

Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3

Video Games and Social Networking. The process of Identity in The Sims 3

Sara Cortés Gómez
Universidad de Alcalá
sara.cortesg@uah.es

María Ruth García Pernía
Universidad de Alcalá
mruth.garcia@uah.es

Pilar Lacasa
Universidad de Alcalá
p.lacasa@uah.es

Resumen

Las redes sociales y los videojuegos se han convertido en una realidad presente en el día a día de nuestros jóvenes. Son un nuevo medio de ocio que les permite conectar y comunicarse con amigos, familia o, simplemente, personas con los mismos intereses. El objetivo de este estudio es crear un escenario innovador, introduciendo los videojuegos comerciales y las redes sociales como recursos educativos en las aulas. La experiencia que se describe en este trabajo se enmarca dentro del proyecto “Los videojuegos. Educar en una Sociedad Global” (www.aprendeyjuegaconea.com) donde, durante el curso 2010-2011, se ha trabajado con tres centros de Educación Secundaria de la Comunidad de Madrid. Se han organizado diferentes talleres a partir del videojuego de simulación social Los Sims 3 y de la red social “Jugar y Aprender”, creada para este trabajo. Desde una perspectiva etnográfica, este artículo, muestra el uso que profesores e investigadores realizaron de estos medios, a partir de las comunicaciones generadas con y por los alumnos. El uso de un juego de simulación como Los Sims y las conversaciones en clase o en la red permiten descubrir cómo los adolescentes construyen su identidad o la red social e, incluso cómo crean nuevas historias a partir de su experiencia en el juego.

Palabras clave

Videojuegos, redes sociales, identidad, simulación, etnografía, educación formal.

Abstract

Social networks and video games have become a reality in the daily lives of our youth. They provide a new means of entertainment that allow them to connect and communicate with friends, family or just people with common views. The aim of this study is to create a scenario by introducing innovative commercial video games and social networks as educational resources in the classroom. The experience described in this paper is part of the project "Video games. Educating in a Global Society (www.aprendeyjuegaconea.com), where for the 2010-2011 academic year has worked with three secondary schools of the Community of Madrid. Performing different workshops from social simulation game The Sims 3 and the social network "Play and Learn" created for this work. From an ethnographic perspective, this article shows the use of teachers and researchers conducted these means, from communications with and generated by the students. Using a simulation game like The Sims and the dialogs shown by the students, we can discover how they have shown themselves to introduce their characters in the social network and even create new

stories based on his experience in the game, acquiring different identities in the virtual world.

KeyWords

Video games, social networks, identity, simulation, ethnography, formal education.

1.- Introducción.

Los medios digitales se han convertido en instrumentos presentes en la vida cotidiana, el trabajo y también en momentos de ocio. La interacción de herramientas muy diversas, por ejemplo, el ordenador, Internet, las consolas, los móviles u otros dispositivos digitales, ofrece diversas posibilidades de información y comunicación. En este contexto los videojuegos son especialmente relevantes. Analizaremos su poder educativo cuando está presente en entornos educativos multimedia.

Hoy, incluso las consolas más sencillas, permiten interactuar con otras personas que juegan. Actualmente abren también posibilidades al diseño en mundos virtuales (Gee, 2010). Los chicos y chicas no se conforman con jugar, quieren crear su personaje, paisaje o historia, ser partícipes de su propia aventura. Pero hay más, comparten sus trucos, envían sus descubrimientos a través de la red, donde además es posible encontrar mucha información sobre sus juegos preferidos.

A lo largo de estas páginas, mostraremos una experiencia educativa donde el videojuego Los Sims 3, junto a las redes sociales, se han convertido en herramientas que hacen más fáciles la comunicación y la reflexión, además de desarrollar la creatividad. Se generan espacios compartidos donde los jóvenes construyen su propia identidad.

2.- Videojuegos y Redes Sociales. Conectar lugares de aprendizaje.

Hoy la tecnología amplía las posibilidades de participación y colaboración, no sólo en el ámbito de la vida cotidiana sino también en contextos educativos formales (Lankshear & Knobel, 2011). Desde ella se pueden tender puentes entre la escuela y las experiencias que los jóvenes tienen cada día. Concretamente nos preguntamos *dónde convergen los videojuegos e internet y cómo utilizar estas herramientas en la escuela.*

La tecnología ha generado nuevos entornos de participación, a los que Jenkins (2006) se refiere con el concepto de cultura participativa. Igual que la tecnología evoluciona, los usuarios también lo hacen. Los nuevos consumidores son: activos, migratorios, leales y públicos. Han pasado a ser “usuarios” y productores de información, es decir, agentes dinámicos en el mundo de la información (Levy, 1997). El conocimiento generado es descentralizado, accesible, y construido por y entre todos los consumidores, basado en la colaboración y en la participación, ofreciendo potentes oportunidades de comunicación y producción creativa.

Introducir los videojuegos en la escuela, junto a otras tecnologías presentes en la vida cotidiana de los estudiantes, como Internet y las redes sociales, permite explorar procesos de colaboración en el marco de la cultura participativa. Los jóvenes son capaces de generar y compartir sus creaciones en la red, analizando sus descubrimientos, vivencias con otras personas en comunidades online.

2.1.- El videojuego como herramienta educativa en el aula.

La presencia de los videojuegos en las aulas puede ser eficaz debido a las cualidades y las habilidades de aprendizaje que puede desarrollar en los alumnos. Permite a los participantes experimentar, desarrollar la curiosidad y el desafío (Gee, 2004; Salen y Zimmerman 2004; Plass et al. 2009). La percepción de la potencialidad educativa de los videojuegos proviene de la idea de asociarlos con el fomento de algunas capacidades, especialmente la resolución de problemas o la de contar historias (Lacasa, 2011). Ofrecen nuevos retos donde los alumnos puedan descubrir y explorar, aprendiendo a utilizar de forma provechosa todo el potencial que esconden estas herramientas digitales.

