



# Universidad de Huelva

Trabajo de fin de grado

**Antropología e historia: Una complicidad  
esencial a través del mundo de la diversión.**

**Universidad de Huelva**

**Facultad de Humanidades**

**Grado en Historia**

Autor: Iván Peguero Báez

Directora: Alida Carloni Franca

Presentado el 17 de Septiembre de 2015. 1º Convocatoria

## **Resumen**

Diversión, ocio, entretenimiento...son algunos de los nombres con que el ser humano ha dado en emplear el tiempo del cual dispone tras la realización de sus tareas cotidianas. Independientemente de la sociedad que se prefiera estudiar, todas comparten la idea de la necesidad del ocio como parte indiscutible de la vida, ya sea como medio para mejorar las habilidades personales como para evadirnos de las rutinas cotidianas.

Sin embargo para comprender el concepto del ocio es de gran importancia conocer este término, que en los últimos años ha conocido un gran avance.

Las maneras de enfrentar el tiempo libre dependen de cada persona, de cada uno, depende de un sistema socio-económico-cultural (S.S.E.C en adelante) donde ha crecido y ha adquirido sus valores. El ambiente en el que cada persona crece y se desarrolla será de una gran importancia a la hora de escoger sus gustos y aficiones a los que decidirá dedicar su tiempo libre.

Las nuevas tecnologías serán uno de los puntos de mayor interés en este trabajo, analizando sus usos, consecuencias, virtudes y defectos en lo referente al entretenimiento que brindan.

## **Abstract**

Leisure, entertainment ... are some of the names that man has come to use the time available after the completion of daily tasks. Regardless of the company you prefer to study, they all share the idea of the necessity of leisure as an undeniable part of life, either as a means to enhance personal skills to evade daily routines.

But to understand the concept of leisure is very important to know this term, which in recent years has experienced a breakthrough.

The ways of dealing with time depends on the individual, and each person dependent on a socio-cultural-economic (SSEC onwards) system which has grown and acquired its values. The environment in which each person grows and develops will be of great importance when choosing their tastes and interests that decide to spend their free time.

New technologies will be one of the points of interest in this work, analyzing their uses, effects, strengths and weaknesses in relation to the entertainment they provide.

**Palabras clave:** Cibercultura, diversión y antropología

## ÍNDICE.

<b>A. INTRODUCCIÓN: ANTROPOLOGÍA E HISTORIA: UNA COMPLICIDAD ESENCIAL A TRAVÉS DEL MUNDO DE LA DIVERSIÓN.</b>	1
1. Objetivos	2
2. Estado de la cuestión	2
3. Metodología	8
<b>B. EL MUNDO DE LA DIVERSIÓN</b>	10
1. El ocio y el tiempo libre. Ocio en la sociedad actual	10
2. Ocio deportivo	13
3. Deportes de aventura. Imaginación frente al reto real	15
4. Concepción del ocio en sociedades tribales	15
5. Ciber-ocio ¿se pierde la implicación social natural o se transforma? ¿Se des-socializa el ser humano?	16
6. Brecha digital de género	22
7. Tecnología en el entretenimiento. Redes sociales	24
<b>C. CONCLUSIONES</b>	27
<b>D. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</b>	30
<b>E. ANEXOS</b>	36

## **A. INTRODUCCIÓN: ANTROPOLOGÍA E HISTORIA: UNA COMPLICIDAD ESENCIAL A TRAVÉS DEL MUNDO DE LA DIVERSIÓN.**

A modo de introducción, quisiera aclarar la terminología de lo que podríamos considerar como divertimento en su sentido amplio. La palabra diversión esta entendida en nuestra sociedad del siglo XXI como una actividad agradable, fuera del ámbito laboral, y que tiene la función de distraer. Sin embargo, no siempre fue así, y podemos decir que a lo largo del S.XX y inicios de nuestro S.XXI hubo una gran batalla de conceptos en relación con ese mismo enfoque de espacio-tiempo agradable.

Como el título indica no podemos prescindir de la historia de la vida social que los seres humanos han ido tejiendo a lo largo de los últimos siglos. Podemos asegurar que, a lo largo de la historia, las actividades consideradas como de divertimento han ido de la mano del control de los ciudadanos cuando dicho divertimento, ocio o cualquier otro término similar son organizado por el estamento dominante (gobierno, estado, empresas, entidad docente ...).

A lo largo de las lista de asignaturas que hemos tenido en el grado me he dado cuenta que la antropología aportaba a la historia una visión esencial y complementaria, hasta el punto que nos atrevemos a hablar de una complicidad. Así es como podemos hablar de la historia de las mentalidades como de una disciplina hermanada con el enfoque antropológico social.

La razón principal por la que he escogido este tema para la realización de mi TFG ha sido principalmente por el interés hacia la historia social. Pese a estudiar historia, mi rama predilecta es la del estudio de las sociedades, y la antropología, como no podía ser menos, fue una de las asignaturas que más me llamó la atención. Una vez decidida la rama a la que dedicarme, la elección de la temática debía ser atractiva y dinámica, que no pesara en exceso a la hora de buscar e investigar y a la vez redactar el texto.

Los medios que utilizaré serán las bibliografías aportadas por la profesora Alida Carloni y la colaboración de otros profesores de la UHU. La experiencia propia, las web de difusión de

antropología, las encuestas y las entrevistas serán de gran ayuda para proveer de mayor diversidad a las fuentes consultadas.

El mundo de la diversión es un ámbito social amplio, que tiene unas coordenadas espacio-temporalmente que define la función que ejerce en la sociedad en cuestión y podemos hablar de una batalla de conceptos donde divertimento, control, socialización y educación se enlazan, a veces con armonía y otras con influencias bélicas.

Para centrar nuestro trabajo hemos delimitado el termino de ocio en la sociedad actual. Esta clasificación la trataremos más a fondo en posteriores párrafos. Solo aquí quiero recalcar la esencial complicidad de las disciplinas hermanadas, que son la historia y la antropología social ,para conseguir una visión holística y completa de cualquier sistema social

## **1. OBJETIVOS.**

El objetivo principal es comprobar la influencia de los juegos cibernéticos en la mentalidad de los individuos que lo practican. Existe una cierta unanimidad en cuanto a la necesidad y los beneficios del ocio en el ser humano a lo largo de la historia, ya que desde las sociedades ágrafas, existen juegos y deportes para el entretenimiento de los miembros de la tribu.

Otros objetivos que se marcaron para el desarrollo de este trabajo fueron la profundización en el uso de los videojuegos como generadores de violencia, el uso y disfrute del ocio según el formato utilizado y la comprensión de la sociedad en que vivimos a través de los juegos que se llevan a cabo hoy en día. De la misma manera nos interesaba conocer las opiniones de los diferentes autores y estudiosos en cuanto al ocio y los trabajos sobre ello.

## **2. ESTADO DE LA CUESTIÓN**

El último libro que consideramos importante en el panorama nacional es “La galaxia digital” recordando el famoso libro de Macluhan llamado “La galaxia Guttemberg”, haciendo referencia a la importancia de la invención de la imprenta y la democratización de la cultura. Los capítulos que más me han interesado en este libro son, con respecto al tema que nos atañe,

el noveno, titulado “Internet y la globalización cultural” de José Martínez López y el undécimo, de nombre “Los medios de comunicación social en la sociedad actual: implicaciones educativas” de Fernando López Noguero y Lorena León Solís.

En cuanto a otros autores consultados, hay una cierta unanimidad en cuanto a la necesidad y los beneficios del ocio en el ser humano. Lo relativo a la ociosidad es un tema tratado desde antiguo por autores como Aristóteles o Jenofonte. Decía Aristóteles en su obra *Política* : "El hombre que trabaja se ocupa de sí mismo con la mira puesta en algún fin que no está en su posesión, mientras que la felicidad, a la que se llega por el ocio, es un fin perfecto, que todos los hombres creen está acompañado de placer y no de dolor", mientras Jenofonte en *Económica* expresaba: "considerando la demanda a la cual responden estas artes mecánicas inferiores, el tiempo de los que a ellas se dedican no les deja ningún momento de ocio que puedan consagrar a la amistad o al estado". No es de extrañar que autores tan alejados en el tiempo hablasen ya de la necesidad del ocio para el crecimiento personal del ser humano. Pese a que muchos autores datan el inicio de las actividades ociosas tras la revolución industrial, es lógico pensar que el ocio siempre ha formado parte de la cultura humana.

Cicerón tenía una visión más cerrada del ocio y el trabajo, pues consideraba al primero como el tiempo que ocurre entre el trabajo. Según él, el ocio consiste en no trabajar, es un tiempo libre de trabajo que se da después del trabajo y para volver a este. La novedad del ocio romano consiste en la inclusión del ocio de masas, y según expone Giangrande (1974: 48) “el ocio es sinónimo, para el gran público, de desocupación y de diversión más o menos impuesta por los cónsules o los emperadores para dominarlo mejor”

Pero no sólo los autores individuales actuales han desarrollado esta idea. La Declaración Universal de los Derechos Humanos ya reconoce el ocio en su artículo 24 , proclamando "Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas".

Autores como Robert Louis Stevenson en *Apología de los ociosos y otras ociosidades* dice "La ociosidad no consiste en no hacer nada, sino en hacer muchas de las cosas que no resultan aceptadas en los formularios dogmáticos de la clase dominante", dejando claro que la procrastinación y el ocio son cosas diferentes, tanto en cuanto el ocio no tiene por qué ser productivo desde el punto de vista del capital.

Dumazedier (1966) expresa "(el ocio es) el conjunto de operaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente; sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de su obligación profesionales, familiares y sociales" mientras que el mismo autor escribió en 1988 que: "Es la primera vez dentro de la historia de las sociedades tecnológicas que la duración media semanal de tiempo libre ha sobrepasado la del tiempo de trabajo, para la población masculina y femenina de más de 18 años" en alusión a las nuevas sociedades dentro de la era de la tecnología digital. Dumazier fue el primero que hizo una distinción entre trabajo y tiempo libre.

