

CAPÍTULO 9

Etnografía visual del videojuego *Love Paradise*: una opción para el estudio de las representaciones presentes en sus contenidos

Claudia Benassini Félix

Universidad La Salle Ciudad de México

INTRODUCCIÓN

El objetivo central de este artículo es mostrar las posibilidades de la etnografía visual como propuesta metodológica para contextualizar las imágenes en los entornos sociales, culturales y tecnológicos en que se insertan, así como la descripción y representación de sus culturas. En tanto componentes del ambiente virtual se han seleccionado como estudio de caso los videojuegos casuales de simulación, específicamente *Love Paradise*, desarrollados para la población adolescente, por su participación en la construcción de representaciones de género y por la demanda de otras competencias en el jugador, como el cambio de imagen y la simulación de citas (Corona, 2018; Planells, 2015; Murray, 2020; Yue Kou, 2023, Boughlala y Smelik, 2024).

Al respecto, para Sarah Pink, la omnipresencia de las imágenes en los ambientes digitales, su socialización vía la tecnología móvil y sus implicaciones en la comunicación se han traducido en un interés creciente por la etnografía visual como opción que compromete la actividad del investigador con los medios digitales y las tecnologías, así como con los ambientes sociales y materiales y las prácticas asociadas a ellos (Pink, 2021). El resultado de los datos recolectados debe traducirse en la organización de las estructuras de significación y los códigos para determinar su importancia social mediante las teorías pertinentes para cada fin. (Geertz, 2017). En este caso, los códigos y estructuras de significación están determinados por los mundos virtuales que habitan los videojuegos casuales de simulación *Love Paradise* en este caso. De aquí la importancia de la construcción del objeto de estudio y su incorporación tanto al protocolo etnográfico como al análisis de los datos.

El trabajo consta de tres partes. La primera construye el mundo virtual en que se insertan los videojuegos móviles casuales de simulación de citas, que sentará las bases de la etnografía visual. La segunda parte presenta la metodología y resume los hallazgos más significativos del trabajo de campo. En la tercera parte, se discuten las posibilidades de la etnografía visual para el análisis de las imágenes, para finalizar con las conclusiones y algunas consideraciones sobre la reflexividad del investigador-jugador.

Es importante subrayar que en este trabajo se entiende por estereotipos de género¹ las creencias sobre ciertos atributos y creencias sobre cómo son o deberían ser los hombres y las mujeres, tanto física como actitudinalmente. Afectan a diversos aspectos del funcionamiento psicológico como las percepciones, el comportamiento social, los intereses y las competencias (Ward y Grower, 2020, p. 178; Tabassum y Shankar, 2019, p. 23). Asimismo, los roles de género se basan en las expectativas que los individuos, los grupos y las sociedades tienen de los individuos en función

de su género y de los valores y creencias de una sociedad en particular. Proporcionan pistas sobre cómo se espera que se comporten los hombres y las mujeres en función de su género. Estas expectativas de roles de género pueden estar respaldadas por estereotipos: es decir, interpretaciones simplificadas del comportamiento esperado (Blackstone, 2003, p. 336).

VIDEOJUEGOS: EL OBJETO DE ESTUDIO

Como ya se indicó, este apartado tiene la finalidad de construir el objeto de estudio, que se transformará en los lineamientos que orientarán tanto el rumbo de la etnografía visual como el análisis de los datos recolectados. El proceso consta de tres partes:

Los mundos virtuales

En sus aportaciones al tema, Marie Laure Ryan contribuye a la caracterización de los mundos en tanto conjunto conectado de objetos e individuos que se desenvuelven en un entorno habitable, constituyendo una totalidad razonablemente inteligible -para los observadores externos- y una esfera de actividad para sus miembros. Desde esta caracterización se construyen los mundos ficticios, ligados a la tradición literaria y a los contenidos que circulan por medios de comunicación tradicionales y digitales (Ryan, 2001; 2016; 2022; Wolf, 2016, p. 32-33; Alexander, 2016, p. 46; Fört, 2016, p. 48). Derivado de esta caracterización, la tecnología digital ha dado lugar a los *mundos virtuales* en los que se construyen mundos de vida social, producto de la mediación entre sus diseñadores y los futuros jugadores insertos en un entorno social y cultural. Sus habitantes pasan por diversos roles e identidades, además de introducir espacios para el juego y la experimentación (Ryan, 2001; Wolf, 2012; Boellstorff, Nardi, Pearce y Taylor, 2012, Pearce, 2009). Los mundos virtuales son producto de la convergencia tecnológica entre interacción, inmersión, imágenes, diseño de sonido y narración (Green, 2018, p. 6). Según Ryan (2022), los mundos virtuales de los videojuegos se conciben en términos fenomenológicos, es decir,