Estos medios se han convertido en la puerta de entrada en las nuevas tecnologías para muchos niños y jóvenes. Proporcionan elementos de interactividad que estimulan el aprendizaje. La competencia en el uso de videojuegos puede ser una buena herramienta vinculada a la alfabetización mediática y, por tanto, el uso de estos medios puede facilitar la adquisición de nuevas alfabetizaciones ayudando a los usuarios a participar con éxito en la sociedad de la información (Lucas y Sherry, 2004). Es importante contribuir al desarrollo de las competencias relacionadas con la alfabetización digital en los estudiantes. Enseñar y aprender a utilizar las herramientas para formar a una ciudadanía responsable en esta sociedad debe ser una tarea de la escuela.

Trabajar con estos medios, por tanto, en el contexto escolar supone diseñar escenarios educativos innovadores donde no sólo interesa analizar los contenidos que aparecen en el juego, sino la posibilidad de generar espacios donde introducir diversos medios digitales como recursos complementarios en las aulas, desarrollando escenarios multimedia que contribuyen a favorecer nuevas formas de alfabetización (Ryba, Salby & Kruger, 2001). Desde esta perspectiva es importante analizar cómo introducir los juegos y otros medios en el aula, las posibilidades y características que cada uno de ellos ofrece y cómo profesores, investigadores y estudiantes trabajan con ellos.

Ya hemos hablado del videojuego como un elemento fundamental en nuestra sociedad, pero esta herramienta no solo ofrece la experiencia de jugar (Gee, 2010) sino también la posibilidad de interactuar en múltiples contextos que van más allá de sus pantallas. Su potencial se enriquece cuando se utiliza junto a las redes sociales. Conectar diferentes espacios de comunicación será fundamental en la experiencia educativa como fuente de motivación y abrirá nuevas oportunidades de aprendizaje. Las redes sociales o las comunidades virtuales, junto a los videojuegos, ofrecen nuevas formas de relacionarse.

2.2.- Cuando se accede al mundo virtual de las redes sociales.

Las redes y comunidades sociales en Internet son escenarios que permiten relacionarse con otras personas que comparten gustos, aficiones, opiniones, etc. La posibilidad de conectar a las personas y compartir es la meta principal que toda red social ofrece, son entornos virtuales que facilitan la interacción a través de diversas plataformas. El uso de dicha herramienta puede variar dependiendo del objetivo o meta establecida. El uso de esta herramienta en un contexto escolar la convierte en un espacio educativo, donde los alumnos interaccionan alrededor de metas comunes definidas en el aula. Supone, además, la creación de un grupo capaz de reflexionar sobre sí mismo y sus actuaciones en este caso interactuando con el videojuego.

Este espacio tecnológico en el mundo de Internet promueve la comunicación entre las personas y los grupos utilizando una amplia variedad de medios (texto, imágenes, audio, video, etc.). Surgen nuevas formas de comunicación y se generan espacios de colaboración, sentimientos de pertenencia al grupo y nuevas formas de enseñar y aprender en la transmisión de un conocimiento compartido. En este contexto debemos destacar las dimensiones creativas e innovadoras que supone participar en estos “espacios de afinidad” creados por personas unidas que comparten intereses y esfuerzos comunes (Gee, 2004; Jenkins, 2006; Knobel y Lankshear, 2010)

Lo esencial, por tanto, en estas comunidades, es que las personas que actúan en ella, como espectadores o como creadores, tengan intereses comunes y deseen participar activamente. Todos sus usuarios participan en sus foros, grupos de interés, comparten información relevante y que aporta un valor para el grupo, según los objetivos y los usos de cada plataforma. Aprender de los demás supone no solo contribuir personalmente al grupo, sino generar nuevas reflexiones, creando un conocimiento y diálogo compartido.

En este trabajo hemos explorado cómo trabajar con redes sociales, comunidades y blogs en las aulas. Para ello hemos reflexionado sobre aquellos aspectos que se derivan del uso propio que ofrecen las redes, blogs o comunidades (Lacasa, 2011). Pueden convertirse en una fuente de nuevos conocimientos, ya que su utilización en contextos educativos contribuirá a descubrir nuevos usos y a utilizarlas de forma crítica. Lo mismo que los libros, el periódico o la televisión, las redes sociales son nuevas formas de interpretar el mundo. La misión de la escuela, entre otras muchas, debe ser contribuir a que estas formas de ver, pensar y sentir sean cada vez más provechosas y ricas utilizando nuevas herramientas como estas.

Usar las redes sociales en contextos educativos convierte a estos espacios virtuales en lugares donde poder hablar y dialogar de una forma cercana, haciendo más fácil el aprendizaje. A través de estas redes es posible conectar con audiencias próximas y lejanas, creando situaciones y relaciones sociales mucho más simétricas en el aula, distintas de las que existen en la enseñanza tradicional. Además de la posibilidad de introducir elementos que se usan fuera del aula y que son motivantes para el alumnado.

En esta experiencia la red social, más concretamente los foros, se conforman como un lugar para pensar colectivamente. Un espacio exterior al aula donde recapacitar desde el videojuego. La interacción que se genera entre los estudiantes invita a escribir y reconstruir las vivencias del juego, compartiendo reproducciones más reflexivas de la realidad. Comparten sus conocimientos con los propios compañeros y con otros que no han jugado en clase, y donde el videojuego es el tema principal a trabajar. El alumnado

aprende nuevas formas de ciudadanía participando en estos entornos y en una sociedad global a través de los videojuegos.