Sin embargo no todos los autores están de acuerdo en este punto. F. Pedro (1984) opinaba que los trabajadores dedican mucho más tiempo al trabajo que al ocio, debido a la crisis de los años 80 en los que se enmarcaba su trabajo. En la misma línea escribió Caivano (1987 pp. 373-381) que "el discurso seductor del tiempo libre es un espejismo interesado, una zanahoria ideológica para hacer salivar a algunos a costa de la destrucción de muchos... El tiempo libre es el tedio sin recursos, al que los ociosos llaman tiempo libre" catalogando el ocio como un señuelo de libertad para conseguir más rendimiento de los trabajadores.

Pero no sólo del ocio general hablaremos en este trabajo. El nuevo ocio digital, surgido a partir de la inclusión de Internet en la vida cotidiana, ha generado multitud de opiniones al respecto del ocio digital y los juegos digitales.

Cierto es que hay muchas maneras de entretenimiento digital, pero los videojuegos han supuesto un gran campo de estudio sociológico debido a la capacidad de integración y de simulación que permiten. Existen multitud de tipologías de videojuegos: violentos, simuladores, puzzles, rol etc... pero ha sido el modelo de los violentos el que ha generado mayor controversia entre los estudiosos debido a su capacidad o no de alterar el comportamiento de aquellos individuos que los utilicen.

En primer lugar, los autores hablan genéricamente de los videojuegos como un sistema con un gran potencial educativo como Henry Jenkins (2003,), Kurt Squire (2003), James Paul Gee (2003), Katie Salen, Eric Zimmerman (2004) o Marc Prensky (2010), este último opinando que los videojuegos son el mecanismo de aprendizaje con mayor potencial jamás conocido.

En cuanto a los estudios que hablan de la agresividad en individuos que utilizan videojuegos hay multitud de ellos.

En el estudio de Williams y Skoric titulado “Internet Fantasy Violence: A test of Aggression in a Online Games” concluyeron que los jugadores de juegos online no mostraron agresividad durante el experimento en el que se les dejaba utilizar videojuegos violentos.

De igual manera Olson en “Media Violence Research and Youth Violence Data: Why Do They Conflict?” indica que no hay causa-efecto entre videojuegos y agresividad y concluye que los estudios no tienen en cuenta los factores personales de los individuos como pobreza, educación, violencia doméstica etc. Pone de relieve que aquellos individuos que muestran agresividad en los videojuegos lo hacen porque ellos son violentos de por sí.

En otro estudio efectuado por Christopher J Ferguson llamado “Does Media Violence Predict Societal Violence? It depend on what you look at when” se realiza una comparativa entre la aparición de juegos violentos y crímenes violentos cometidos por jóvenes desde 1996 hasta 2005.

Estudios como estos abundan entre muchos autores, remarcando que la violencia es algo implícito en la persona, resultando en actitudes violentas por parte de individuos violentos. La mayoría de estos estudios han sido utilizados por diferentes gobiernos, como EEUU o Australia, preocupados por la posible violencia generada por estos entretenimientos.

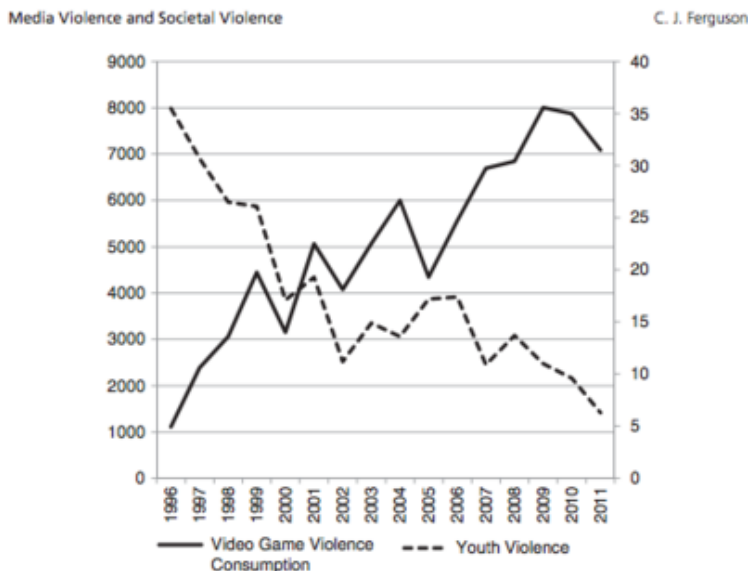


Fig. 1  
Estudio que compara la salida al mercado de juegos violentos y crímenes cometidos por adolescentes.

Tras los informes positivos obtenidos por los investigadores, muchos de estos gobiernos simplemente decidieron establecer un sistema de control voluntario para que cada tutor de un menor elija los juegos más adecuados a su edad, dado que el sector de los menores es el más influenciable.

Sin embargo no todos los estudios reflejan datos en este sentido. Muchos otros autores afirman con rotundidad que los videojuegos violentos suponen una influencia en las personas que puede alterar la percepción de la realidad, incluso en personas mayores de edad.

En este sentido encontramos los estudios de Craig Anderson y Daren E-Dill (2000) en los que afirman que los jugadores de juegos violentos tienen un comportamiento agresivo durante y después del juego, aunque sean conscientes de ello y rechacen abiertamente su contenido.

En esta línea encontramos informes de asociaciones como Amnistía Internacional como “Haz clic y tortura: Videojuegos, tortura y violaciones de derechos humanos” en los que se insta a eliminar de las tiendas aquellos juegos que puedan reflejar una violación de los derechos humanos en cualquier forma.

Esta censura directa ha sido rechazada en numerosos países por atentar contra la libertad individual y por la libertad de expresión en un medio, por lo que son contadas las ocasiones en las que un juego es directamente censurado en un país. Australia, sin embargo, es uno de los países donde la censura puede evitar la entrada de títulos que puedan considerar especialmente cruentos.

En contraposición vemos el estudio efectuado por Díez Gutiérrez, Terrón Bañuelos y Rojo Fernandez (2002) denominado “Violencia y videojuegos”, de la Universidad de Granada, en el cual van aún más lejos, llegando a varias conclusiones:

- Enarbolan que los videojuegos enseñan que la violencia es la única respuesta posible ante un peligro.
- Invitan a ignorar los sentimientos ajenos.
- Incapacitan la posibilidad de empatizar.
- Distorsionan las reglas sociales.
- Favorecen una visión discriminatoria de la mujer.
- Alientan una visión dantesca del mundo.
- Fomentan el “todo vale” como norma aceptable de comportamiento.
- Estimulan las actitudes insolidarias.

Estas formas de comprender el influjo de los videojuegos en los individuos suelen ser atrevidamente arriesgadas, ya que la gran mayoría de estos investigadores no ha utilizado apenas.

A continuación citaremos algunos estudios que no resultaron esclarecedores para establecer una causalidad entre videojuegos violentos y violencia real:

En el caso de Egenfeldt-Nielsen (2003) en “Playing With Fire: How Do Computer Games Influence the Player?” encontramos un análisis, encargado por el gobierno danés, en el que se declaró que las publicaciones que defendían dicha correlación (juegos violentos, ergo violencia), adolecían de problemas metodológicos y no tenían en cuenta los factores personales de cada sujeto.

El gobierno de EEUU decidió tras el informe de Bensley y Van Eenwyk (2000), “Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature.” de la universidad de Olympia, que no había razones suficientes para legislar sobre la posibilidad de la adquisición de videojuegos violentos por parte de niños. Esta investigación sirvió para derogar, por parte de la Corte Suprema, la ley del estado de California que impedía la compra de dicho producto por parte de menores argumentando que, además, violaba la libertad del individuo, existiendo un sistema de clasificación por edades voluntario que los tutores de los menores, preocupados por el asunto, podrían utilizar para controlar a que jugaban sus hijos.

En “Physical Aggression During Early Childhood: Trajectories and Predictors.” de Tremblay (2005) se analizan las posibilidades reales de que un niño se convierta en un adulto violento, argumentando que los videojuegos no son una causa directa. Apunta más bien a las causas familiares como principal motivador de esta agresividad.

Otros autores como Provenzo (1991: 64-65) hablan del aislamiento que puede inducir a ciertos individuos cuyas capacidades sociales sean limitadas. En palabras del propio autor, que dice “Los videojuegos permiten al individuo aislarse de sus problemas y experimentar sensación de compañía que puede acabar resultado un sustituto de ella” Sin embargo los individuos que se auto-aislan en torno a videojuegos lo habrían hecho en torno a otra afición, no siendo necesario que sea un videojuego para que se produzca este hecho.

Estas opiniones, compartidas o no, son también repetidas por aquellos que consideran que los videojuegos suponen un peligro para la integridad de las personas, especialmente de aquellas más influenciables como pueden ser los menores de edad

En este trabajo hablaremos, como hemos dicho, sobre el ocio de una forma general, pero centrándonos en un aspecto concreto como es la cibercultura y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas al entretenimiento, tratando temas como los videojuegos y las redes sociales.

### **3. Metodología.**

La manera de afrontar este proyecto se traducirá en un intento de acercamiento a las sociedades digitales desde un punto de vista antropológico, manteniendo la complicitad para con la historia, es decir, delimitando espacio-temporalmente el ámbito de estudio.

Como persona de mi tiempo que soy, y como participante de las actividades que nombraré, quisiera utilizar como núcleo del trabajo el ocio a nivel digital, dada la cercanía al medio y el conocimiento de cuantas herramientas se utilizan a día de hoy. Soy en este caso un “pez que analiza la pecera”. Por tanto me centraré en la tecnología aplicada a la diversión desde principios del S.XXI en el ámbito de España, ya que el modo de utilización de la tecnología puede variar según el país por diversas causas, por lo que aquello que yo pueda considerar normal puede no serlo en un país con una evolución tecnológica diferente.