al alcance de la experiencia del individuo: comprometen habilidades estratégicas y musculares, a la vez que pueden estimular la imaginación narrativa mediante las tareas y misiones que se ofrecen a los jugadores.

Derivado de la digitalización, los videojuegos se caracterizan por su interactividad, permitiendo que el jugador los recorra por sí mismo. No es absoluta; está predeterminada por el software del juego, aunque la interactividad ha modificado el rol del jugador: de observador a participante (Planells, 2015, p. 9; Márquez, 2015, p. 189-190; Wolf, 2012, p. 172; Green, 2018; Anable, 2018). En este sentido, Mark Wolf (2012, p. 172) documenta la forma en que, los mundos interactivos se remontan a los juegos de simulación, ya sea en situaciones de juego de roles y mediante juguetes como los soldados y las muñecas. Estas dinámicas propias de los mundos ficticios se trasladarán a los virtuales a partir de la década de 1960 con los primeros videojuegos.

Videojuegos casuales *freemium*

Una de las características de los juegos casuales es su adhesión al modelo *freemium*, también conocido como *free-to-play* (F2P), que se ha popularizado a través de los dispositivos móviles, las tabletas y los juegos casuales. Ofrece un juego básico gratuito que permite acumular monedas y otros objetos para acceder a mejores opciones dentro del juego casual, mediante el cargo monetario en la aplicación de sumas tan bajas como imperceptibles para el jugador. En caso de no pagar, el avance en el juego se retardará y para acceder a mejores condiciones será obligatoria la exposición a anuncios en su mayoría de videojuegos, todos descargables y la mayoría adheridos al modelo *freemium*. La mayor ventaja del modelo es su capacidad para llegar a una gran audiencia impulsando la participación, la satisfacción y, sobre todo, la retención del usuario. En consecuencia, será importante que el juego elegido por el usuario se adapte al modelo

freemium para que la experiencia sea positiva (Ramírez, 2016; Hakan, 2023; Mobidictum, 2023).

Videojuegos casuales de simulación de citas

Love Paradise, el videojuego seleccionado para la etnografía visual, entra en la categoría de simulación de citas, relacionada con la reproducción de roles y estereotipos de género. Es decir, la tendencia a asociar ciertos rasgos atribuidos a hombres y mujeres que denotan comportamientos culturalmente definidos; son reproducidos mediante los estereotipos de género que conducen al prejuicio y a la discriminación. Los medios de comunicación, entre ellos los videojuegos, desempeñan un papel muy importante en la reproducción de roles y estereotipos de género normalmente acordes con la cultura en que se insertan (Tabassum y Shankar, 2024; Hinton, 2020; Seiter, 2017).

Además de la tecnología, el diseño juega un papel fundamental en la toma de decisiones mediante la presentación de los personajes atractivamente caracterizados para que el jugador identifique el tipo de videojuego y los objetivos a conseguir en cada etapa. Se incluirán además escenarios, accesorios, y diversos artefactos que contribuyan al atractivo de la propuesta, entre ellos, con el cambio de imagen como hilo conductor, la moda digital tiene un lugar estelar en las figuras de los avatares, que no tienen las limitaciones de la ropa material. Crear un avatar, diseñar ropa y accesorios y vestirlo son ingredientes básicos de los videojuegos de simulación de citas (Kuntjara y Almanfaluthi, 2023; Yue Kou, 2023; Boughlala y Smelik, 2024; Tingting Liu, 2024).