Exploraremos ahora la relación entre el jugador y los personajes en el mundo virtual, a través de las conversaciones en clase o en la red. Presentaremos este tema desde las posibilidades que el mundo del videojuego Los Sims 3 <http://es.thesims3.com/> ofrece y cómo nos lo han contado los alumnos a través de la red social Jugar y Aprender <http://uah-gipi.org/red/>. Al enfrentarnos al mundo del videojuego surge el primer aspecto a tener en cuenta y uno de los más importantes, cómo situarnos dentro del propio juego.



Fig. nº 1.- Diferentes posibilidades en el mundo de Los Sims 3.

3.- Aproximarse al concepto de identidad

Trabajar con un videojuego de simulación como Los Sims, ofrece diferentes posibilidades de actuación por los espacios virtuales que le rodean. El juego consigue involucrar a los jugadores con el diseño, producción y la participación en contextos que se encuentran mediados por el yo real y las imágenes gráficas que se pueden adoptar como avatares en el mundo virtual. La posibilidad de nuevas personalidades conecta con la complejidad de la identidad ya que ésta se define por lo que se realiza y se vive a través de textos, decisiones, actuaciones en el mundo virtual (Lemke, 1998).

Estamos presentes en otro mundo y actuamos en él manejando símbolos, imágenes o palabras que aparecen en la pantalla. Ahora ya no solo poseemos el control del personaje en el mundo del videojuego, por ejemplo, sino que podemos darle vida, transmitir y proyectar en él la propia identidad. Surgen nuevas libertades ante la oportunidad de actuar, fuera de las limitaciones del mundo real. Los videojuegos son diseñados para invitar a la participación, atrayendo al jugador y, por lo tanto, son diseñados para incluir una amplia variedad de fantasías.

Crear a los personajes, la familia o la ciudad son las características propias del juego de simulación. El usuario interviene en el diseño básico de la personalidad de los personajes, los instala en la casa diseñada por él y actúa, como si de un director/a teatral se tratase, para que los Sims representen su propia vida, de ahí que muchos lo hayan definido como un mundo virtual, un juguete o una casa de muñecas (Schiesel, 2006).

Estas posibilidades de creación y simulación en el mundo del juego abren las puertas a una educación en la que conviven diferentes dimensiones de la propia identidad. Podemos afirmar que la identidad suele hacer referencia a la persona, el individuo, desde sus estados corporales hasta sus deseos de llegar a ser, convertirse, pertenecer, y el deseo de comportarse (Butler, 1999; Agger, 2004 y Grosz, 2004). La identidad se caracteriza por aspectos del “mí mismo”, de los otros y de la comunidad. Una construcción adquirida por los conocimientos que aprendemos y experimentamos en el mundo, creciendo con el juego y el logro de las fantasías e ideales a los que se aspiran.

En este sentido, todas las identidades son construidas, a partir de la práctica (o acción) social (Castells, 1997). De este modo la identidad es un proceso de “fantasía y deseo” - una búsqueda del ser y el devenir de la imagen de este deseo. En nuestras vidas, creamos nuestras identidades en el mundo físico, pero hoy en día y gracias a Internet o los videojuegos son muchas otras las identidades que podemos generar en el mundo virtual. Todos estos pensamientos hacen plantear que ¿podemos hablar de un solo ‘yo’?. Los avatares son un puente que permite establecer relaciones entre lo virtual y lo real, dos espacios desde los que se generan nuevos entornos educativos.

3.1.- La presencia del personaje o “avatar”, otro yo.

Los personajes, también conocidos por el término “avatar”, son los elementos culturales presentes en el mundo virtual, que consiguen que el jugador se sienta involucrado en el juego, por el efecto de identidad que se genera con él. Además, si los juegos ofrecen a los jugadores la oportunidad de salir de la realidad y vivir una fantasía, les permiten también escapar de sus identidades materiales así como del mundo físico (Nakamura, 2002; Urry, 2002). El jugador disfruta de la acción y realiza aquello que puede definirse como *el deseo de lo que no es posible expresar en la vida diaria*. Todo ello cautiva al jugador que ha adquirido una nueva entidad que nunca podía haber encontrado en la realidad. Estas interacciones permiten que el “yo” experimente diferentes papeles ampliando los horizontes del concepto de identidad.

“Se anima al niño a verse a sí mismo como alguien que soluciona problemas desde la perspectiva de una determinada criatura de fantasía... y en consecuencia, a salirse de su identidad “real” y jugar con las nociones de las perspectivas y de las identidades, por sí mismas. También se le anima a centrar la atención en la resolución de problemas y en los aspectos de fantasía de su nueva identidad y no, por ejemplo, en las preocupaciones sobre matar (virtualmente) a criaturas “vivas” (Gee, 2004).

El videojuego lleva al niño a moverse en un mundo virtual desde la perspectiva de una “criatura de fantasía” (yo virtual), aceptando que dentro de ese mundo virtual debe asumir unas responsabilidades, resolver ciertos problemas y centrar su atención en los aspectos de fantasía que allí se presentan. Todo ello propicia una conexión muy fuerte entre el propio individuo y el personaje creado en el mundo del juego, y la historia que se genera. El videojuego permite que las identidades propias del jugador sean

traspasadas al personaje, además de aumentar la capacidad de tomar decisiones en función de sus perspectivas, valores y comportamientos personales.