Para ello utilizare referencias a diversos autores que han influido en la forma en la que veo la problemática de las nuevas relaciones entre las personas, como el interser, del maestro budista Thich Nhat Hanh, el “Homo Digitalis”, la hipótesis Gaia de Lovelock o el pensamiento complejo de Edgar Morin.

El interser nos habla de la relación entre todas las cosas en el universo, de manera que cada una no puede existir sin las demás. La hipótesis Gaia nos habla de la posibilidad de que la tierra sea un ser vivo (Gaia) y el ser humano la está maltratando mediante el abuso de la naturaleza. El pensamiento complejo de Edgar Morin nos dice que nuestros pensamientos son un todo indisociable.

Estas formas de pensar tienen en común la necesidad de la interconexión entre las personas entre ellas y con el mundo que les rodea.

La relación, pues, de este trabajo para con la historia, se basa en dejar constancia mediante un registro analítico de la sociedad y el tiempo de las características espacio-temporales en que vivimos, ya que la historia se nutre de narraciones y experiencias legadas en el tiempo para que en el futuro puedan ser estudiadas. Especialmente importante en esta época de cultura digital es la palabra escrita, ya que los registros históricos utilizados hasta ahora para el estudio de la sociedad, tales como cartas, recibos, anécdotas etc, han sido sustituidos por comunicaciones online, como chats y correos electrónicos, de los que no quedara constancia una vez pasado el tiempo dada la solubilidad de la información digital.

Muchos serán los temas que quedarán sin expresar en este trabajo dada la limitada duración del mismo, los cuales me reservo para una futura tesis en la que elaborar con mayor amplitud mis observaciones.

## **B. EL MUNDO DE LA DIVERSIÓN.**

### **1. El ocio y el tiempo libre. Ocio en la sociedad actual.**

En la actualidad el entretenimiento y el ocio se asocian, en mayor o menor grado, a una connotación negativa identificada con la pérdida de tiempo

Pese a que es conocido por todos la necesidad de relajarse y olvidar las tareas cotidianas en alguna actividad que distraiga nuestra mente, la mentalidad de gran parte de la población ve como una pérdida de tiempo estas actividades.

El cerebro humano, además de una maravillosa parte de nosotros mismos, se podría considerar un músculo más, y como músculo que necesita ejercicio también necesita descanso.

Obviamente no en el sentido literal, qué duda cabe, pero si en el sentido intelectual; un músculo que necesita de ejercicio, y por ende descanso.

El ocio y la distracción no es una cualidad meramente humana, ni siquiera sólo de los homínidos, sino de todas las especies animales. En mayor o menor medida cada individuo busca la manera de alejarse de su realidad por unos instantes.

Sin embargo, y pese a tener esto claro, la identificación del ocio con la procrastinación , es decir, posponer las tareas importantes, no deja de ser una constante en nuestra sociedad, donde la premisa “el tiempo es oro” es llevada al nivel de ley.

Como es lógico si estaríamos hablando de procrastinación si una persona, en lugar de realizar sus tareas se dedicase a dejar de lado sus obligaciones más elementales, pero ese no es el caso que nos ocupa.

En la actualidad se tiene la conciencia de que toda tarea que se realice debe producir algo útil, ser “rentable” para el individuo, generando un ambiente competitivo en extremo, algo que los psicólogos han dado en llamar “sociedad espartana”.

Este trastorno llevado al límite de la dedicación a una tarea concreta, se puede traducir en una obsesión casi compulsiva por obtener el mayor rendimiento de cualquier actividad que se realice, indiferentemente de su naturaleza. No son pocos los casos de deportistas no profesionales que han llegado a morir de sobreesfuerzo en pruebas de resistencia extrema como los “iron man” o triatlones, forzando su cuerpo más allá de los límites, siguiente

curiosamente el lema de algunas marcas de “tú pones los límites”. Sin embargo, muchas personas no conocen ese límite.

Esta actividad espartana se traduce de igual manera en la vida cotidiana, donde no es raro ver a personas que trabajan mucho más de lo que necesitan para subsistir con el único objetivo de acumular cada vez más objetos materiales, fruto último del sistema en el que nos hallamos sumergidos.

Por todas estas premisas el ocio y el entretenimiento tienen la pesada carga peyorativa que lo sitúa en una pérdida de tiempo. Sin embargo el ocio es muy necesario para la completa realización de la persona y la personalidad, dicho sea de paso. Nos permite alcanzar un autoconocimiento a través de las actividades complementarias de nuestro día a día, mientras nos permite abstraernos de la realidad.

Este autoconocimiento nos ayuda a comprender nuestros intereses, motivaciones, metas y en definitiva nuestro bienestar, pero es algo que hay que alcanzar desde el crecimiento personal. Evita además conductas insanas y perjudiciales, como el estrés, la apatía, las adicciones, el aburrimiento, los trastornos sociales etc (Raquel Ferrari, 2013)

Evitar estas conductas negativas no es la única meta del ocio. Es además un importante factor a la hora de superar situaciones difíciles como enfermedades, problemas familiares o crisis puntuales, permitiendo distender nuestra mente y ocuparla en algo beneficioso. No es, por supuesto, un “ocúpese de algo para no pensar”, como pueda parecer, sino una manera de reflexionar sobre el momento presente y futuro y plantear las acciones con mayor perspectiva.

Podríamos definir dos tipos de ocio atendiendo a la participación del sujeto en el evento, esto es, ocio activo y ocio pasivo. El ocio activo es aquel en el que el individuo participa de forma directa en la realización de la actividad dada, como por ejemplo un partido de fútbol o un paseo en bicicleta. Por el contrario el ocio pasivo se basa en la mera recepción de estímulos, como el cine o la música.

La direccionalidad y la dimensión del ocio es explicada por el Dr Manuel Cuenca, dividiéndola en positivas y negativas. Positiva cuando la vivencia es agradable por las experiencias conseguidas, y negativa cuando la acción resulta perjudicial para el sujeto.

En cada grupo clasifica dos modelos diferentes:

### **Ocio Negativo:**

**-Ocio nocivo:** Se trata de la realización de una actividad dañina, aunque es posible que el sujeto no la perciba como tal. El ejemplo clásico es el consumo de drogas.

**-Ocio Ausente:** La acción propiamente no es dañina pero el individuo no obtiene placer de la misma, creando una sensación de desagrado

### **Ocio Positivo:**

**-Ocio útil:** Se trata de aquellas vivencias que buscan el medio más que el fin, con el fin de obtener una satisfacción y un beneficio económico o social, como por ejemplo la formación en un oficio o la colaboración con una ONG.

**-Ocio autotélico:** Se trata del ocio en más pura forma, aquel que se realiza con el fin de la satisfacción, siguiendo “la naturaleza y las necesidades de cada uno” (Cuenca, 2000). La propia palabra autotélico viene a significar que cada acción encuentra su justificación en sí misma.

**Derivado del ocio autotélico se extraen 5 dimensiones:**

**-Lúdica:** Referidos a los aspectos en que se divierten en una comunidad

**-Festiva:** Los actos festivos son parte inseparable de las comunidades humanas, bajo las que subyace una explicación racional bajo una tradición a veces irracional

**-Eco-ambiental:** Hábitos destinado al cuidado del medio ambiente y la protección de la naturaleza

**-Creativa.** Ligado a procesos de reflexión

**-Solidaria:** Rutinas destinadas a la convivencia social de talante desinteresado.

Tras toda esta clasificación de tipos de ocio resulta importante conocer las diferencias entre términos tan similares como pueden ser diversión, ocio, entretenimiento, tiempo libre, etc.

Aunque a priori puedan parecer sinónimos de un mismo hecho es cierto que guardan ciertas diferencias entre ellas, especialmente si lo vemos a través del tiempo y a través de los procesos históricos.

Tal y como hemos anunciado en la introducción, el ocio ha sufrido una transformación y una evolución en su concepto a lo largo del tiempo. En época clásica, según el autor, el ocio podía

ser lo que ocurría entre las jornadas de trabajo (Cicerón) o a lo que se aspiraba como forma de alcanzar el placer (Aristóteles). Tenemos por tanto dos ideas bien diferenciadas en cuanto a la necesidad del ocio en la persona y en cuanto a la importancia de este. Mientras para unos el ocio era algo superfluo, que ocurría entre los periodos de producción, para otros era la manera de alcanzar la felicidad y de completar una jornada de trabajo.

Estas concepciones pervivieron en el tiempo hasta llegar a la época de la industrialización masiva, donde el concepto de ocio varió ostensiblemente. Para los teóricos de la sociología, el ocio se procuraba como algo necesario para el desarrollo de la persona, pero que debía estar dirigido asimismo a la mejora de las capacidades del trabajo. Un ejemplo de esto podemos encontrarlo en la ciudad de Huelva durante el S.XIX, cuando las industrias inglesas extraían minerales de la provincia. Los mineros tenían estipulados sus momentos de ocio como trabajadores, pero la propia empresa organizaba el tiempo libre de los mismos a través de partidos de fútbol, de los cuales nacieron los equipos en toda la provincia, de los cuales el más antiguo que aún perdura es el Recreativo. El propio nombre de Recreativo indica su uso y utilidad como afición “recreativa”, es decir, como divertimento de los jugadores y del público a fin de dirigir su atención durante los periodos de descanso.

Llegamos así a una nueva forma de control empresarial total, en el que el trabajador apenas tiene la capacidad de decidir qué puede hacer con ese tiempo, mal llamado libre.

A día de hoy esta tendencia ha variado. Las empresas ya no controlan (al menos de forma tan directa) los momentos de ocio de los trabajadores, ya que el libre albedrío permite a cada cual destinar ese espacio de esparcimiento a las tareas que más agradables le parezcan.

