Andrómeda: ¡Claro!*

— *Casiopea: En plan: "Esta rubia llama la atención". A lo mejor a la otra le gusta el otro y el otro está hablando con ésta... y a lo mejor ella no va en plan de ligárselo ni nada, pero llama más la atención que las otras... Pues mira. A mí eso me da igual. (Entrevista, pp. 29-31).*

La relación con las chicas está marcada por el papel que puede jugar con el otro que es deseado. Nuevamente el cuerpo es pieza clave, pudiendo ser objeto de disputa o de alianza, estando en el primer caso en el terreno de la devaluación.

Llama la atención el sentimiento de desconfianza en los chicos y en las chicas hacia el medio, debido al engaño por el que caracterizan la relación con el otro a través de internet, que les lleva a no hacer determinadas cosas: una, común en ellas y ellos, comprar por internet, el intercambio que implique dinero está vetado; otra, para Orión, Pegaso y Lyra, eliminar nuevas relaciones en el marco de los videojuegos, aun teniendo experiencias decepcionantes con respecto a otros jugadores en los que han confiado (les han robado objetos y les han matado a sus personajes), pero asumen el riesgo, si bien considerado menor ya que renunciar a estas relaciones es renunciar a parte del juego, y riesgo que no se permiten cuando el fin es la relación en sí. Riesgo que asume Andrómeda, que tiene un gran interés en conocer gente, hacer amistades, y aún teniendo ejemplos muy cercanos de malas experiencias, no se renuncia a la búsqueda, porque en el fondo impera ese deseo de encontrar a alguien en el que opera la idea de la excepción, "alguien habrá como yo", de "un otro igual que yo".

Los videojuegos, aprendizajes entre iguales

Los chicos se inician en los videojuegos con unos conocimientos básicos sobre los mismos, van aprendiendo a través de la práctica y con la ayuda de los más

experimentados y conocedores de los juegos. En el aprendizaje juega un papel esencial la observación, la cual permite también conocer al otro como jugador. Ésta se produce en distintos momentos y diferentes formas: a) observar la pantalla de uno o varios jugadores, una observación continua en el tiempo, ya que el observador no está jugando; y b) los jugadores observan a los que están sentados en sus laterales, esto ha llegado a formar parte del propio juego, estar pendiente de la partida del colega o colegas. Este estar pendiente del juego de otros se debe en cierta medida a la provocación por parte de los distintos jugadores con la continua expresividad ante su propio juego: exclamaciones, comentarios de la jugada, expresiones verbales y corporales, críticas y autocríticas que llaman la atención de los otros jugadores como un momento clave para conocer y saber sobre el juego. En este aprendizaje la ayuda y enseñanza de las personas más veteranas tiene lugar dejándose observar, y con explicaciones que atienden a las preguntas de los menos iniciados en el juego, consejos, recomendaciones, advertencias, sugerencias e instrucciones, que en la mayoría de las ocasiones se produce desde los respectivos lugares, sin dejar de jugar, lo cual se convierte en una explicación para todos; si bien hay una atención más personalizada, realizando una explicación junto a la pantalla del ordenador de forma más directa hacia quien ha preguntado si así se demanda. Los comentarios y consultas son bastante frecuentes entre todos los jugadores, en ocasiones también por parejas, a quien está sentado ocupando el ordenador contiguo. También se produce una enseñanza no intencionada cuando se realizan comentarios sobre las propias jugadas, explicaciones o relatos de las mismas, descripciones sobre movimientos de los personajes o se informa sobre sus propósitos, sin estar destinados a ningún interlocutor concreto ni esperar respuesta. Es hacer conocedor al otro, una forma de implicarlo en el juego de quien habla, convirtiéndose en una enseñanza directa cuando el que juega explica su jugada si detrás de él se ha colocado algún observador, es una forma de hacerlo partícipe indirectamente del juego.

