



TRABAJO FINAL: MINECRAFT

Taller de Orientación en
Comunicación y Procesos Educativos

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Docente: Laura Ahmed

Alumnas: Solana Camaño y Azul García

A- Instancia sobre el proceso de indagación

1) Descripción breve del caso

El presente trabajo contó con los testimonios de dos entrevistadxs: Ulises (entrevistado por Solana Camaño) y Ludmila (entrevistada por Azul García).

Ulises tiene doce años, vive en la villa 31 bis, barrio Carlos Mugica de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Allí convive con su hermana de 9 años, su madre y padre, en un contexto de vulnerabilidad social y económica que se agudizó con la pandemia, ya que sus padres, trabajadorxs de la economía informal, percibieron menos ingresos que lo habitual.

El niño asiste a séptimo grado de una escuela pública de CABA y se encontró con dificultades en su vínculo con la institución durante este año. Si bien cuenta con dispositivos móviles y acceso a Wifi, necesita del acompañamiento de un adulto para sentarse a hacer las tareas, lo cual resulta difícil porque su padre y madre trabajan. Por este motivo, muchas veces se contacta con profesorxs del apoyo escolar al que asistía hasta la pandemia en el y hacen las tareas virtualmente

Cuando está solo, Ulises prefiere jugar. Es un niño muy imaginativo, curioso, creativo y tímido. En su tiempo libre, le gusta jugar al Minecraft, usar TikTok, ver videos en YouTube y leer. Por fuera de su casa, asiste al programa Centro de Actividades Infantiles (CAI) dependiente del Ministerio de Educación de la Ciudad que funciona los sábados en un centro comunitario cercano a su casa. Allí participa en actividades recreativas y en un Taller de Teatro desde 2017.

Durante este año, Ulises ha jugado al Minecraft con mayor frecuencia que antes. También empezó a hacerlo como forma de pasar tiempo con su primo, que vive en Paraguay, a distancia. Dice que le gusta el juego porque “no hay límites ni objetivos claros, se puede hacer lo que sea y el único límite es la imaginación”.

Ludmila tiene 8 años y vive en el barrio Chilavert en el partido de General San Martín con su hermana de 24 años, su hermano de 19 años, su padre y su madre. Su familia es de clase media baja, sus padres son paraguayos que emigraron a la Argentina hace muchos años, su padre trabaja en la construcción y su madre trabajó haciendo servicio doméstico durante mucho tiempo. Durante la pandemia sufrieron problemas económicos debido al cese de actividades de la construcción, sin embargo, lxs hermanxs de Ludmila trabajan formalmente y aportan a la economía de la casa. Tanto Ludmila como lxs hermanxs son la primera generación de la familia en estudiar formalmente. Sus hermanxs terminaron el colegio y están cursando estudios universitarios.

Ludmila va a un colegio público de la zona y se comunica con las maestras mediante el WhatsApp. Muchas veces dijo estar cansada por la cantidad de tarea que envían sus maestras, pero sus hermanxs le ayudan constantemente. Extraña el colegio, ver a “la seño” y sus compañerxs, pero también salir a pasear. Antes de la pandemia era una niña con mucha vida social, iba a la plaza, al cine o a los eventos del trabajo de la hermana en el Hipódromo de Palermo. La cuarentena hizo que cambiara mucho el ritmo de su vida y pasara más tiempo con las pantallas. Al mismo tiempo su hermana, la persona de su familia con la que es más cercana además de su mamá, no pasó la cuarentena en la casa. Todo esto hizo que jugara mucho más a los videojuegos que antes. Si bien siempre jugó, el

tiempo en casa y la disponibilidad permanente de equipos le permite jugarlo más horas. Su mamá dice que le pone ciertas reglas para que no juegue demasiado ni descuide las tareas. Utiliza el celular de la mamá tanto para jugar como para recibir las tareas del colegio. Para ella el Minecraft es “un mundo cuadrado [donde] todo es cuadrado, las herramientas, vos, lo *mods*. Se pueden evocar cosas que hacen otras cosas, te morís y te enojás un montón, pero... es un juego bastante bueno”.