Hoy día, por tanto, nos sentimos más próximos a la interpretación de Aristóteles en cuanto a que el ocio es un tiempo de placer que buscamos tras el trabajo como manera de evadirnos.

## **2. Ocio deportivo**

Sin duda alguna una de las principales actividades a que se ha dedicado el ocio es a las prácticas deportivas. Ya fuera en la Roma clásica o en las actuales olimpiadas el factor ocioso del deporte siempre ha estado presente, tanto para el que la práctica como para los que disfrutan viéndolo.

El deporte se establece como una manera libre y sana de generar una actividad necesaria para el cuerpo, mientras que cumple una importante función social, ya sean unos niños jugando en la calle como una persona practicando footing, el resultado es el mismo.

Es conocido que el deporte, en cualquiera de sus variantes de actividad física, cumple una función biológica para mantener el ánimo alto: la generación de endorfinas. Estas endorfinas, conocidas popularmente como “hormonas de la felicidad”, se liberan en grandes cantidades mediante la realización de prácticas deportivas orientadas al cardio, aunque también se da el caso de la generación de endorfinas con adrenalina en los deportes extremos, pero ese es un punto que no tocaremos.

Estas endorfinas son las encargadas de inhibir la sensación de dolor en el cuerpo y de hacernos olvidar las cargas del día a día. Pese a esto la sociedad actual cada vez tiende más al sedentarismo, dado que muchas de las acciones del día a día las realizamos sentados frente a un ordenador: trabajar, divertirnos, conocer gente etc...

Este sedentarismo es peligroso para la salud y el estado de ánimo, como es sabido, pero la comodidad del hogar ejerce una fuerte presión sobre nuestras actividades al aire libre.

En un reciente trabajo sobre ciencia deportiva pude leer que “el deporte que nace, se desarrolla y triunfa en la modernidad es una proyección de los valores y conceptos más genuinos de cada periodo” (Olivera Betrán, Javier; Olivera Betrán, Albert: 1995.)

Esta afirmación nos lleva a desvelar como hoy en día, por extraño que parezca, algunas de las actividades que están esperando ser consideradas como deporte no son otra cosa que los videojuegos. La catalogación de los videojuegos como una rama dentro del arte ha sido un punto contradictorio en los círculos del arte, asumido por unos, retractado por otros, aunque siempre con una gran mayoría en su favor. Sin embargo la catalogación de “deporte” para ciertos videojuegos, requerida sobre todo por algunos jugadores, ha puesto en la mesa que es lo que deberíamos considerar deporte.

Estos argumentan que el ajedrez, que no deja de ser un juego de mesa, sea considerado deporte por el simple hecho de que requiere una concentración, el conocimiento de unas prácticas, habilidad y entrenamiento, al igual que ciertos juegos de “temática multiplayer online battle arena” (MOBA) es decir, donde dos equipos se enfrentan por un objetivo. Si bien es cierto que dominar cada punto y estrategia del juego no es un trabajo nada fácil y que requiere de una dedicación, pero muchos detractores se niegan a considerarlo auténtico

deporte. A este respecto dedicaremos posteriormente un punto a desarrollar en mayor profundidad.

### **3. Deportes de aventura. Imaginación frente al reto real.**

Al contrario de lo que acabamos de ver se ha generalizado también una nueva variante en la forma de ejercicio lúdico conocido como deportes de aventura.

Esta modalidad busca la integración con la naturaleza o con ambientes que recrean espacios naturales con el objetivo de familiarizar sobre todo a niños y jóvenes con una experiencia que les resulta novedosa y provechosa. “Las actividades físicas de aventura se han consolidado en poco más de 20 años como uno de los grupos más sólidos y de más futuro en el ámbito de la nueva cultura corporal” ( Olivera Betrán, Javier; Olivera Betrán, Albert: 1995)

La asimilación del ocio en la naturaleza procura además acercar a los jóvenes a los valores de la protección del medio ambiente, con lo que el objetivo es doble: por un lado educar en la actividad física como ocio y por otro concienciar en la importancia del cuidado medioambiental.

El ocio de aventura, como decíamos, se ha generalizado y existen multitud de empresas especializadas en procurar este servicio, pero ha sido un gusto desarrollado en los últimos 20 años. Desde paseos guiados por rutas naturales (ya sea a pie, caballo o motocicleta) gymkanas, salto base, piragüismo etc... cada territorio ha desarrollado estas actividades en la medida de sus posibilidades logísticas.

Algunos de los deportes más popularizados últimamente han sido el paintball y el airsoft, ambas consistentes en eliminar rivales mediante el impacto de pequeños proyectiles (Anexo 2)

### **4. Concepción del ocio en sociedades tribales.**

Las sociedades tribales han generado un tipo diferente de ocio exponencialmente alejadas del mundo occidental tanto en cuanto hayan estado alejadas de su contacto. Estas comunidades muestran ciertas reminiscencias de su pasado en formas variadas, tales como juegos, danzas, cantes, idiomas u otro tipo de expresiones artísticas y tradicionales. En esa concepción previa los pueblos más alejados, como aquellos habitantes de la amazonia o las selvas

sudamericanas, tienen especial interés desde el punto de vista antropológico, ya que su visión del tiempo y del ocio se opone a la del mundo occidentalizado de las grandes potencias mundiales.

Estas sociedades, como los cinta-larga o los Kamayurá, entienden la vida comunitaria desde el ocio como una de las principales actividades del día a día. Sus horas dedicadas a la producción de bienes apenas llega a las 3 horas diarias, pasando el día entre descanso, festejos, conversaciones y conviviendo en comunidad. Las horas dedicadas a la producción están destinadas en su mayor parte a la recolección de alimentos directamente de la naturaleza, la cual cuidan y protegen como su principal proveedora de alimentos. Su búsqueda de bienes mantiene un concepto de abundancia diferente al nuestro, por lo que al necesitar de poco su consideración de la abundancia es baja. Su sentido de la vida trata la puesta en común del tiempo con la comunidad, trabajando para la subsistencia en lugar de trabajar incansablemente para lograr una acumulación de bienes.

Esta contraposición de ideas se refleja en la obra de Erich Scheurmann (1977) “Los papalagi”. Este libro narra, desde un punto de vista antropológico, como un jefe tribal de una isla del pacífico visita Europa, y como este jefe, llamado Tuiavii, narra a su comunidad nuestro modo de vida.

Tuiavii les cuenta como nosotros, los “papalagi” (que significa “hombre blanco”) medimos el tiempo y lo utilizamos “moviendo las manos sin parar” a fin de trabajar más y conseguir más cosas, mientras que ellos viven felices, sin preocuparse y disfrutando de su tiempo libre entre danzas y fiestas, proveyendo a su pueblo únicamente de lo necesario.

Esa visión es compartida por multitud de tribus, que rechazan de pleno nuestro modo de vida ya que entienden que no necesitan más de lo que tienen y que puede ser el final de su sociedad.

## **5. Ciber-ocio ¿se pierde la implicación social natural o se transforma? ¿Se des-socializa el ser humano?**

Dentro de la sociedad del ocio en la actualidad uno de los principales baluartes es el entretenimiento digital. La irrupción de la tecnología digital ha transformado nuestra manera de comprender el mundo y adecuarnos a él, con ingentes caudales de información que a veces

pueden llegar a desbordarnos. En esta sociedad de la información surge el que han venido a llamar “homo digitalis”, el supuesto nuevo espécimen que sustituirá al homo sapiens con sus tablets y teléfonos inteligentes que, en un estado de sobreexcitación, llega a desarrollar comportamientos adictivos. Más allá del comportamiento negativo de la tecnología, uno de los avances más importantes que ha propiciado es el del ocio. Las nuevas tecnologías que permiten interconectar terminales y dispositivos a una red mundial, y nos permiten acceder a nuevas formas de conocimiento y nuevos entretenimientos como los videojuegos. La nueva sociedad del ocio digital hace uso de la cultura de un modo instantáneo y global, y los videojuegos son una parte importante de esta nueva cultura.

Los juegos han constituido, y constituyen, una parte fundamental en el aprendizaje del ser humano, con el fin de perfilar y poner a prueba las habilidades motoras, cognitivas y sensomotoras de los individuos, contando además con el fin del divertimento y la creación de relaciones interpersonales.

Sin embargo, hoy en día, los juegos se han llevado a otro nivel. Antes los niños practicaban juegos orientados a la práctica física: escondite, carreras, trompos, comba, juegos de pelota etc...Estos han pasado casi al olvido, especialmente en el que llamamos “primer mundo”, sustituidos por las nuevas tecnologías.

Sin embargo, las nuevas tecnologías se hacen hueco en un sector como es el de la enseñanza. Junto a los TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que se vienen integrando en la educación, se desarrolla lo que Pierre Levy denomina una “transformación cultural singular y sin precedentes”. Este cambio cultural se caracterizaría por tres factores importantes; la interconectividad, las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva, que propicia ciertos cambios cognitivos en una suerte de “aldea global” (Pierre Levy, 2002)

Teniendo en cuenta estos cambios otros autores, como Piscitelli, abogan por la necesidad de una nueva metodología capacitada para estudiar las nuevas sociedades actuales con gran presencia en los mundos virtuales; La etnotecnología. Esta etnotecnología se muestra, en nuestro modo de parecer, necesaria para el estudio y comprensión de la sociedad, ya que las diferencias sustanciales con la sociedad de hace 30 años (sin hablar de las sociedades antiguas) hace que no sea posible estudiar ambos modelos con una única metodología. El antropólogo o etnógrafo que pretenda acercarse a esta realidad, debe estar familiarizado con

las nuevas competencias tecnológicas para comprender correctamente los entresijos de cada caso singular.

Un término bastante extendido y con gran acogida es el de “ciberciudadanos”, lo cual lleva implícito gran grado de aceptación entre los internautas sin importar su localización física en contra de los regionalismos surgidos a partir del S.XX. El sentimiento de pertenencia a una gran sociedad mundial cala cada vez más hondo en unos sectores que no quieren tener fronteras entre sí, al igual que ocurre con las comunidades virtuales, en las que nada se interpone entre los individuos, a veces, ni siquiera el idioma.