METODOLOGÍA

Como ya se indicó en la Introducción, se ha seleccionado la etnografía visual como estrategia para analizar el mundo virtual *Love Paradise*, que permita explorar los estereotipos y representaciones de género presentes en sus mundos virtuales. Dicho brevemente, se trata de explorar la forma en que se construyen las representaciones en los nuevos medios de comunicación utilizando las herramientas de la etnografía digital. El punto de partida, siguiendo a Underberg y Zorn (2013, p. 62), es que toda tecnología representa una invención cultural en el sentido de que genera un mundo, surge de condiciones particulares y a su vez ayuda a crear otras nuevas. Los autores añaden que la exploración de la estructura y significado de los mundos virtuales mediante la etnografía “abre nuevas oportunidades para la representación cultural digital que simula ideas, valores, experiencias y representaciones culturales” (Ibid., p. 67).

En este contexto, la etnografía visual ha cobrado relevancia durante las últimas dos décadas, debido al interés de los científicos sociales por el estudio de las imágenes y sus procesos de representación. Asimismo, la evolución de los entornos digitales ha propiciado la construcción de mundos que dan paso a la circulación de narrativas e imágenes como los videojuegos. En el tema que nos ocupa, hablamos de las representaciones de roles y estereotipos de género, así como la relevancia de los cambios de imagen previos a la socialización de los personajes. Siendo fieles a la tradición, lo interesante de estos mundos es el acercamiento a sus prácticas culturales cotidianas que dan vida a las narrativas. En suma, “los nuevos medios invitan a nuevos métodos de investigación visual, nuevas formas de presentar y ver la investigación y nuevas formas de crear textos reflexivos” (Pink, 2005, p. 16).

Al respecto, cabe precisar que tanto la experiencia previa en etnografía visual como las opiniones de los autores consultados para este artículo,

dan cuenta de la pertinencia de utilizar herramientas digitales para el registro y levantamiento de los datos. El punto de partida es el entrenamiento de la percepción y el entorno visual derivado de la práctica con videojuegos. “Educar la atención” (Grasseni, 2005) para reforzar la *observación no participante* de las prácticas culturales de los habitantes virtuales de nuestra comunidad. El punto de partida es la pantalla como zona de acceso a espacios donde se desarrolla la cotidianidad de los personajes. El registro de actividades consta del diseño del mundo: escenografía y ambientación, diálogos, importancia de los cambios de imagen para el desarrollo de la trama y maneras en que se narra la historia. Para el levantamiento de los datos se utilizó un diario de campo y capturas de pantalla. Estas últimas son particularmente importantes tratándose de una etnografía visual. (Boellstorff, Nardi, Pearce y Taylor, 2012; Hine, 2017; Wolf, 2021; Yue Kou, 2023; Pink, 2004).

FICHA TÉCNICA²

Love Paradise Merge Makeover fue lanzado al mercado el 21 de octubre de 2022 por Rosecrab, empresa desarrolladora de juegos del mismo género con sede en Hong Kong. Pertenece al género Puzzles, Combinación, Casual. Para esta etnografía visual se usó la versión 2.3.9 disponible hasta enero de 2025. Está destinado a mayores de 13 años. La trama inicia cuando Elise descubre que su novio Rob le es infiel debido a su falta de arreglo personal. El hecho la motiva a realizar un cambio de imagen de pies a cabeza y continuará con esa rutina a lo largo del juego junto a Lucas, su nueva pareja, quien se suma a la rutina.

La historia incluye también a otros personajes y sus cambios de imagen para asistir a diversas actividades sociales, la mayoría en pareja. En el transcurso de la historia iremos conociendo a estos personajes, aunque Elise y Lucas ocupan los protagónicos; Sherry -hermana de Lucas- y su

esposo León, quien se opone a que ella trabaje fuera de casa; Aniyah y Gavin, basquetbolista que busca conquistar las ligas mayores; Harvey, estudiante de psicología recién salido del closet y Camille, compañera de dormitorio de Elise durante su estancia en París. Es importante destacar el carácter *transficcional* de algunos personajes, presentes en videojuegos del mismo género lanzados por el mismo desarrollador como es el caso de Harvey, también presente en *Hey Beauty: Love and Puzzle*. Cabe agregar que las imágenes que ilustran la etnografía visual fueron recuperadas del trabajo de campo realizado durante octubre y noviembre de 2024.