2) Descripción del abordaje del caso

Minecraft pone en juego una idea de libertad que es fundamental en su constitución y la valoración que lxs jugadorxs hacen de él. El mundo abierto que presenta está ligado a las elecciones que permite hacer y las posibilidades aparentemente infinitas que ofrecen una experiencia única y casi personalizada para cada niñx.

La exploración de mundos, la recolección de materiales para crear cosas nuevas y la aventura de enfrentarse a diversos monstruos son una parte central en la motivación de Ludmila para jugar al Minecraft. Durante la primera entrevista, realizada por una videollamada de WhatsApp, ella manifestó que Minecraft era el juego que más jugaba porque “tiene un montón de mundos y también podés buscar muchos minerales”. Dentro de los modos de juego, Ludmila prefiere el modo creativo en el que su personaje no recibe daño ni tiene que conseguir determinados objetivos porque puede jugar más libremente. “Podés construir cualquier cosa y me gusta por eso, en vez de buscar y buscar...” mencionó sobre el modo creativo. Con “buscar y buscar” se refiere al modo supervivencia en el que hay que cumplir con algunas misiones y no descuidar las barras de necesidades básicas. En vez de estar atenta a los peligros del modo supervivencia, ella prefiere la libertad de acción que el modo creativo le da: buscar los minerales que quiere conseguir, crear construcciones y herramientas y explorar los mundos. Por otro lado, expresó su deseo de ser veterinaria, su amor por los animales y la naturaleza y su gusto por los paisajes naturales del Minecraft.

La exploración de los diferentes biomas del juego y la posibilidad de crear cualquier cosa atrae mucho a Ludmila y es la base de su preferencia por el modo creativo antes que el de supervivencia, más ligado a la acción y la aventura. En este sentido, el foco en las entrevistas con ella estuvo en la pregunta por el modo creativo, ¿qué cosas habilita a hacer y por qué lo prefiere antes que cualquier otra forma de jugar?

Durante la primera entrevista virtual el interés estuvo en descubrir sus prácticas y consumos culturales más importantes. Su familia estaba presente durante el momento porque era la hora del mate e intervino en la entrevista acotando cosas, pero Ludmila negaba si las afirmaciones de su madre eran incorrectas. Por ejemplo, cuando hablábamos sobre lo que veía en la televisión su mamá dijo: “También mirás Osos” y ella respondió: “Sí, pero ese no me gusta tanto”. En esa entrevista lo que se evidenció muy fuertemente fue que los videojuegos eran su consumo cultural preferido y que los jugaba en el celular o en la Nintendo. Durante el segundo encuentro yo (Azul) pude ir a su casa y el foco estuvo en Minecraft y cómo jugarlo. Mientras conversaba, ella jugaba y me enseñaba el mundo de Minecraft, qué cosas se podían hacer y lo que a ella más le gustaba. No hubo casi interrupciones en el momento que jugaba y sólo al final pude hablar un poco con la madre sobre los momentos de juego y de tarea.

La indagación con Ulises fue distinta. En la primera entrevista de aproximación a través de una videollamada de Zoom, el niño nombró distintos consumos culturales, por lo que surgió como dificultad elegir uno para continuar la investigación. Sin embargo, se refirió al Minecraft en dos oportunidades, al tratarse de un juego que empezó a jugar más seguido en la cuarentena porque “está más aburrido”. Por este motivo, elegimos abordarlo y compararlo con los sentidos que construía Ludmila en torno al juego.