Entre estos ciberciudadanos se diferencian los nativos digitales y los inmigrantes digitales. Los nativos digitales son aquellas personas nacidas dentro de la era digital que disponen de grandes conocimientos prácticos y teóricos del mundo digital, mientras que los inmigrantes digitales son aquellas personas que han vivido el nacimiento de las nuevas tecnologías y, poco a poco, adaptan su modo de vida para adecuarse al mismo..

Entre estos nativos digitales está muy presente todo lo relacionado con la tecnología, y uno de los sectores más desarrollados ha sido el de los videojuegos enfocados a la educación. Como se ha comentado anteriormente, los videojuegos pueden cumplir una función educadora importante si están correctamente enfocados, tanto para niños como para adultos. Muchos son los ejemplos de juegos en los que el niño aprende a asociar letras y colores o en los que se entrena a soldados profesionales a través de plataformas digitales (Anexo 1)

En palabras de Santoveña (2011) se produce una “nueva alfabetización a través de los videojuegos. Es un nuevo medio y formato para aprender. Debe ser estudiado desde el punto de vista del nuevo alfabetismo donde prima la colaboración, participación y dispersión”.

El beneficio de los videojuegos ha sido ampliamente estudiado y puesto a prueba en numerosas ocasiones por la Universidad de Toronto. Sin embargo, no faltan los estudios avalados por la APA (American Psychological Association) que pretenden demostrar la causalidad entre la violencia y los videojuegos violentos, aunque a la gran mayoría de estos estudios se les ha criticado una falta de rigor científico al no tener en cuenta ciertas variables, como pueden ser las conductas previas del sujeto y las condiciones socioeconómicas y familiares. De la misma manera, muchos de estos estudios hablan de comportamiento violento a corto plazo, es decir, al poco tiempo de haber utilizado estos sistemas de entretenimiento digital. Es por ello, que uno de los problemas metodológicos con que se encuentran estos

experimentos es el hecho de que los estímulos recibidos por los sujetos son todos de corto plazo, al igual que ocurre con otras actividades que pueden generar violencia o frustración, como un partido de fútbol o un accidente de tráfico. Estas situaciones crean un ambiente agresivo en las personas, pero que sólo dura unos instantes, sin consecuencias negativas a largo plazo.

Otro de los factores que no se tiene en cuenta a la hora de evaluar la agresividad de los niños expuestos a juegos violentos es la conducta nativa del mismo, es decir, aquellos niños que son violentos “per se” tenderán a un comportamiento violento ante la frustración en un juego, mientras que aquellos que no son violentos mantendrán una actitud tranquila.

Como hemos observado en el estado de la cuestión, existen defensores y detractores que argumentan en torno al uso de los sistemas de entretenimiento digital y sus efectos. La razón en todo caso corresponde al comportamiento de cada individuo ante los estímulos recibidos.

Otro de los factores generados por la cultura digital han sido las comunidades *online* y *offline* como las definen Fuentes, Herrero y García (2010). La creación de comunidades online han sido estudiadas por diferentes autores como Krause (2001), o Jones (2003) en los que tratan las diferencias con respecto a las comunidades “analógicas” o “cara a cara”, teniendo en cuenta las posibilidades que ofrecen los nuevos sistemas de comunicación. Smith (2003) distingue tres características principales en la creación y utilización de las comunidades online; límites, anonimato y heterogeneidad. El anonimato provee de características positivas y negativas a las relaciones. Nos permite identificarnos a nosotros mismos y proyectar la imagen que queremos dar frente a la que demos en un espacio cara a cara, aumentando nuestra autoestima y permitiéndonos ser una persona diferente a como somos en la vida real. La falta de claves sociales y la ausencia de control social puede llevar a un estado de desinhibición abierto a una menor tolerancia, lo cual desemboca en comportamientos agresivos ante estímulos que, en persona, no malinterpretaríamos, o ante falta de confianza en otras personas. El fraude o el incumplimiento de promesas también se ve facilitado por la capacidad de pasar desapercibido lo cual genera desconfianza entre los usuarios a la vez que es capaz de crear relaciones de afecto que faciliten la sinceridad y la expresión de emociones (Herrero, Meneses, Valente y Rodríguez, 2004). Las relaciones de confianza y sinceridad pueden darse

de forma general con el paso del tiempo de forma más habitual entre aquellos individuos que se comuniquen mediante sistemas VoIP (Voice over Internet Protocol) dado el carácter más personal e íntimo que tiene la voz sobre un formato escrito. Es decir, aquellas personas que mantienen una relación en torno a un interés y cuya comunicación se hace a través de sistemas de voz tienden a perdurar más en el tiempo, como por ejemplo una comunidad de jugadores que se coordinen a través de programas de voz (TeamSpeak, Skype, Ventrilo etc)

Los límites de los que habla Smith se basan en la facilidad para cambiar de comunidad en el caso de que no sintamos una verdadera pertenencia a la misma. El cambio de una comunidad digital conlleva un coste mucho menor que cambiar una comunidad offline, donde la pertenencia al grupo se hace de manera más sólida e implica cambiar nuestra zona de confort. Por tanto las relaciones digitales tienden a tener menor calado en la persona y menor sentimiento de pertenencia si no se conoce en persona al resto del grupo (Jones, 2003)

En cuanto a la heterogeneidad se habla de respeto a factores sociodemográficos, como pueden ser la etnia, el género, la edad, religión, idioma etc. El idioma, pese a ser una barrera de difícil franqueo, facilita la comunicación tanto en cuanto el mundo digital está organizado en torno al inglés, por lo que aquellos individuos que lo dominen tendrán una mayor capacidad de comunicación internacional.

Pese a todo, la mayoría de las comunicaciones que realizan a través de Internet responden a formatos escritos bajo una comunicación verbal, lo cual imposibilita la comunicación mediante sistemas no verbales, lo cual oculta una gran parte de nuestra información personal como nuestra actitud, ropa, cuerpo y gestos. Sin embargo esta carencia de información funciona a nivel comunicativo, y es lo que nos permite elegir que queremos mostrar y qué imagen queremos dar. Una persona introvertida puede convertirse en un individuo extrovertido mientras participa en un foro, creándose una identidad alternativa que puede diferir de la suya propia, permitiéndole asumir un rol que tiene limitado en la vida real. Sin embargo el anonimato dificulta a su vez el desarrollo de la empatía hacia otras personas, dificultando en ocasiones la capacidad para ponerse en el lugar del otro.

Las comunidades online se suelen constituir en torno a un interés común que comparten los individuos, ya sea un programa, aplicación, juego o intereses variados, ya sea en forma de foro o grupo de comunicación directa. En multitud de ocasiones las nuevas tecnologías de

comunicación móviles permiten a los individuos estar conectados a su comunidad online durante casi todo el tiempo, lo que facilita aún más la comunicación entre los miembros.

Sin embargo estas afirmaciones realizadas por Smith y Kollock (2003) se desarrollaron desde un punto de vista de extrañeza de las relaciones personales, manteniendo esa imagen idílica del contacto cara a cara. Este romanticismo hacia los métodos de comunicación offline puede en algunos casos impedir a los investigadores tener una visión real del estudio social online, por lo que, recordando Piscitelli, se hace necesaria una metodología que estudie la comunidad online desde dentro, con investigadores que hayan conocido su desarrollo y puedan profundizar en la problemática sin sentimientos de arraigo hacia las relaciones offline.

Con respecto a las opiniones de los autores podemos encontrar de todo tipo. Baym (2003, p 58) dice “es bastante probable que el tiempo *online* reemplace al trabajo y la televisión más que al tiempo que se pasa con otros”. Con el tiempo hemos visto que esta afirmación no llega a cumplirse del todo. Es cierto que la televisión, entretenimiento casero por excelencia hasta ahora, ha visto decrecer su número de usuarios desde la entrada de internet en los hogares, no ocurriendo así con el trabajo, que no ha sido sustituido por el tiempo online. Cierto es que pueda haber personas que, durante la jornada laboral, pasan unos minutos eventuales mirando su Facebook o revisando su correo para luego volver al trabajo. Esta costumbre, de hecho, no sólo no es negativa, sino que según algunos estudios los trabajadores que miran esporádicamente sus perfiles sociales son más productivos, ya que ese momento de ocio permiten liberar la mente y volver al trabajo menos tensos. Es por ello que muchas empresas permiten desde sus redes de trabajo acceder a las redes sociales cuando tendrían la posibilidad de vetar este acceso.

Putnam (2003) con respecto al teléfono decía “de una forma paradójica, el teléfono parece haber tenido el efecto de reforzar, y no de transformar o sustituir, las redes personales existentes”. Según parece el autor esperaba que la irrupción del teléfono móvil transformará la manera en que la sociedad se comunicaba, resultando sólo un reforzamiento de las relaciones. Sin embargo tenemos que tener en cuenta que Putnam habla de los teléfonos móviles en 2002, una época en que los terminales estaban limitados a las llamadas y al sms, servicios ambos de pago, lo que restringía en cierto modo su uso. En el panorama actual, pleno 2015, y con la llegada de los *smartphone*, si podemos observar que las relaciones personales están más cercanas a transformarse de una forma directa. La inmediatez, la conexión a internet, y los

servicios de comunicación gratuitos (Whatsapp, Facebook, etc...) hacen que la antigua restricción desaparezca, generando nuevas relaciones sociales que parecen superponerse a las relaciones offline.

También hay que tener en cuenta la relación que se establece entre las comunidades offline y online en un mismo individuo. Estos no aislaran sus perfiles cuando cambien de comunidad, es decir, lo que vivan en una lo transcribirán en la otra como si de una sola se tratase. Un ejemplo de esto lo encontramos en las personas que dejan constancia de cada hecho de su vida persona, casi al instante, a través de las redes sociales para que todos puedan verlo. De la misma manera todo lo que les ocurra online lo transmitirán a sus amistades offline.