Fig. 1. Portada de *Love Paradise-Merge Makeover* (Rosecrab, 2024). Imagen tomada en noviembre de 2024.

RESULTADOS: CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO

El videojuego está diseñado en formato 2D, que permite dar vida a personajes, objetos y fondos en un espacio siempre plano. Esto supone que los objetos tienen superficie, pero no volumen. El resultado es una versión simplificada de la realidad, que permite a la audiencia usar su imaginación,

centrarse en la historia y no en los detalles físicos. Como se verá en las sucesivas capturas de pantalla, una escenografía plana permite ubicar a la audiencia en las locaciones correspondientes de tal forma que los personajes, ubicados en primer plano, siempre tendrán oportunidad de lucir su atractivo físico y sus cambios de imagen (Torres, 2020; Taylor, 2018). En este sentido, siguiendo a Cuadrado y Planells (2019, p. 40-41) que los mundos evocan imaginarios mediante arquetipos transhistóricos compartidos por la mayoría de las culturas; en *Love Paradise* predominan el héroe y la heroína, cuyos actos son destacados tanto por mediación del personaje antagonico como por los cambios de imagen que les permitirán salir adelante de sus compromisos.



Fig. 2. Aspecto de la biblioteca donde estudian Anyiah, Gavin y Harvey. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Quando la narrativa se ubica en el mismo espacio, las escenografías pueden reutilizarse para montar a los personajes, siempre con nuevos cambios de imagen. Los planos generales se destinan a la preparación y arreglo de los personajes y al resultado final, siempre en plano gene-

ral. La interacción de los personajes -siempre inmóviles- se lleva a cabo a través de planos medios, mediante cortes de imágenes que pasan de un personaje a otro con inusitada rapidez; excepcionalmente las parejas se presentan juntas y en plano general. Los diálogos aparecen en la parte inferior de la pantalla, priorizando a los personajes; son muy cortos, apenas unas cuantas palabras, lo que demuestra el interés de los productores en comunicar más con la imagen que con el texto, aunque unas cuantas palabras son suficientes.

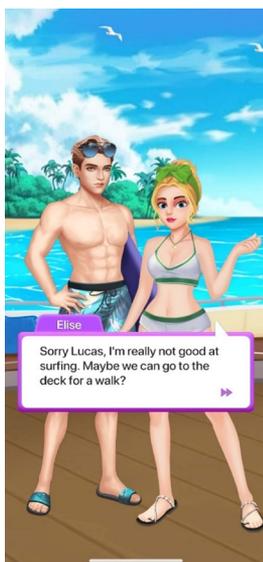


Fig. 3. Elise y Lucas en la playa. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

La interactividad se presenta mediante disyuntivas para que la narración continúe; el jugador debe optar por una de dos opciones lo que, supuestamente, modificará el rumbo de la historia. Sin embargo, en la medida en que siempre se trata de avanzar, la tendencia de los juegos de simulación de citas es no permitir dar marcha atrás en el rumbo de la historia.



Fig. 4.- Elise ante la disyuntiva de tomar una copa con Lucas. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Love paradise se narra en episodios de corta duración en secuencia lineal (no podemos cambiar el orden establecido por el desarrollador) y el jugador siempre es advertido del momento en se abrirá un nuevo episodio.

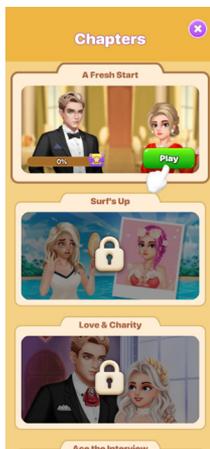


Fig.5.-Secuencia lineal de los capítulos. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

A partir de ese momento comienza el cobro en billetes adquiridos mediante los juegos *freemium*, y concluirá con el resultado del nuevo cambio de imagen. En cada episodio hay un incremento imperceptible de los montos a pagar, que se traduce en un menor rendimiento del dinero y un mayor desembolso en la tienda de aplicaciones. Asimismo, prestar atención al juego *freemium* y regresar nuevamente a la historia supone dividir la atención en dos frentes, con las consecuencias producto de enfrentarse a dos juegos distintos.