El jugador puede recrear su propia vida en una vida virtual, pero para ello debe conocerse a sí mismo, su propia identidad. Los videojuegos ofrecen la posibilidad de narrar historias mediante el personaje del juego como si se tratase de una novela. Entre el jugador y el “héroe” también se produce una estrecha conexión, adoptando uno los rasgos del otro. “Ese” alguien que representa al jugador en el mundo virtual actúa como “yo” quiero, avanza como “yo” quiero, se relaciona con quien “yo” quiero... el jugador posee el control y le domina. No se puede olvidar que “ese objeto” virtualmente verdadero solo adquiere su determinación en la actitud del jugador hacia él (Molano & Martínez, 2006).

3.2.- *Identidad, videojuegos y aula.*

Como ya apuntábamos anteriormente, la creación del personaje por parte el jugador conlleva una reflexión que, supone asumir una personalidad ficticia, un recurso interesante para trabajar en el aula (Murray, 2004). El jugador pone su “yo” en el “yo virtual” del juego, creando una conciencia basada en sus propios valores sociales y culturales, aspectos interesantes de análisis en el ámbito educativo. Los videojuegos actuarán como herramientas culturales que median entre el sujeto y los patrones sociales, la cultura popular propia, etc.

Al aplicar esto a la comprensión de las prácticas de alfabetización digital de los adolescentes, vemos cómo los estudiantes improvisan y son autores de sus ‘mundos imaginarios’. Las identidades de los estudiantes se forman como resultado de las actividades del día a día asumidas en dichos mundos. Los jugadores participan en estos mundos de fantasía, que aquí identificamos como los mundos virtuales del juego, se crean a sí mismos a través de su práctica diaria, negocian su situación en la jerarquía de los mundos imaginarios. De este modo podemos ver que existe una compleja relación dialógica entre las prácticas de alfabetización de los jóvenes y sus identidades en el proceso de formación en los mundos imaginarios de los que participan. El alumnado utiliza sus prácticas alfabetizadoras para formar su identidad, unas veces de acuerdo y otras en oposición a los mundos imaginarios de la familia, la escuela, la calle, etc. en la que vive cada día. Las viejas respuestas sobre quién es uno mismo pueden ser remplazadas por nuevas respuestas.

4.- Diferentes medios y espacios virtuales entran en la escuela. *Los Sims 3* y las redes sociales.

La presencia de los videojuegos en las aulas junto a otras tecnologías como internet, las redes sociales o diversas herramientas multimedia, permite explorar cómo los jóvenes son capaces de generar y compartir sus creaciones en la red. El objetivo de este artículo es mostrar el análisis de los descubrimientos, vivencias y la forma de colaborar con otros compañeros o personas en la comunidad online donde los estudiantes trabajaron

utilizando videojuegos comerciales. Sus palabras, opiniones y trabajos de clase expuestos en la red social nos permitieron además examinar el proceso de identificación que se generó entre los jugadores y sus personajes.

La validez de esta investigación se fundamenta en la descripción detallada de los casos, en los que se puede explicar cómo las personas atribuyen sentido a su actividad en contextos socioculturales definidos. Hemos adoptado la perspectiva de la investigación cualitativa que permite describir una actividad situada que localiza el observador en el mundo (Denzin & Lincoln, 2011; Hamera, 2011). Partimos de técnicas propias del estudio de casos, combinada con la utilización y técnicas procedentes de la etnografía (Hammersley & Atkinson, 2007; Lacasa & Reina, 2004).

Los datos que se presentan fueron recogidos en el marco del proyecto “Los videojuegos. Educar en una Sociedad Global”, en colaboración con Electronic Arts dentro de su programa de responsabilidad Social Corporativa (www.aprendeyjuegaconea.com). Los talleres tuvieron lugar durante el curso escolar 2010-2011 y donde han participado tres centros educativos de la Comunidad de Madrid, dos de ellos Públicos y uno Privado. Todos ellos han integrado los videojuegos comerciales en algunos grupos de clase y materias educativas. El equipo investigador colaboró con el profesorado participante en la preparación y seguimiento de los talleres realizados. En este caso nos centraremos en los datos recogidos en el IES Manuel de Falla de Coslada (Madrid) en dos grupos de 2º de ESO (A y B) en educación bilingüe y ambos en la asignatura de inglés. De ahí que las transcripciones que se presentan en este trabajo se introduzcan en ambos lenguajes.

Alrededor de los videojuegos se crearon diversas comunidades on-line, más concretamente, foros, blogs abiertos y una comunidad diseñada para el proyecto “Jugar y Aprender” (<http://uah-gipi.org/red/>). El videojuego y el uso de la red social fueron la clave del taller, ya que jugadores y jugadoras compartían sus trucos, enviaban sus descubrimientos a través de la red y colgaban los trabajos de clase relacionados con el taller. Un espacio donde era posible encontrar mucha información sobre sus juegos preferidos, los nuevos avances y la evolución de sus personajes, además de la posibilidad de resolver problemas de forma colectiva. La interacción que se generó en esta red facilitó que los estudiantes compartieran su conocimiento con otros compañeros tanto de su clase como de otros centros, apoyados siempre por el profesorado. Por otra parte, los estudiantes trabajaron con el videojuego Los Sims 3, un juego de Simulación donde la posibilidad de crear el personaje y vivir diferentes identidades surge como un aspecto clave.