El videojuego Wow les ha proporcionado conocimientos de inglés, ya que cuando éste se inició los servidores eran ingleses, en los que han seguido jugando por considerar que los servidores en castellano no tienen buena traducción. Al mismo tiempo, con el juego han ido aprendiendo¹³ o desarrollando habilidades para la observación, la negociación, la escucha, la explicación, la ayuda, la cooperación, y coordinación, así como a realizar proyectos como es el caso de Orión y su primo, que están construyendo una página web sobre videojuegos y música. Auriga señala que con el videojuego se producen aprendizajes múltiples, que si bien se podrían adquirir en otros contextos, hay uno que no, puesto que

13. No es objeto de nuestro análisis los aprendizajes que se pueden desarrollar con los contenidos de los videojuegos.

no se enseña en ningún lugar, concretamente a trabajar equipo. Él también señala otros aprendizajes: buscar errores del juego con el riesgo de ser expulsado, e indagar para descubrir el lenguaje de la otra alianza. También han aprendido un argot relacionado con los videojuegos que han incorporado a su lenguaje cotidiano para expresar emociones y sucesos, y a la comunicación que realizan con sus colegas estén o no jugando.

Orión y su primo manifiestan haber aprendido, a través de los videojuegos en particular y de las nuevas tecnologías en general, a buscar información, páginas en internet que cubren sus necesidades y curiosidades, herramientas que son enseñadas a los demás para que no interfieran en su interés principal: el juego. En definitiva, han adquirido, según ellos, “independencia, sin necesidad de ayuda de los demás”, “aprendes a buscarte la vida”, a intentar hacer las cosas: “*Por ejemplo, si tienes que hacer cualquier trabajo material o lo que sea, si no sabes hacerlo, no tienes que ser ningún experto, buscas por internet a lo mejor un vídeo y lo intentas al menos*”. (Entrevista, Pegaso, p. 19).

Ellos han aprendido observando y escuchando las explicaciones y consejos dados por la gente más veterana, y recurriendo a las guías del juego. Los atajos y trucos del juego los han aprendido a través de la experiencia directa, jugando, y consultando páginas de internet sobre estas cuestiones. Orión además reconoce a Pegaso, a un igual, como maestro por los conocimientos y explicaciones proporcionadas. Así también ha aprendido Andrómeda, los saberes los ha adquirido investigando por su cuenta y a través de las sugerencias y recomendaciones de amistades y gente conocida. El instituto ha sido nulo en este aprendizaje, mencionando el desfase entre lo que saben y lo que en él se enseña. El instituto no les ha aportado nuevos conocimientos sobre nuevas tecnologías ni sobre su uso, siendo críticos con la institución: “*Todavía no he aprendido nada. No parece una asignatura (refiriéndose a la optativa de informática), parece un recreo*” (D.O., p. 5). Una asignatura requiere novedad, trabajo y esfuerzo:

— Orión: *Pero, que Informática (en el instituto) es como venir aquí, pero sin tener los juegos, no haces nada.*

— Pegaso: *Exactamente.*

— Orión: *Es una mierda. [...] ...es que no porque básicamente, el día que no llega enciende los ordenadores y se va el profesor, lo que hace es: llega, te da un ejercicio, que son seis clases seguidas haciendo el mismo ejercicio, que lo terminas en cinco minutos y te pones a jugar al Counter, o sea que ni aprendes nada nuevo, ni nada.*

— Pegaso: *Yo, en el instituto no he aprendido nada nuevo, porque lo que es el Word, el Office y todo eso...*

- Orión: *Lo manejaba ya desde hace mucho.*
- Pegaso: *Claro, es que yo, al principio me gustaba mucho la informática, y siempre me estaba documentando y todo eso, entonces lo que es manejo de programas, de programación y todo eso, siempre de pequeñillo he aprendido solo, metiéndome en internet o toqueteándolo todo es como se aprende mejor. Ya ves, si tú quieres aprender un programa o lo que sea toquetea que vas a encontrar la respuesta. Entonces, aprendí así, y cuando llegamos al colegio, dicen: “venga, vamos a aprender el Word”, y es un curso entero para aprender a hacer una escritura de texto en no sé qué fuente, entonces, claro dices..., no aprendes mucho, entonces para una persona que...*
- Orión: *Que no ha tocado el ordenador en su vida, pues le sirve.*
- Pegaso: *Eso es imposible básicamente.* (Entrevista, p. 17-18).