Fig. 6.- Aspectos del juego freemium para obtener monedas. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Por otra parte, como mundo virtual, los personajes de *Love Paradise* ocupan un lugar en la historia, incluyendo conflictos y desafíos. Antes de iniciar una nueva historia, uno de los personajes involucrados debe atravesar por un proceso de cambio de imagen, seleccionado por el jugador, buscando resaltar sus atributos físicos para ayudarlo a avanzar en la historia. En este contexto cobra importancia la moda digital: ropa, accesorios y cosméticos, *de temporada* y acorde a la ocasión hacen las veces de soporte que facilita la interacción con los personajes con intervención del jugador. La moda digital funciona en entornos virtuales, como los avatares, y no está limitada por espacios físicos; es un componente clave

para que los jugadores expresen su identidad a través de los personajes de los videojuegos y se expresen visualmente a través de los entornos de los videojuegos (Kuntjara y Almanfaluthi, 2023; McDowell, 2022; Boughlala y Smelik, 2024; Kim, Kim y Mattila, 2012; Sale, 2024).

La *tabla 1* presenta los primeros nueve cambios de imagen de Elise y Sherry:

Rutina	Elise				Sherry			
Quitarse el vestido	---	---	---	---	---	65	---	---
Quitar maquillaje	---	---	---	---	---	65	80	---
Velas para la cena	---	---	---	---	---	65	---	---
Decorar con rosas	---	---	---	---	---	65	---	---
Escoger el vino	---	---	---	---	---	70	---	---
Decorar la mesa	---	---	---	---	---	70	---	---
Lavar la cara	10	---	---	---	---	---	---	---
Cepillar cabello	---	---	---	---	---	---	---	90
Lavar cabello	---	---	---	40	---	---	---	95
Secar cabello	---	---	---	40	---	---	---	95
Facial	---	---	25	---	50	---	80	---
Exprimir espinillas	---	---	30	---	---	---	---	---
Hielo en los ojos	---	---	30	---	---	---	80	---
Depilar vello	---	---	30	---	---	---	---	---
Vestido	---	20	---	40	---	70	85	95
Traje sastre	---	---	---	---	55	---	---	---
Saco	---	---	---	---	55	---	---	---
Peinado	10	20	30	45	55	75	85	95
Falda	10	---	---	---	---	---	--	---
Blusa	15	---	---	---	---	---	--	---
Zapatos	15	20	35	40	55	70	85	95
Labial	10	---	---	---	60	75	---	100

Maquillaje	15	20	35	45	50	75	85	100
Rubor	---	---	---	---	55	75	---	100
Cejas	---	---	---	---	60	---	--	---
Sombra de ojos	---	---	---	---	60	---	---	---
Aretes	---	25	35	45	60	75	85	100
Collar	---	25	35	45	65	80	90	100
Pulsera	---	---	---	---	---	---	---	100
Bolsa	---	25	---	45	60	---	---	---
Bikini	---	---	30	---	---	---	---	---
Portafolio	---	---	---	---	---	---	90	---
Reloj	---	---	---	---	---	---	90	---

Tabla 1. Proceso de cambio de imagen de Elise y Sherry. Fuente: elaboración propia

La *tabla 2* resume los cambios de imagen de Gavin, Harvey y Lucas:

Rutina	Gavin	Harvey		Lucas		
Rasurarse	---	130	---	---	150	---
Quitarse la ropa	125	---	---	---	---	---
Facial	---	---	---	---	---	155
Bronceador	---	---	---	---	---	155
Tratamiento acné	125	---	--	---	---	---
Lavar la cara	125	---	---	145	---	---
Lavar el pelo	---	---	---	---	150	---
Secar	---	---	---	---	150	---
Peinado	---	130	135	145	150	155
Shorts	---	---	135	---	---	---
Pantalón	130	130	---	145	---	155
Playera	130	---	135	145	---	---
Camisa	---	130	---	---	150	155