El informe derivado de toda esta investigación “Redes Sociales y Videojuegos” (http://www.aprendeyjuegaconea.com/informe/2011EA_UAHV8/El_Proyecto.html) ha permitido definir un conjunto de temas emergentes que muestran el poder educativo de los videojuegos comerciales cuando se integran con otros medios, especialmente las comunidades virtuales. Entre los conceptos claves surgen temas sobre la participación en espacios personales y colectivos; contar historias en la red; pensar y resolver problemas colectivamente; desenvolverse en un mundo virtual y la vida de mi avatar. Estos dos últimos temas son los que guían la situación educativa que se presenta en este artículo:

- La participación en una red social, construida para dialogar sobre el videojuego utilizados en clase. Dialogar en los foros sobre un videojuego de simulación ha permitido descubrir y analizar la estructura del juego y las características de la realidad virtual que lo define. Interactuar en mundos virtuales y en la red social ofrece oportunidades para educar en la conciencia de que tanto el juego como la vida real tienen sus reglas, que limitan y abren posibilidades a las personas.
- Construir la vida de un avatar. Cuando los estudiantes participan en los foros de la red social reflexionan sobre la identidad creada en el mundo del juego. ¿Quién soy?, ¿Quiénes somos?, ¿Quién podría ser?, ¿Puedo tener más de una identidad? Cuestiones como estas han ido surgiendo continuamente en la clase y en el foro. Los avatares creados durante la partida representan lo que los estudiantes querrían o no querrían ser. Además, los chicos y chicas en el foro escriben la biografía de su personaje

5.- Compartir estrategias y reflexionar sobre el personaje en la Red Social.

Antes de introducirnos en aspectos más concretos del proceso de identidad que se genera entre los alumnos y sus personajes, debemos de mostrar la forma en que los alumnos se comunicaban y compartían sus problemas en la red social “Jugar y Aprender”. Los estudiantes tenían la oportunidad de plantear los problemas que surgían en el juego, les atraía la posibilidad de compartir sus dudas con sus compañeros y preguntar a otros lo que ellos no sabían. La comunidad de jugadores participaba en el foro para conocer las ideas de los otros y contrastarlas con las suyas propias.



Fig. nº 2.- Los alumnos juegan y escriben en la red social

Una conversación generada entre los alumnos de 2º ESO nos permite descubrir el proceso de diálogo que se produce antes una problemática personal que cualquier alumno puede tener ante el juego y cómo entre todos se logra definir el problema y descubrir las diferentes formas de abordarlo. Los estudiantes consiguen ayudarse mutuamente y llegar a una solución compartida, fundamentada en los conocimientos que cada uno posee. La conversación comienza con la intervención de un alumno solicitando ayuda porque no sabe cómo su avatar adulto puede ponerse a trabajar. Se trata de una de las posibles metas del juego y un elemento importante en la construcción del mundo de ficción. A esta petición de ayuda contestan sus compañeros.

Red Social Jugar y Aprende. IES Manuel de Falla 2º ESO 08/04/2011 17:55

"Hello to all people!!! I have a question, How can I put an adult person to work?"

Thanks. Pablo"

"¡¡¡Hola a todos!!! Tengo una pregunta, ¿cómo puedo poner a una persona adulta a trabajar? Gracias. Pablo."

Red Social Jugar y Aprende. IES Manuel de Falla 2º ESO 09/04/2011 09:45

"Pablo, if you want to take a job in the city there are some buildings to take a job such as policeman or the opposite, a villain I think that if you put the top view there are different options in the left down of the screen. I don't know what options are but I think that one of those have to be of buildings to do job."

"Pablo, si quieres obtener un trabajo en la ciudad hay varios edificios para hacerlo, como nosotros policías o lo contrario, un villano. Creo que si tú pones la vista "superior" hay diferentes opciones en lateral inferior izquierdo de la pantalla. No sé qué opciones hay pero creo que una de ellas tiene que ser para edificios donde encontrar trabajo".

Este diálogo nos muestra que compartir en una comunidad online, y discutir en ella las dudas y dificultades concretas de cada uno, ayuda a comprender diferentes perspectivas. Entre todos es más fácil descubrir el significado de los problemas que se generan en una realidad simulada y virtual, y ser conscientes de las estrategias para resolverlas.

Continuando nuestro análisis de los diálogos y textos generados por los alumnos en las redes sociales, nos encontramos otro tema relevante, y objeto de estudio en este artículo. El espacio virtual se ha convertido en la herramienta fundamental para descubrir cuál ha sido el proceso de identificación entre jugador y personaje en el mundo del juego. Acercarnos a sus comentarios ha permitido comprender cuáles han sido las necesidades y evoluciones de los estudiantes a la hora de crear sus avatares. En un primer momento la docente les lanza el reto "Hi everyone. Now you can write about the game the sims 3. What is your avatar like? Why did you create it that way? See you on Monday. Teresa (02/04/2011 12:44 IES Manuel de Falla 2º A y B). Ante esta cuestión los alumnos reaccionan describiendo sus personajes tal y como son en el propio juego y desde la creación del avatar en el mundo virtual (que es la primera fase del juego).

Aunque en líneas generales podemos decir que muchos de los estudiantes tuvieron una tendencia a la creación de avatares adolescentes, cercanos a ellos mismos, también descubrimos otros personajes alejados de su propia realidad. Algo muy característico en casi todos los grupos de alumnos es el hecho de considerar el mundo Sims como un escenario de posibilidades, que permite al jugador adoptar nuevos roles o identidades. El juego ofrece la oportunidad de mostrar lo común o de contemplar lo exótico, alejándose de sus identidades reales y del mundo físico. De nuevo nos fijaremos en varios fragmentos recogidos en los foros en la clase de inglés, para mostrar las razones que les ha llevado a crear su avatar.

Red Social Jugar y Aprender. IES Manuel de Falla 2º ESO. 04/04/2011 17:33

"My avatar is a teenager and because of this he can't work. The reasons why I made my avatar like that, is because I think that the age is the most similar than mine and I try to put the hair and every thing, the most similar as me."