Siguiendo esta línea, se le propuso al niño una segunda entrevista para hablar específicamente del Minecraft. En este espacio, Ulises contó que a veces juega solo y que, en otros casos, con su primo de Paraguay. También ve jugar a su hermana, y establece una diferencia con ella, a quien le gusta el modo creativo. Ulises, en cambio, prefiere el modo supervivencia porque “es más entretenido sobrevivir”. “Yo lo uso para que aparezcan monstruos, para que sea un desafío, porque lo quiero pasar entero, con mi primo”, dijo. Asimismo, referenció en distintos momentos su gusto por los animales y otros elementos de la naturaleza que observa en los paisajes de Minecraft.

En varias oportunidades se le preguntó por la cantidad de tiempo que pasa jugando y no podía cuantificarlo. “A veces es muy viciante”, reconoció y agregó: “A mí me gusta el juego porque no hay límites, podés hacer lo que sea. Porque hay juegos de mundo abierto donde hay algunas puertas que no podés abrir, pero en este podés hacer todo”.

La cuestión de la ausencia de límites como un elemento atractivo surgió de distintas formas a lo largo de toda la entrevista hasta que finalmente yo (Solana) le pregunté por qué se lo recomendaría a otro niño y él respondió: “Porque es muy entretenido y no hay límites, el único límite es tu imaginación”.

3) Análisis relación sujeto y apropiación del producto de preferencia

En los sentidos construidos por Ulises y Ludmila en torno al Minecraft surge como punto en común su concepción del videojuego como una posibilidad de crear, construir y hacer. Lo interesante es que cada uno refiere a esta posibilidad en alusión a dos modos distintos del juego. Mientras que a Ludmila le gusta el creativo, porque podés “crear cosas en vez de buscar y buscar” con los bloques, Ulises prefiere el de supervivencia por su carácter desafiante y también destaca que le gusta el juego porque “podés hacer lo que sea”.

Siguiendo a Larrosa (2006), el Minecraft se constituye como una experiencia para los niños en tanto es un paso, un pasaje, un recorrido que supone “una salida de sí hacia otra cosa” (p.91) y produce una transformación, deja huellas en las subjetividades. Desde la comunicación y la educación, detenerse en los sentidos que le asignan a esa experiencia de juego es fundamental para establecer comparaciones, quiebres o linealidades con sus formas de habitar los espacios educativos. David Buckingham (2005) propone que, para achicar la distancia entre los mundos vitales cotidianos de las infancias y la institución escolar, además de mejorar el acceso y las herramientas digitales que se utilizan en las aulas, es indispensable conocer las experiencias, narrativas y prácticas que conforman la cultura infantil y juvenil.

“Escuchar a estos niños y adolescentes que atraviesan distintas etapas de socialización, cualesquiera que sean su condición y ubicación, es reconocerlos como

sujetos activos en la socialización, es comprender que tienen voz. De esta manera, ellos no sólo pueden decirnos qué es lo que sienten, necesitan o desean, sino que contribuirán a orientarnos para operar e intervenir en lo cotidiano”. (Lescano, 1999).

Cuando a Ulises se le preguntó por qué le recomendaría el videojuego a otrxs niñxs, su respuesta fue: “porque es muy entretenido y no hay límites, el único límite es tu imaginación”. La idea de la ausencia de límites se corresponde con la definición del juego de sí mismo como un videojuego *sandbox* de “mundo abierto”, y esa idea estructura los sentidos que construyen lxs dos entrevistadxs. El juego se presenta, a simple vistas, como un espacio sin reglas, o en términos de Ulises, de “objetivos claros”, donde la libertad de elección resulta un elemento atractivo. Si bien ambos eligen jugar a diferentes modos, la razón por la que deciden hacerlo es la misma: Ludmila y Ulises eligen el Minecraft porque dentro de sus mundos ellxs son lxs que deciden qué y cómo. Tanto el modo creativo como el de supervivencia implica que hay una experiencia casi única para cada unx y el espacio del juego se convierte en un momento del día de libertad y comodidad donde no tienen que hacer tareas ni obligaciones.