Corbata	---	130	---	---	150	---
Calcetines	130	135	135	145	---	---
Zapatos	130	135	140	---	150	155
Tenis	---	---	---	145	---	---
Saco	---	135	---	---	150	---
Banda deportiva	130	---	140	145	---	---
Reloj	---	---	---	---	---	155
Lentes oscuros	---	---	---	---	---	155

Tabla 2. Proceso de cambio de imagen de Gavin, Harvey y Lucas. Fuente elaboración propia

Los datos obtenidos de la etnografía visual no solamente dan cuenta del número de veces en que los personajes cambian de imagen. También muestran la presencia de los estereotipos y roles de género de acuerdo con la caracterización ofrecida en la Introducción. Como puede observarse, en el caso de Elise y Cherry las rutinas más importantes se concentran en la elección del vestuario, el maquillaje y los accesorios, incluyendo los zapatos. Para Gavin, Harvey y Lucas las rutinas más importantes son el peinado, el vestuario -pantalón, camisa/playera, calcetines y zapatos- y los accesorios: la banda deportiva, el reloj y los zapatos. En términos de cambio de imagen, ellas y ellos representan su identidad sexual, sobre todo la tradicionalmente esperada por la sociedad y la cultura (Firth, 2012). La diferencia de géneros no está dada por el trabajo, el ingreso o la discriminación; más bien obedece a los estereotipos sobre el cuidado físico y las rutinas de belleza para lograr la aceptación social.

Cabe añadir que el cambio de imagen se hace en función del papel que tendrá el personaje en el capítulo correspondiente que ha comenzado a narrarse en este proceso. La definición de los estereotipos y roles de género obedecen desde el principio a la dinámica de la historia, narrada

con unas cuantas palabras que anuncian el cierre de una secuencia y la apertura de la siguiente, a la vez que dan paso al mundo representado en el que el héroe y la heroína vivirán la historia seleccionada por el jugador, de acuerdo a las posibilidades ofrecidas. Asimismo, las rutinas de ambos géneros -con el cambio de imagen como detonador de las acciones, son variadas y, tratándose de la ficción, no hay racionalidad en la toma de decisiones.



Fig. 7.- Cambio de imagen de Harvey. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Las descripciones resumidas en las tablas dan cuenta de que no hay una secuencia única en el proceso, sino que es diádica y se construye al arbitrio del jugador. Las capturas de pantalla no solo muestran la importancia de la imagen antes de un evento social, ya sea cita con un prospecto de pareja, entrevista de trabajo, convivencia en un bar o restaurante, o partido amistoso de basquetbol, sino que también se observa la distribución de roles y estereotipos de género previamente caracterizados y cuya manifestación más acabada es el cambio de imagen, que da pie a mostrar los atributos estereotipados de cada personaje, que lo habilitan para desempeñar sus rutinas. La narrativa de *Love Paradise* inicia con la

ruptura de Elise y Rob, quien la encuentra desaliñada y poco atractiva para alternar en eventos sociales. La chica buscará cambiar su imagen para causar buena impresión en el primer evento al que asistirá sin su pareja. También es relevante el caso de Sherry, hermana de Lucas, a quien su marido le impide ir a trabajar; ella le oculta que tendrá una entrevista de trabajo para la que llevará a cabo un cambio de imagen: desde el facial hasta la bolsa.



Fig. 8.- Cambio de imagen de Sherry: de ama de casa a lista para una entrevista de trabajo. *Love Paradise Merge and Makeover* (2024), imagen tomada en octubre de 2024.