## **6. Brecha digital del género**

El ciberespacio prometía ser la panacea de la igualdad cuando comenzó a presentarse en la sociedad. Un lugar donde no se discriminaría a nadie por ninguna razón y donde la mujer podría tener la misma equidad que el hombre y ocupar un lugar importante, pero por desgracia no ha sido así. Esa brecha digital del género, o como diría Ramón Ignacio Correa García, el “burka invisible” busca la invisibilidad de la mujer, no físicamente, sino una invisibilidad ideológica. Su anulación simbólica en los lenguajes y medios, especialmente a través de la imagen, contribuyen a la negación de la mujer en la sociedad y en la mentalidad general. Como dice Ramon Ignacio Correa García (2003) en “ La galaxia digital”, *las mujeres buscan afanosamente ofrecer su mejor imagen en un mundo saturado de imágenes, pero no llegan a comprender que aún siguen llevando una máscara que las hace invisibles, insignificantes, y en algunos casos, hasta inútiles.*

Los expertos que vaticinaban una incorporación de la mujer al mundo digital como parte de una liberación de la sociedad patriarcal, no tuvieron en cuenta la propia construcción social de cada mujer, es decir, pese a que se le ofrecía una vía para ser libre, muchas mujeres tomaron a la tecnología como algo exclusivo para hombres, de manera que interesarse por el ciberespacio les hacía perder su feminidad de cara al resto de mujeres. No son pocos los casos en los que un grupo de mujeres excluyen a otra por su interés por la informática, y sólo tenemos que revisar el número de mujeres en carreras técnicas para comprobarlo. Las carreras eminentemente prácticas, como la ingeniería, informática o telecomunicaciones han revelado

un escaso número de estudiantes, una tendencia que, por suerte, poco a poco se revierte. En el nacimiento de las grandes tecnologías no hemos visto el nombre de ninguna mujer, siendo hombres los grandes creadores de tecnología. Quienes estuvieron detrás de Microsoft, Apple, Google, Facebook etc. fueron siempre hombres. El interés de la mujer por la tecnología parece despertar poco a poco, pero adolecen estas mujeres aún del mismo estigma.

De la misma manera ocurre en el entretenimiento digital. Los videojuegos siempre han sido considerados “cosas de chicos” entre la sociedad, generando un rechazo desde el punto de vista femenino que los veía “inmaduros” o infantiles, tachándolos de cosas no aptas para su género. De esta manera la brecha digital de género, en este sentido, es uno de los más representativos del mundo digital. Las mujeres aún representan un escaso número en las comunidades de gaming que, aunque en aumento, se encuentran con las trabas del resto de las mujeres y curiosamente con la aceptación por parte de los hombres. Sin embargo esto no siempre es así, conociéndose recientemente el caso de una jugadora profesional de League Of Legends (LOL) la cual ha recibido presión suficiente como para abandonar la competición (Anexo 3).

Por esto el mercado de los videojuegos ha estado orientado sin mucho disimulo al público masculino, lo cual se deja ver en el diseño de los mismos. Los personajes femeninos que aparecen en los mismos vienen mostrando una gran hipersexualización desde hace tiempo, algo que poco a poco se va atenuando pero no está cerca de desaparecer. No hay que buscar mucho para darse cuenta de que la mayoría de los personajes femeninos lucen escasa ropa (o simplemente ajustada) y muestran unos atributos sexuales desproporcionados y que están lejos de representar correctamente el modelo de mujer cotidiano. Esto no sería un problema si la clasificación PEGI (creada para catalogar los juegos en base a una edad recomendada) fuera utilizada por los padres de los menores, algo que no ocurre.

Esta ignorancia al sistema de clasificación voluntario supone que muchos menores tendrán acceso a videojuegos con contenido no apropiado para su edad, asumiendo en edad temprana patrones de belleza inspirados en esos juegos, influyendo significativamente en la construcción sociocultural de la identidad en los menores. La creación de este tipo de ideas en la mente de un niño son difíciles de cambiar con el tiempo, cuando vea que la tipología de la mujer no se corresponde a la que ha asumido como normal.

## **7. La tecnología en el entretenimiento. Redes sociales.**

Pero no sólo encontramos entretenimiento en los videojuegos, ni mucho menos. Uno de los principales movimientos del ocio en la sociedad actual se mueve en torno a las denominadas Redes Sociales (RR.SS) que han copado el tiempo y la interacción entre las personas de un modo curioso.

Estas redes sociales, sea cual sea su nombre, permiten a los individuos conectarse entre sí y compartir experiencias en forma de escritos o fotografías a fin de que otros usuarios puedan pinchar en “me gusta” o compartan su contenido. Esta búsqueda de atención por parte de otras personas genera una necesidad de ego que hasta ahora no había sido conocida.

No queremos decir con esto que las RR.SS supongan un peligro ni respondan a un mal desarrollo, ni mucho menos. Son herramientas fantásticas para favorecer el contacto con personas que no están a nuestro alcance físico. El problema es cuando nos olvidamos de aquellas personas que sí están a nuestro alcance.

No es cuestión de la tecnología, que sea buena o mala, sino del mal uso que puede llegar a darse ante la perpetua necesidad de estar conectado en lo que algunos autores han denominado FOMO (Fear of Missing Out), es decir, miedo a quedarse fuera.

La constante avalancha de información, notificaciones, fotografías, avisos y llamadas genera una gran dependencia a la que la persona debe estar constantemente alerta para no sentirse fuera de su comunidad. Esta necesidad de la tecnología puede llegar en algunas personas, especialmente los jóvenes, a ser agobiante y generar ansiedad, dado que muchos jóvenes admiten utilizar el móvil como última cosa del día, antes de dormir, y ser lo primero que cogen al despertar.

Otros autores culpan de este fenómeno a una necesidad de recibir constante información generada por el constante flujo y la rapidez que permite la red, convirtiendo a los usuarios en adictos a la información.

El estudio “The world unplugged”, realizado en 2010 por el 'International Center for Media & the Public Affairs' (ICMPA) junto a la 'Salzburg Academy on Media & Global Change' pidió a 1000 estudiantes que se abstuvieran del uso de dispositivos de comunicación durante 24 horas. Durante ese día los sujetos no podían utilizar móviles, tablets, ordenadores, ni ningún tipo de dispositivo para conectarse a sus aplicaciones comunes.

Tras ese día debían explicar cómo se habían sentido en ese tiempo, y las reacciones fueron sorprendentes. La mayoría de las reacciones describían sentimientos de desarraigo, ansiedad y depresión.

Algunas de las conclusiones a las que llegó el estudio son las siguientes:

**1.- Adicción y depresión.** Los estudiantes muestran la necesidad física de conectarse y síntomas de dicha adicción. Asimismo, muchos se muestran ansiosos por volver a utilizar sus medios de comunicación habituales y eso lleva a algunos a mostrarse deprimidos... sólo en 24 horas.

**2.- Imposibilidad de desconexión.** La mayoría de los estudiantes que aceptaron someterse al estudio no consiguen aislarse durante las 24 horas requeridas, sea por descuido o porque, en muchos países, es imposible no estar expuesto a un medio de comunicación en algún momento del día.

**3.- Sensación de amputación.** Teléfonos, ordenadores, tablets y otros dispositivos se han convertido en una extensión de cada uno. No llevarlos, para estos estudiantes, es sentirse amputado.

**4.- Necesidad.** En muchos casos, estar conectados 24/7 no es un capricho, sino una necesidad para manejarse en sociedad. Y las redes sociales tienen gran parte de responsabilidad en este punto.

**5.- Elaboración de diferentes roles.** Según la herramienta que usen, los estudiantes adoptan diferentes papeles porque saben que tienen públicos distintos. No es lo mismo una red social que escribir un correo electrónico profesional.

**6.- Soledad latente.** En muchos casos los estudiantes se dieron cuenta de que sin la posibilidad de utilizar medios de comunicación estaban solos. Sin nadie a su alrededor. Y algunos de ellos llegaron a la conclusión de que viven demasiado deprisa.

**7.- Sin recursos alternativos.** Sin móvil, sin ordenador, sin televisión, la mayor parte de los sujetos del estudio no supieron qué hacer. Se aburrían y no encontraron alternativas.

**8.- El móvil es lo más importante.** Los teléfonos móviles no sólo sirven a los estudiantes para hablar -que también-, sino que se ha convertido en la herramienta central de sus vidas: desde su alarma hasta su agenda y calendario. Vivir sin móviles es hoy casi impensable.

**9.- Las noticias ya no se buscan, llegan. Para los estudiantes del estudio, cada vez hay menos medios de referencia. O al menos no acuden a ellos en el día a día. Es decir, no buscan noticias, sino que las noticias les llegan por una variedad de vías tan grande como incontrolable por los medios**

**10.- Necesidad de simplificar. Pese a todo, los estudiantes que lograron pasar 24 horas sin medios de comunicación se dieron cuenta de que hacían demasiadas cosas a la vez, de que iban demasiado rápido y de que hay alternativas. Sin teléfono aprendieron a escuchar mejor y sin ordenador a prestar atención a una sola cosa.**

Observamos como la necesidad de una conexión continua convierte a los sujetos en esclavos de la necesidad de información. Esta necesidad de información constante y telematización nos lleva a lo que Byung-Chul Han ha definido como “sociedad del cansancio”, una sociedad donde la estandarización de la cultura y los procesos de creación han adoptado un sistema que busca la rapidez y economía como base, generando engaños que solo buscan la venta de productos. Este proceso, conocido como *Mcdonalización*, se ha extendido por toda la sociedad, en todas las instituciones y empresas, que adoptan este modelo para mejorar su presencia en la sociedad.