Sin embargo llama la atención que si bien reconocen o son conscientes de algunos de estos aprendizajes, no lo consideran educativo. Para Lyra el entretenimiento estaría confrontado con lo educativo:

“Dice que ha aprendido algo de inglés y a faltar a clase, poniendo como ejemplo el día de hoy, que está en el ciber. Respecto a los juegos considera que ‘no son educativos ni lo contrario, formas inútiles de entretenerse, si leyera un libro aprendería más’. ‘Es entretenido, pero no educativo’. Considera por educativo ‘algo que pueda ser provechoso para tu formación, para mejorarse a sí mismo, como persona...’” (D.O., p. 23).

El verdadero aprendizaje se adquiere en la escuela aunque no les aporte nada o casi nada nuevo:

- Entrevistadora: *¿Dónde habéis aprendido más inglés, en el instituto, en la escuela o...?*
- Orión: *Yo en el Wow, yo llevo jugando, pues... un año y medio, medio año ha sido en español, y el otro año ha sido, desde el nivel uno al sesenta, que me he podido tirar cosa de... yo qué sé, un huevo de tiempo, nada más que jugando en inglés.*
- Pegaso: *Claro, como tienes que hablar con gente que hablan en inglés pues por obligación tienes que hablar, pero yo he aprendido porque he ido a clases particulares y tal.*
- Orión: *Yo aprendí gracias al juego lo que sé. Eso no quiere decir que sea un juego educativo, claro.*
- Entrevistadora: *¿No lo consideras un juego educativo?*
- Orión: *El Wow, no básicamente.*

- *Entrevistadora: ¿Por qué?*
- *Orión: Porque básicamente las pocas palabras que aprendes son para insultar, no para insultar, porque normalmente cuando tú hablas con alguien es “tienes que hacer esto”, “sí, dónde”, “vamos”, después “eres un paquete”, “no vales para nada”, “voy a buscar a otro mejor que tú”, “hola, ¿qué tal?”, eso, aprendes a hablar, pero realmente no te enseña..., no es un juego educativo.*
- *Pegaso: Que no es aprender, y que luego te vayas al extranjero y puedas ponerlo en práctica sino que...*
- *Entrevistadora: Pero, con lo que aprendes en la escuela, ¿si podrías irte fuera?*
- *Pegaso: Sí.*
- *Orión: Es que lo que puedes aprender en la escuela, puedes escuchar una palabra nueva al día, que no haya escuchado en todos los años que llevo en el juego, y como realmente, empecé a dar inglés en serio en 2º de la ESO, y empecé a jugar en... ¿primero, empezamos a jugar?*
- *Pegaso: Más o menos.*
- *Orión: Pues ya le llevaba la delantera el juego a las clases, y no he aprendido más bien poco en las clases. (Entrevista, pp. 18-19).*

Esta concepción del juego como algo no educativo está relacionada con los contenidos de los videojuegos y los valores que en ellos se transmiten, pero a los que en ningún momento se aluden. Si bien no piensan lo mismo de la escuela, aunque el aprendizaje sea escaso según ellos, lo que otorga el carácter de educativo no sería el saber proporcionado, sino el lugar: la institución, reflejando el monopolio que denunciaba Illich (1974) de las instituciones educativas en materia de educación, explicando que lo que en ellas se enseña es lo considerado socialmente valioso y relevante, señalando también al valor social que adquiere un conocimiento institucionalizado.

Referencias bibliográficas

- CIDE e INSTITUTO DE LA MUJER (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid.
- GARCÍA CANCLINI, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.
- ILLICH, I. y otros (1974). *La escuela y la represión de nuestros hijos*. Madrid: Sociedad de Educación Atenas.