"Mi avatar es un adolescente y debido a esto que no puede trabajar. Las razones por las que hice mi avatar así, es porque creo que la edades la más parecida a la mía y yo traté de poner el pelo y todas las cosas, lo más parecido a mí"

En este fragmento una de las alumnas cuenta que su avatar es una adolescente en el mundo del juego. El personaje resulta un reflejo de sí misma, tiene su misma edad y rasgos físicos. Crear un personaje que representa a un joven adolescente, como ella misma, facilitaba sentirse cerca del avatar y de esa forma vivir nuevas aventuras pero en un mundo virtual.

Red Social Jugar y Aprender. IES Manuel de Falla 2º ESO. 01/04/2011 17:02

"(...) I like the game because you have to choose in group the decisions and it is like the real life. I create my avatar in this way because I want to have something different than me. For example, my avatar is a policeman, and in the real life I want to work in informatics."

"Me gusta el juego porque tienes que elegir en el grupo las decisiones y es como la vida real. Yo creé mi avatar de esta manera porque quiero hacer algo diferente a mí. Por ejemplo, mi avatares un policía, y en la vida real quiero trabajar como informático."

Mientras que el primer fragmento mostraba cómo la alumna se basó en sí misma para crear su avatar, este otro estudiante nos muestra que el mundo Sims invita a crear un personaje interesante pero diferente de él mismo. Por ejemplo, un policía. En este caso es consciente de que es algo virtual, porque él quiere trabajar como informático. El personaje representa otro yo, otras posibilidades que no tiene porque ser las suyas.

Un juego donde el usuario desempeña un papel de "diseñador" creando las experiencias que desea vivir, decidiendo sobre la vida y actividades de sus personajes, es la esencia que permite que nuestros estudiantes creen o recreen sus personajes pensando en ellos mismos o en las posibilidades de actuar de una forma diferente. Esta es la parte más divertida e imaginativa que les atrae del juego tal y como los alumnos nos confiesan también en la red social.

Pero crear un personaje o avatar en el mundo virtual no es un proceso rápido y sencillo, pues sin ser consciente estamos diseñando otro yo en el mundo del juego. Cuando entramos en el mundo Sims podemos identificar a quienes están jugando con su avatar. Este personaje supone la herramienta principal que conecta el mundo real con el mundo

virtual del juego, por esta razón es interesante considerar cómo y qué representa para el jugador. El hecho de que las personas puedan sentir que tienen una vida virtual, simulada a través del juego, sugiere muchas cuestiones en el campo de la educación (Salen y Zimmerman, 2004, Lacasa, 2011). Permite descubrir los procesos de identidad se han generado pensando en los aspectos, valores o decisiones que han seguido los alumnos para crear sus Sims, evolucionar en el juego y finalmente cuando nos han contado su autobiografía que definen el mundo de sus personajes.

6.- La autobiografía. La ficción del yo más allá del juego.

Tras varias sesiones de juego en el aula con Los Sims 3 y la narración de sus acontecimientos en la red social, la profesora les lanza un reto final, deben escribir la autobiografía de sus personajes. Han adquirido un dominio del juego que les permite ir más allá y situarse en un mundo de ficción, en el contexto generado después de haber jugado. Podemos decir que el instrumento, el videojuego, y el medio donde llevan a cabo a la autobiografía, la red social, permiten desarrollar un proceso creativo que no les limita y donde la clave es el lenguaje escrito.



Fig. nº 3. Asumir diferentes identidades

Los alumnos realizan esta actividad cuando el juego ha terminado, por esta razón es el momento de situar al personaje en un contexto y una historia que le precede y que ayudará a entender mejor sus actividades. De esta forma se genera una narrativa totalmente diferente a lo sucedido en el juego, es otra realidad. Los estudiantes parten de su personaje virtual creado en el juego para escribir sobre los acontecimientos que le rodean, lo cual les ofrece la posibilidad de imaginar o basarse en situaciones cotidianas. Todo esto muestra que los videojuegos de simulación remiten a la narración.

Red Social Jugar y Aprender. IES Manuel de Falla 2º ESO. 04/06/2011 22:41

“Biography of Raquel:

Raquel is a teenage girl, she was born in New York on the 2nd of March 1997 and actually she is 14 years old.

She has lovely green eyes that stand out with her long brown hair and she has a perfect smile.

Raquel really enjoys being with her friends, although she is very responsible and tries to keep high school studies to date. Her favorite possession is her mobile phone, she would not change it for anything in the world.

In the afternoons she does some activities like swimming or rollerblading.

When she was 7 years old, Raquel and her parents moved to Spain because they found good jobs there, and she had to leave her best friend Ashley in NY.

She hopes one day to return to New York and meet Ashley and spend more time in her country knowing the customs and culture”.

“Biografía de Raquel:

Raquel es una chica adolescente, que nació en Nueva York el 2 de marzo de 1997 y actualmente tiene 14 años de edad.

Ella tiene unos hermosos ojos verdes que sobresaltan con su largo cabello castaño y tiene una sonrisa perfecta.

Raquel realmente disfruta estando con sus amigos, aunque ella es muy responsable y trata de mantener los estudios de la escuela secundaria hasta la fecha. Su posesión favorita es su teléfono móvil, no lo cambiaría por nada del mundo.

Por las tardes realiza algunas actividades como la natación o patinaje en línea.

Cuando tenía 7 años de edad, Raquel y sus padres se trasladaron a España porque encontró un buen trabajo allí, y ella tuvo que dejar a su mejor amiga Ashley en Nueva York.