Pero como hemos dicho antes, la diversión *online* no se centra sólo en la utilización de redes sociales (o social media como los llaman otros autores) y en juegos, sino que pone a disposición de los individuos el acceso a contenido multimedia de toda clase (películas, música, vídeos, imágenes etc)

Sin embargo también se puede utilizar Internet para potenciar la educación. El uso de las herramientas digitales para la educación autodidacta permite el aprendizaje de nuevas habilidades y materias cuyo acceso era anteriormente de difícil acceso para el grueso de la población. De esta manera, cualquier persona en el mundo puede aprender de personas en cualquier otro lugar.

Si bien es cierto que la capacidad de enseñanza es enorme, también debe serlo el cuidado con qué elegir las fuentes.

Hay dos autores que trataron el futuro de la sociedad de información, Huxley en “Nueva visita a un mundo feliz” y Orwell en “1984”.

Huxley (1998) habla de la sobreinformación y la pasividad de los sujetos frente a una realidad y una verdad ahogada entre hechos irrelevantes, de una cultura atrapada y dominada por los poderes que controlan a las masas a través del control del placer. Argumenta que el ser humano es un animal que busca el placer de la distracción siempre que puede y qué es aquello que nos gusta lo que nos arruinaría al anular nuestra capacidad de criterio.

Orwell (2013) por su parte cree que la información será privada a las masas y modificada, con una cultura trivial basada en las distracciones, y que los poderes ejercerán su control sobre las masas mediante el uso del miedo, siendo este miedo lo que nos arruinaría.

Ambas hipótesis tienen su punto de verdad al describir una sociedad que está naciendo entre nosotros, donde los medios de comunicación han evolucionado (ya no es el telediario el referente, sino google) y donde la multitarea y la inmediatez no nos deja tiempo para reflexionar.

### **C. Conclusiones**

Los objetivos del trabajo eran analizar los principales rasgos de la diversión y el entretenimiento en la sociedad de la cibercultura en que nos hallamos. Hemos realizado una revisión a través de varios puntos relacionados con el ocio en general visto desde varios enfoques antropológicos, y a través del desarrollo de estos puntos podemos decir que los objetivos han sido cumplidos.

El ocio ha tornado una nueva dimensión tras la elaboración de este trabajo, viéndolo ahora con una mayor amplitud gracias a la visión holística de la antropológica.

Una de las principales conclusiones a las que hemos llegado, compartida con Piscitelli (2002) filósofo argentino especializado en los nuevos medios, es la de la necesidad de una nueva disciplina que estudie la cibercultura desde dentro, mediante informantes que hayan crecido en su seno para poder apreciar todas las características que ofrece esta nueva cultura del siglo XXI. El nombre que se vino a dar a esta disciplina fue el de etnotecnología.

Otro de los puntos tratados de mayor interés es el de la sociedad controlada a través del ocio. Huxley nos alerta de una posible comunidad repleta de tantas oportunidades de ocio que hará que perdamos el interés rápidamente por las cosas y no lleguemos a desarrollar un pensamiento crítico. Esta comunidad podía ser fácilmente controlada por los mercados o los

poderes, proveyendo de constantes estímulos para evitar el desarrollo del pensamiento crítico, especialmente en el mercado al que va dirigido la mayor parte del ocio: los niños y adolescentes.

De la misma manera hay que tener en cuenta los peligros (y virtudes) de las sociedades online, especialmente en lo referente a comunidades formadas en torno a una afición. La posibilidad de ocultar la verdadera personalidad tras un avatar o un perfil es tanto motivo de atención como de ayuda, ya que es un espacio en el que las personas introvertidas pueden relacionarse con mayor facilidad.

De este modo, la evolución de la cibercultura, tal y como hemos visto, tiende a seguir una constante evolución enfocada a la sociedad digital, donde el futuro se perfila a través de Internet y la comunicación instantánea, por lo que las líneas de investigación que se sigan a partir de ahora en materia de estudio de la sociedad (al menos la sociedad occidentalizada) tendrán que tener en cuenta estos canales.

Finalmente, y como colofón a nuestro tema de la cibercultura, hemos hablado de los videojuegos y sus implicaciones, de sus funciones educativas y de su capacidad de promover, si se usan correctamente, el conocimiento. Efectivamente no hablamos de todos los títulos, siendo una industria eminentemente destinada al entretenimiento, pero hay que tener en mente el continuo progreso de estos en el campo de la educación, siendo reconocido por un creciente número de expertos en todo el mundo. Este es un punto cabría recalcar la profundidad moral y el mensaje que transmiten muchos títulos, mensajes escondidos (o no tanto) tras la jugabilidad. Títulos de sagas como “Metal Gear”, “Final Fantasy” o “The last of us” por poner algunos ejemplos, tratan diversas temáticas desde un punto de vista bastante crítico y maduro si se saben apreciar, como la religión, la política, los sentimientos, la dicotomía entre el bien y el mal, la ética o la lealtad. Estas son características que van más allá de las clásicas temáticas asociadas comúnmente a los videojuegos, y que sólo aquel que los ha jugado puede disfrutarlas, al igual que sólo quien ha leído un buen libro puede apreciar sus virtudes.

Estos títulos merecen un análisis propio que tal vez desarrolle en una futura tesis.

Así pues mis aportaciones personales no habrían sido posible sino es gracias a los investigadores previos a los que nos referimos a lo largo del trabajo, ya que gracias a ellos me ha sido posible comprender de una manera más compleja (recordando a Edgar Morin) todas las implicaciones y relaciones que subyacen en cada uno de los aspectos tratados. A fin de

cuentas lo que hemos intentado desarrollar con este trabajo es una visión novedosa en el campo tratado, buscando la aportación de una línea propia gracias a la propia experiencia como usuario de todo este tipo de actividades.

## Bibliografía y Webgrafía

**ANDERSON CRAIG, A, KAREN, E.** (2000): “Video games and aggressive thoughts, feeling, and behavior in the laboratory and in life.” en *Journal of personality and social psychology*. Vol 78, N° 4. Washington. Ed. American Psychological Association.

**ARANDA, D., & NAVARRO, J. S.** (2013): *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona. Editorial UOC.

**BACHILLER, R.** (2015): “Homo digitalis”, en *La Tribuna de El Mundo*. Rescatado de [www.elmundo.es/opinion/2015/04/22/5537d316e2704ef0498b4570.html](http://www.elmundo.es/opinion/2015/04/22/5537d316e2704ef0498b4570.html) el 8 de agosto de 2015

**BAYM, N. K.** (2003): “The Interpersonal Internet Special issue of the Electronic Journal of Communication/Revue Electronique de Communication” en *Electronic Journal of communication*, vol 13, nº 1. Rescatado de [www.cios.org/www/ejc/v13n1.htm](http://www.cios.org/www/ejc/v13n1.htm) el día 13 de agosto de 2015

**BENSLEY Y VAN EEENWYK** (2000), “Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature. Olympia WA.: Washington

**BETRÁN, J. O., & BETRÁN, A. O.** (1995): “La crisis de la modernidad y el advenimiento de la posmodernidad: el deporte y las prácticas físicas alternativas en el tiempo de ocio activo.” *Apunts: educación física y deportes*, vol 41, Ed. INEFC Pags 10-29.

**BRISSET MARTÍN, D.E** (2009): “Investigar las fiestas” en *Gazeta de Antropologia*, Vol 25 N° 13. Rescatado de [www.gazeta-antropologia.es](http://www.gazeta-antropologia.es) el 28 de Agosto de 2015

**BRISSET MARTÍN, D.E** (1982): “Hacia un análisis de las fiestas de Granada” en *Gazeta de Antropologia*, Vol 1 N° 2. Rescatado de [www.gazeta-antropologia.es](http://www.gazeta-antropologia.es) y leído el 8 de agosto de 2015.

**CABRERA GARCÍA, J.** (2013): “Perspectivas teóricas de cibercultura , y su aplicación en espacios educativos” en *Gazeta de Antropología*, Vol 29, Nº 8. Rescatado de [www.gazeta-antropologia.es](http://www.gazeta-antropologia.es) el 10 de Agosto de 2015.

**CAIVANO, F.** (1987):” El ocio.” en *Cultura y ocio. Estudio del proyecto joven de Barcelona*. Barcelona. Pags 373-381.

**DEL CASTILLO, H., HERRERO, D., GARCÍA VARELA, A. B., CHECA, M., & MONJELAT, N.** (2012): “Desarrollo de competencias a través de los videojuegos deportivos: alfabetización digital e identidad”. *Revista de Educación a Distancia*, Nº33. Rescatado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724495007> el 8 de agosto de 2015

**DE FRENNE, L, ZARAGOZANO, J, OTERO, G, AZNAR, L, & SÁNCHEZ, M.** (1997): “Actividad física y ocio en jóvenes. Influencia del nivel socioeconómico.”. *AnEspPediatr*, Vol 46, Nº 2, Pags 119-125. Rescatado de <http://www.aeped.es/sites/default/files/anales/46-2-5.pdf> el 19 de agosto de 2015

**DÍAZ SOTERO, P.** (2015): Los desafíos del 'Homo digitalis'. El Mundo, Rescatado de [www.elmundo.es](http://www.elmundo.es). El 10 de agosto de 2015

**DIEZ GUTIERREZ, E J, TERRON BAÑUELOS, E, ROJO FERNANDEZ, J.** (2002): “Violencia y videojuegos.” en *Etic@net*. Vol 0, Nº1. Granada. Ed. Universidad de Granada

**DUMAZIER, J.** (1988): *Revolution culturelle du temps libre*. Paris. Ed. Meridiens.

**EGENFELDT-NIELSEN , S. Y HEIDE SMITH, J.**(2003): “Playing With Fire: How Do Computer Games Influence the Player?”. Rescatada de [www.GAME RESEARCH.com](http://www.GAME RESEARCH.com) el 20 de agosto de 2015

**FERRARI, R.** (2013): “Trastornos mentales y genética”. Rescatado de <http://focweb.blogspot.com.es/2013/02/trastornos-mentales-y-genetica-por.html>, el 16 de agosto de 2015

**FERGUSON, C.** (2014): Does media violence predict societal violence? En *Journal of Communication*. Vol 65, N°1. Washington. International Communication Association

**FUENTE, A., HERRERO, J., & GRACIA, E.** (2010): Internet y apoyo social: sociabilidad online y ajuste psicosocial en la sociedad de la información Internet and social support: Online sociability and psychosocial adjustment in the information society. *Acción psicológica*, 7(1), 9-15.