Por otro lado, el juego es un espacio que les presenta desafíos que los entusiasman más que cualquier otro consumo. Ulises dijo que jugaba al modo supervivencia para que aparezcan monstruos: “para que sea un desafío, porque lo quiero pasar entero”. Al mismo tiempo, cuando Ludmila explicó por qué juega al modo creativo, además de construir y crear cualquier cosa, dijo: “Tengo un bloque de diamantito de cuarzo. Y la obsidiana, que es muy difícil de conseguir y tengo ese bloque”. El juego no tiene límites para ellxs, es el espacio de libertad y creación, pero sí les presenta desafíos y objetivos: pasarlo en modo supervivencia y conseguir los minerales difíciles son, también, el enganche que lxs mantiene interesadxs y contactadxs. “En un contexto disperso, el problema de los chicos no es defenderse de la represión sino generar formas de engancharse con algo que les permita constituirse pensando o habitando un flujo que no ofrece descanso” (Corea; 2004) El Minecraft les ofrece objetivos lo suficientemente “libres” como para moldearse a la expectativa de cada unx sin dejar de presentarles desafíos y ser un ancla contra la disponibilidad de múltiples consumos.

Sin embargo, tal como plantea David Buckingham (2005), analizar las representaciones mediáticas implica tener en cuenta cómo las tecnologías, que nunca son neutrales, inciden en la construcción de significados. La interfaz de los juegos está diseñada y configurada por programadores que crean ciertos límites y definen hasta qué punto se puede elegir libremente y cuándo no.

Para comprender la relación que establecen los jóvenes con los videojuegos (Piracón: 2019) hace falta entenderlos como una actividad en un entramado complejo de muchas otras: la escuela, los amigos, los deportes, otros medios, la música y un sinnúmero de espacios que les resultan igualmente significativos. “Estos múltiples espacios significativos no son inconexos, al contrario, transcurren en la cotidianidad de los jóvenes y se solapan unos con otros en un ecosistema” (p. 16). Entonces, ¿cómo se relacionan o tensionan la tecnología como un espacio de “libertad” para lxs niñxs con la escuela como institución que marca permanentemente los límites?

“Actualmente, la escuela está en crisis. Ese aparataje se está volviendo gradualmente incompatible con los cuerpos y subjetividades de los chicos de hoy. La

escuela sería, entonces, una máquina anticuada. Hay una divergencia de época: un desajuste colectivo entre los colegios y los alumnos en la contemporaneidad. Se trata, claro está, de los aparatos móviles de comunicación e informaciones, que ensancharon hasta el abismo la fisura abierta hace más de medio siglo por la televisión y su concomitante 'cultura audiovisual'. A partir de la evidencia de ese choque se han originado las diversas tentativas de fusionar de algún modo ambos universos: el escolar y el mediático". (Sibilia, 2012: 11-12).

La pandemia reconfiguró los espacios áulicos y los vínculos entre lxs niñxs, la institución escolar y la forma de pasar el tiempo libre. En el caso de Ludmila y Ulises, ambos juegan al Minecraft más que antes porque cuentan con más disponibilidad. Se observa, así, una contraposición entre el mundo real, lleno de normas, de obligaciones y responsabilidades - sumado al contexto particular e histórico de la pandemia con las obligaciones puertas adentro para lxs niñxs- y el mundo virtual del juego que se presenta como un espacio de libertad y comodidad, de relajación y de exploración "sin reglas".

En ese sentido, el mercado disputa su lugar como agente de construcción de subjetividad con otros actores que han tenido ese rol históricamente como la escuela y las familias. Tal como plantea Minzi (2003), muchas de las organizaciones que actualmente llevan adelante la pedagogía cultural no son organismos educativos, sino entidades comerciales que apuntan a la ganancia individual o corporativa antes que al bien social.