Ella espera volver a New York y encontrarse con Ashley y pasar más tiempo en su país, conocer las costumbres y la cultura”.

Este nuevo ejemplo, expuesto en la red social por una alumna, no muestran las pautas de las que se ha servido para crear su historia. Aunque se ha basado en un personaje virtual del juego, ha preferido utilizar su nombre real para referirse a su avatar. Este aspecto es curioso y resalta con la idea de que siempre ha usado la tercera persona para referirse al personaje. Podemos hablar de una dualidad en la conexión entre jugador y avatar, se sienten ella misma en el juego y por eso utiliza su nombre, pero sabe que quién se mueve en el juego y actúa en él es el propio personaje.

Debemos fijarnos también en los valores y deseos que la alumna ha mostrado como propios de su personaje. La historia es una situación podemos decir, cercana a la realidad y su personaje es una chica adolescente con ojos verdes, pelo largo y

cualidades similares a su creadora: le gusta la natación y el patinaje artístico, estar con sus amigas y para una de ellas su valor máspreciado es su teléfono móvil. La ficción del videojuego supone un universo donde poder identificarse con su avatar, al cual le transmiten sus propios valores, concepciones y gustos.

Por otro lado y observando muchas de las otras autobiografías recopiladas en la red social, nos planteamos ¿qué influencia presentaban las posibilidades del juego en la historia de sus personajes? Resulta curioso descubrir cómo muchos de los estudiantes han generado ficciones de sus personajes de los más parecidos a su propia realidad, pero por otro lado se observan historias totalmente ficticias diseñando experiencias dramáticas.

Red Social Jugar y Aprender. IES Manuel de Falla 2º ESO. 05/06/2011 14:04

“The biography of my avatar is so long jaja:

This biography is about Frank Warren Smith, a man who grows in the streets with the drugs and guns.

He is 26 years old and he has short black hair, black skin and he’s tall.

When he was born (6th September 1985, Los Angeles), his parents didn’t wanted him and they abandoned the child. (...) When he was 7 years old, he started to rob and to smoke. He began to go with the worst people in the city and they were terrifying all the neighborhoods (In this time of his life he received the nick of Big-B-G). The people started to said that he have a really attitude for sing R.A.P music, but he don’t believe in it. One day he was walking on the street when he was a fight. This fight was between Crips and Bloods (two American bands), people who wear blue and red clothes. (...)”

When he was 20 he that his life was to change and he moved to the SIMS WORLD. He said goodbye to all his friends, he took his L.A LAKERS poster, his blue scarf, his Grimey wear, his weed and his money. When he arrived to the SIMS WORLD he began to find a job but he only found a job like a crime master. He accepted. For several years he tried to change his life but all goes in the same way.

“La biografía de mi avatar es tan largo jaja:

Esta biografía se trata de Frank Warren Smith, un hombre que crece en las calles con las drogas y armas.

Él tiene 26 años y tiene el pelo negro corto, piel negro y es alto.

Cuando nació (6 de Septiembre 1985, Los Ángeles), sus padres no lo querían y ellos abandonaron al niño.(...) Cuando tenía 7 años de edad, empezó a robar y fumar. Empezó a ir con la peor gente de la ciudad y ellos aterraban a todos los vecinos del barrio (En este momento de su vida recibió el apodo de Big-BG). La gente empezó a decir que él tiene realmente actitudes para cantar música rap, pero no creen en esto. Un día iba caminando por la calle cuando tuvo una pelea. Esta pelea fue entre los Crips y los Bloods (dos bandas americanas), las personas que usan ropa de color azul y

rojo (...)

Quando el tenia 20 años, su vida iba a cambiar y se trasladó a la MUNDO

SIMS. Se despidió de todos sus amigos, él tomó su cartel de Los Ángeles Lakers, su bufanda azul, su vestimenta Grimey, la maleza y su dinero. Cuando llegó a al MUNDO SIMS empezó a buscar un trabajo, pero sólo encontró uno como maestro del crimen. Él aceptó. Durante varios años, trató de cambiar su vida, pero todo va en la misma forma”.

Este alumno nos ha narrado una aventura totalmente ficticia y llena de grandes aventuras entre bandas. Podemos pensar en que esta historia de su avatar es una reconstrucción narrativa de los acontecimientos vividos anteriormente hasta la llegada del personaje al mundo Sims del juego. Comienza con la descripción del actor de la trama y la ubicación de los hechos desde que nació y durante su adolescencia, para pasar a describir todas las “posibles” vivencias realizadas por este personaje en un mundo ficticio. Hay que señalar, por otra parte, que el episodio narrado por este estudiante en el texto, no es una situación propia llevada a cabo en el juego pues no es hasta casi el final cuando su personaje tiene 20 años que no narra los verdaderos acontecimientos de su paso por el juego.



Fig. nº 4. La historia de Álvaro y su avatar



Podemos concluir destacando que uno de los aspectos fundamentales en cualquier historia o novela es su personaje principal, y esta es la cualidad fundamental que les permitió a nuestros estudiantes crear sus autobiografías como si de grandes relatos se trataran o incluso historias que llevar al cine. Partir del personaje del juego les facilitó contextualizar o diseñar el mundo y la historia vivida por el personaje en una situación pasada, presente y futura. Un mundo simulado al rededor de un nuevo tipo de actor, el Sim (Murray, 2004).

El mundo virtual es una realidad donde el individuo posee una sensación de vivir en un mundo diferente y ficticio, permitiendo evocar la imaginación o plasmando sus deseos. La imaginación se convierte de esta forma, en un medio que aumenta la experiencia del individuo, porque son capaces de imaginar un mundo posible. Así podemos decir que el

videojuego se convierte en un instrumento que facilita dicho proceso, al permitir que las personas experimenten nuevas situaciones que no viven en la realidad.