**GIL JUÁREZ, A, VITORES GONZÁLEZ, A, & FELIU I SAMUEL-LAJEUNESSE, J.** (2010): “Performatividad tecnológica de género: explorando la brecha digital en el mundo del videojuego” En *Quaderns de psicologia*. Vol 12. N° 2. Pags 209-226.

**GIANGRANDE, G.** (1974): “Los tópicos helenísticos en la elegía latina” *Emerita*, Vol 42, N° 1. Ed. CSIC.

**GONZÁLEZ, J C.** (2014): “¿Generan violencia los videojuegos? Un estudio aclara la polémica.” en Xataka Recuperado en [www.xataka.com/videojuegos/generan-violencia-los-videojuegos-un-estudio-aclara-la-polemica](http://www.xataka.com/videojuegos/generan-violencia-los-videojuegos-un-estudio-aclara-la-polemica) el 15 de agosto de 2015

**GUTIÉRREZ, E. J. D, BAÑUELOS, E. T, & FERNÁNDEZ, J. R.** (2002): “Violencia y videojuegos”. En *Educando en la sociedad digital: ética mediática y cultura de paz* Vol 1. Granada. Dialnet. Pags 659-670.

**HENRY, J, THORBURN, D.** (2003): “Democracy and New Media” Cambridge, MIT Press

**HERRERO, J, MENESES, J, VALENTE, L & RODRÍGUEZ, F.** (2004): “Participación social en entornos virtuales”. *Psicothema*, 16, 456-460.

**HUXLEY, A.** (1998). *Nueva visita a un mundo feliz*. Buenos Aires. Ed. Sudamericana

**JONES, Q** (1997): “Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline,” *Journal of Computer Mediated Communication*, 3:3. Rescatado en <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/jones.html> el 30 de agosto de 2015

**JUNQUEIRA, C.** (2002): *Antropología indígena: uma introdução, historia dos povos indigenas do Brasil*. Brasil. Ed. EDUC.

**KRAUSE, M** (2001): “Hacia una redefinición del Concepto de Comunidad.” En *Revista de Psicología de la Universidad de Chile*, Vol. X, nº 2. pp. 49-60 15 de agosto de 2015

**KURT SQUIRE, D.** (2003): “Video Games and education: Designing learning systems for a interactive age.” en *Website.education*. Madison. Academic ADL

**LÉVY, P.** (2002): “Cyberdémocratie: Essai de philosophie politique”. Paris. Odile Jacob, Paris

**LOUIS STEVENSON, R.** (1979): *Apología de los ociosos y otras ociosidades*. Barcelona. Ed Laertes.

**MANDLY ROBLES, A, LLORENTE MARTIN, F.M.** (2013): “Jugar con fuego. Flamenco, juegos de lenguaje y tecnologías de la comunicacion” en *Gazeta de Antropologia* Rescatado de [www.gazeta-antropologia.es](http://www.gazeta-antropologia.es) el 12 Agosto 2015.

**MCLUHAN, M.** (1962): *La galaxia Gutemberg: Genesis del Homo Typographicus*. Toronto. University of Toronto Press.

**MUÑOZ CORVALÁN, J.** (2012): “El ocio y tiempo libre en la sociedad actual”, en *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, Recuperado en [www.eumed.net/rev/cccss/20/](http://www.eumed.net/rev/cccss/20/). 22 de agosto de 2015

**MUÑOZ CORVALÁN, J L.** (2012): “El ocio y tiempo libre en la sociedad actual”, en *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, Murcia. Rescatado de <http://www.eumed.net/rev/cccss/21/jlmc.htm> el 28 de agosto de 2015

**OLSON, K.** (2004): *Media violence research and youth violence data: why do they conflict?*. Massachussetts. Springer-Verlag

**ORWELL, G.** (2013): *1984, Barcelona*, Ed. DEBOLSILLO.

**PAUL GEE, J.** (2003): “Good video games and good learning.” en *skatekidsonline*. Madison. University of Wisconsin-Madison.

**PISTICELLI, A.** (2002): *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes* . Editorial Paidós. México

**PRADO ARAGONÉS, J, PEREZ RODRIGUEZ, M A, GALLOSO CAMACHO, M V.** (2003): *La galaxia digital. Lenguaje y cultura sin fronteras en la era de la información*. Granada, Grupo Editorial Universitario

**PRADO ARAGONES, J, PEREZ RODRIGUEZ, M<sup>a</sup> A, GALLOSO CAMACHO, M<sup>a</sup> V.** (2003): *La galaxia digital: lenguaje y cultura sin fronteras en la era de la información*. Granada, Ed. GEU.

**PRENSKY, M.** (2010): *Nativos e inmigrantes digitales*. Madrid. Ed. SEK

**PROVENZO, E.** (1991): “Video kids. Making sense of Nintendo. Cambridge”, MA: *Harvard University Press*.

**PUTNAN, R.** (2003): “El declive del capital social. Un estudio internacional sobre las sociedades y el sentido comunitario”. Barcelona. Galaxia Gutenberg-Círculo de Lectores

**RODRIGUEZ, S.** (2011): “Adictos a la información, no a Internet” en *El Mundo*, Rescatado de [www.elmundo.es](http://www.elmundo.es). El 15 de agosto de 2015

**SALVADOR, R:** (2013): “¿Qué es la psicología del ocio?” en *Sobreviviendo a Sigmund*, consultado en [www.rferrari.wordpress.com](http://www.rferrari.wordpress.com) el 5 de Agosto 2015

**SALEN TEKINBAS, K, ZIMMERMAN, E.** (2003): *Rules of play*. New York. MIT Press

**SANTOVEÑA, Sonia María** (2011): “Procesos de comunicación a través de entornos virtuales y su incidencia en la formación permanente en red”. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 8, n.º 1, págs. 93-110. UOC.

**SCHEURMANN, E** (1977): *Los papalagi*. Pastanaga. Barcelona

**SEGURA MUNGUÍA, S, CUENCA CABEZA, M.** (2007): “El ocio en la Grecia Clásica” en *Universia España*, consultado en [www.noticias.universia.es](http://www.noticias.universia.es) el 6 de Agosto de 2015

**SMITH, M. y KOLLOCK, P.** (2003): *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona. UOC. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad

**TREMBLAY, R** (2005): “The Early Development of Physical Aggression in Children”. En *Policy Brief*, nº1. Rescatado en [www.unb.ca/research/institutes/crisp/\\_resources/pdf](http://www.unb.ca/research/institutes/crisp/_resources/pdf) el 15 de agosto de 2015

**WILLIAMS, D, SKORIC, M.** (2005): “Internet fantasy violence: A test of aggression in a online games” en *Communication monographs*. Vol 72, N°2. Routledge. Pags 217-233

## Anexo 1



Imágenes del videojuego Arma 2, concebido como simulador militar. Existe una versión civil o comercial y otra con mayores funcionalidades utilizado por el ejército de EEUU para el entrenamiento virtual de sus soldados.

El juego trata de enseñar el funcionamiento de una unidad de infantería, el pilotaje de aeronaves, los patrones de mando y el uso de tácticas y técnicas militares. Al jugador le son asignadas misiones que van desde la escolta, asalto y defensa de bases, eliminación de objetivos y más.



## Anexo 2



esta actividad. La táctica y la estrategia están estrechamente ligadas a la forma en que se practica y entiende el airsoft.

El airsoft como actividad lúdica. Más allá de la simulación militar son grupos de amigos y conocidos que comparten una afición al aire libre. La máxima de este deporte es el “fair play”, el juego limpio, ya que, a diferencia del paintball, no es posible marcar a un oponente con pintura. La honorabilidad de reconocer que has sido impactado forma parte crucial de



dadas las normas a seguir para evitar daños personales.

El paintball por su parte se practica en recintos de menor tamaño y se basa en la acción rápida para contener el avance de los oponentes y su marcaje. En este deporte no se utilizan las palabras “eliminación” ni “enemigo”, usando en su lugar “marcaje” y “oponente” o “contrario”.

El “fair play” es también necesario

### Anexo 3

Extraído de Noticias Cuatro. (www.cuatro.com)

El papel de la **mujer en la industria del videojuego** está viviendo actualmente un intenso debate. El sector del ocio digital está cambiando y cada vez son más las mujeres que se aproximan a una industria tradicionalmente de hombres tanto en el panorama profesional como en el del consumo. Y es que en un **país como España** ellas ya consumen anualmente casi tantos videojuegos como ellos.



Un nuevo caso pone de manifiesto que al sector de los videojuegos todavía le quedan muchos pasos que dar para promover la igualdad. Remilia es el apodo que utiliza **Maria Creveling**, jugadora profesional de League of Legends. Con apenas 20 años, ha conseguido colocarse en la **League of Legends Championship Series (LCS)**, una de las principales competiciones de deportes electrónicos del momento.

Remilia lleva bastante tiempo compitiendo. Lo hace junto a **Renegades**, equipo profesional del conocido videojuego con el que ha conseguido el hito de ser la **primera mujer que entra en la LCS**. Juega como '*support*' (apoyo), un rol fundamental en este juego *online*, en la opinión de muchos lo hace con bastante solvencia. A pesar del éxito, ha decidido retirarse de la competición por la presión a la que se ha visto sometida.