¿Qué implica, entonces, que un juego de entrenamiento de alto alcance entre lxs niñxs como Minecraft esté desarrollado por una empresa tecnológica cuyos fines son maximizar sus ganancias y que no tiene un recorrido en pensar las infancias desde un enfoque de derechos? "La impronta socializadora del mercado de productos para niños no se limita a proponer nuevos valores y modelos sociales sino que avanza, incluso, sobre la redefinición del sentido mismo de la infancia". (Minzi, 2003)

Para Microsoft, Minecraft constituyó una ventana para acceder a una comunidad de infancias fidelizadas al juego. La edición educativa del Minecraft es muy utilizada en los colegios y, de hecho, Argentina es uno de los 10 países donde más se usa Minecraft con fines pedagógicos. En este contexto es importante pensar que, por un lado, la plataforma es una oportunidad de promover aprendizajes significativos para lxs niñxs y de introducir la tecnología en las escuelas. Pero, por otro lado, no se puede ignorar que Microsoft es una empresa multinacional con intereses corporativos cuyos fines son económicos.

Reflexionar acerca de las subjetividades infantiles y juveniles en entornos tecnológicos implica, entonces, asumir la existencia de un escenario complejo y sinuoso. Ulises y Ludmila, como otrxs niñxs, encuentran en videojuegos como el Minecraft una fuente de entretenimiento. Lo juegan en distintos soportes como celulares y computadoras, solos/as o con otros/as, como Ulises que lo juega con su primo. Construyen identidad a partir de esa forma de habitar el espacio y tiempo desde la creatividad y la posibilidad de usar la imaginación. Mientras tanto, empresas corporativas se entrelazan en los consumos culturales de las infancias y sus productos tecnológicos operan en la configuración de representaciones por parte de lxs niñxs. La propuesta del videojuego es ambiciosa: el fin de las barreras, la multiplicación de los posibles. ¿Se parece a los mundos reales y propios de las infancias?

4) Comunicación orientada a la mediación

1. Ficha técnica: <https://drive.google.com/file/d/1jW1rqtCoZyZap4350nXqy-9gLtykJehW/view?usp=sharing>
2. Pieza de sensibilización: <https://youtu.be/XpEyhyPGJFc>
3. Propuesta de actividad: <https://drive.google.com/file/d/1182AUeMjb8iRt-XKTPIXpuUoKP1jVrRg/view?usp=sharing>

5) Bibliografía y sitios consultados.

Sitios consultados

- Schulkin, Julieta. (23/09/2020) El videojuego como aula virtual: el uso de Minecraft Education durante la pandemia. *Infobae*. Recuperado de <https://www.infobae.com/gaming/2020/09/23/el-videojuego-como-aula-virtual-el-uso-de-minecraft-education-durante-la-pandemia/>

Bibliografía teórica

- Buckingham, David. Estrategias para el aula y Tratando de ser creativo. En Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. 2005. Paidós: Buenos Aires.
- Corea, Cristina. ¿Qué hacen los chicos con la tele? En *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas*. 2004. Paidós: Buenos Aires.
- Larrosa, Jorge. Conferencias: Algunas notas sobre la experiencia y sus lenguajes. En *Estudios filosóficos*, Vol 5, N° 160. 2006.
- Lezcano, Alicia. La mirada sociológica sobre los procesos de socialización. En *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*. Compiladora: Carli, S. 1999. Santillana: Buenos Aires.
- Minzi, Viviana, Mercado para la infancia o una infancia para el mercado. *Transformaciones mundiales e impacto local*. 2003
- Piracón, Jaime. ¿Qué es eso de jugar videojuegos? Notas para entender los videojuegos como práctica social. 2019.
- Sibila, Paula. El colegio como tecnología de época y Los incompatibles: otro tipos de cuerpos y subjetividades. En *¿Redes o paredes? la escuela en tiempos de dispersión*. 2012. Tinta Fresca: Buenos Aires.