Podemos decir que el instrumento, el videojuego, y el medio donde llevan a cabo a la biografía, la red social, permite generar un proceso creativo que no les limita y donde la clave es el lenguaje escrito.

Conclusión

Este artículo ha mostrado cómo los videojuegos comerciales, considerados como objetos culturales, se convierten en el núcleo de redes sociales donde participan los adolescentes de Educación Secundaria Obligatoria. La presencia de ambas herramientas en el aula, ha favorecido la creación de escenarios educativos innovadores, estableciendo nuevas formas de alfabetizar digitalmente a los estudiantes. Pero la clave no es solo cómo fueron utilizados los instrumentos en sí mismos, sino las relaciones que se establecen entre ellos cuando los estudiantes los usan y generan diálogos que les permitieron colaborar y compartir información.

Podemos hablar de una convergencia entre medios, ya que en esta experiencia educativa se han establecido relaciones entre múltiples plataformas permitiendo a los usuarios conectarse a través de un mundo virtual. La creación de la red social “Jugar y Aprender” alrededor del videojuego Los Sims 3, se convirtió en un instrumento educativo desde el que los adolescentes han aprendido a participar, colaborar, reflexionar, solucionar problemas e incluso mostrarse a sí mismos a través de los personajes del juego. Sin olvidar que se encontraban en un mundo on line donde el valor residía en la posibilidad de comunicarse con sus compañeros y sentirse parte de un grupo con metas comunes.

La “revolución tecnológica” ha provocado cambios en muy diversos ámbitos de la vida del individuo, entre ellos también en la formación de la identidad. Las nuevas tecnologías, como los videojuegos suponen una herramienta interesante para aproximarnos al estudio de la identidad dentro del aula (Wolmark, 2000). La vida virtual del juego aporta un contexto nuevo donde el yo y los otros interactúan mezclando la vida virtual y la real. Los avatares son un puente que permite establecer relaciones entre esos dos espacios, desde los que se generan nuevos entornos educativos. El videojuego de simulación que aquí se ha utilizado abierto las puertas a una educación en la que se han presentado diferentes dimensiones de la propia identidad. El diálogo generado en la red durante y después de jugar al videojuego, permitió a los chicos y chicas comprender y vivir la historia de lo que ha ocurrido. Mostrando su proceso de identificación cuando hablan de sus personajes e incluso un proceso narrativo que iba más allá del propio juego cuando deben escribir sus autobiografías.

Fin de redacción del artículo: septiembre de 2012

Cortés Gómez, S.; García Pernía, M.R.; Lacasa, P. (2012). Videojuegos y redes sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3. *RED, Revista de Educación a Distancia. Número 33. Número monográfico dedicado a videojuego y aprendizaje*. 15 de octubre de 2012. Consultado el [dd/mm/aaaa] en <http://www.um.es/ead/red/33/>

Referencias

- Agger, B. (2004). *The virtual self*. Malden MA: Blackwell.
- Butler, J. (1999). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Castells, M. (1997). *De information age. Economy, society and culture. Volumen II: The power of identity*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. (Eds.). (2011). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (4 ed.). Thousand Oaks, CA: Sage publications.
- Gee, J. P. (2010). *New digital media and learning as an emerging area and "worked examples" as one way forward*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Grosz, E. (2004). *Volatile bodies: Toward a corporeal feminism (Theories of representation and difference)*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hamera, J. (2011). Performance ethnography. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (4th ed., pp. 317-330). Thousand Oaks, Calif. ; London: Sage Publications.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (2007). *Ethnography: principles in practice*. Canada, USA: Routledge.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21 Century*. MacArthur Foundation. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Knobel, M., & Lankshear, C. (Eds.). (2010). *DYC Media: Creating, sharing and learning with new technologies* (Vol. 44). New York: Peter Lang Publishing.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.

- Lacasa, P., & Reina, A. (2004). *La televisión y el periódico en la escuela primaria*. Madrid: MEC-CIDE.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2011). *Literacies: social, cultural, and historical perspectives*. New York: Peter Lang.
- Lemke, J. L. (1998). Metamedia literacy: Transforming meanings and media. . In D.
- Reinking, M. C. McKenna, L. D. Labbo & R. D. Kieffer (Eds.), *Handbook of literacies and technology: transformation in a post-typographic world* (pp. 283- 301). London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Levy, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, MA: Perseus Books.
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31 (5).
- Molano, M. M. & Martínez, P. (2006). La dimensión simbólica del jugador de videojuegos (A propósito del punto de vista subjetivo de los juegos en primera persona). *Icono 14. Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 8, 1-10.
- Munstemberg, H. (1970). *The Film: A Psychological Study*. Nueva York,: Dover.
- Murray, J. (2004): From Game-Story to Cyberdrama. In: N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (pp. 2-11). Cambridge, Londres: The MIT Press.
- Nakamura, L. (2002). *Cybertypes: Race, ethnicity and identity on the internet*. New York: Routledge.
- Plass, J., Homer, B. D., & Hayward, E. O. (2009). Design Factors for Educationally Effective Animations and Simulations. *Journal of Computing in Higher Education*, 21, (1), 31-61.
- Ryba, K.; Selby, L.; Kruger, L. J. (2011). «Creating Computer-Mediated Communities of Practice in Special Education», en *Special-Services-in-the-Schools*, 17 (1-2), 59-76.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Urry, J. (2002). *The tourist gaze*. Thousand Oaks, CA: SAGE.