Cabe añadir que el formato 2D en que está diseñado el videojuego contribuye a resaltar los estereotipos de género: desde la expresión de los ojos de los personajes hasta el resultado final que muestra el trabajo del jugador en materia de cambio de imagen. Previo al cambio de imagen, los personajes lucen desaliñados, con ojeras y acné en la cara; en consecuencia, el primer paso será hacerlos lucir con rostro y cabello impecables para continuar con el peinado, el maquillaje y el vestuario, todo al gusto del jugador. En suma, el cambio de imagen resume el estereotipo de género que dará alas al personaje-avatar para emprender

su papel en la trama. Elise dejará atrás su desaliño y Sherry dejará de ser ama de casa para convertirse en una profesionalista que contará con la aprobación de su marido. Harvey y Gavin se empoderarán con su nueva imagen que les abrirá nuevas puertas. El cambio de imagen se traduce también en la reproducción de los roles de género como deportistas, administradores de recursos humanos, artistas visuales entre otros, siempre desde una posición conservadora.

Por otra parte, los resultados de una etnografía visual -en tanto descripción de una secuencia de imágenes orientadas por un relato que da cuenta de las actividades de los personajes- serían insuficientes para ampliar las dimensiones del fenómeno de la socialización de estereotipos y roles de género a través de los videojuegos³. Sin embargo, trabajos previos sobre el mismo tema permiten afirmar que se acumulan los argumentos y evidencias para una respuesta afirmativa y, de hecho, congruente con otros discursos para jóvenes y adolescentes que circulan a través de los medios de comunicación (Benassini, 2024). El tema de los estereotipos y roles de género cobra relevancia si tomamos en cuenta que, según datos del portal Statista, México ocupa el segundo lugar en videojuegos en América Latina⁴, así como los reportes sobre el uso de teléfonos móviles entre los jóvenes adolescentes y jóvenes mexicanos, y el incremento de jugadores casuales (Riquelme, 2024). En este contexto, el comentario es relevante porque da cuenta simultáneamente tanto de la acumulación de conocimiento sobre mundos virtuales y los límites de la etnografía visual. En suma, los videojuegos se suman a los discursos procedentes del cine, la televisión y las plataformas de *streaming* en materia de difusión de estereotipos y roles de género.

Una última reflexión sobre el tema se refiere a la posibilidad de que algunos mundos virtuales asuman también el estatuto de mundos transmediales: sistemas de contenido que permiten actualizar o derivar un repertorio

de historias y personajes ficticios en una variedad de formatos y medios; se caracterizan porque público y diseñadores comparten una imagen mental de las características distintivas del mundo (Tosca y Klastруп, 2020, p. 47). A eso nos referíamos al hablar del papel mediador del mundo virtual entre sus diseñadores y los futuros jugadores insertos en un entorno social y cultural. *Love Paradise* forma parte de otros videojuegos, como *Love Fantasy* y *Hey beauty, Love and Puzzle*: mundos virtuales que asumen su condición transmedial cuando comparten escenografía, personajes y narrativas que viajan de uno a otro videojuego⁵.

CONCLUSIONES

Sarah Pink inicia su obra *Visual Ethnography* destacando la importancia de las imágenes que se propagan a través de los entornos digitales y a su relevancia en la vida cotidiana. Se trata, continúa, de un método entrelazado con imágenes, metáforas, tecnologías visuales y formas de ver, sentir e imaginar que permiten la construcción de ambientes sociales, materiales e infraestructurales y las prácticas asociadas a ellos. Para Pink los medios y tecnologías visuales, las plataformas y aplicaciones que dan lugar a múltiples relaciones entre usuarios son parte de lo que se constituye como conocimiento etnográfico, además de construir representaciones del conocimiento etnográfico (Pink, 2021). Éstos fueron los principios que orientaron la realización de este trabajo, que pretende invitar al lector a explorar las posibilidades de la etnografía visual, tanto en la práctica educativa como en la investigación sobre las culturas digitales⁶. (Pink, 2021; Sale, 2024; Postill, 2024),

Adicionalmente, el artículo busca mostrar las posibilidades de la etnografía visual como propuesta metodológica para contextualizar las imágenes en los entornos sociales, culturales y tecnológicos en que se insertan, así como la descripción de sus culturas. La decisión de seleccionar un vi-

deojuego casual transfuncional obedece a mostrar las posibilidades de la etnografía visual para dar cuenta de la presencia de estereotipos y roles de género que se articulan a los contenidos mediáticos y transmediáticos que circulan en los entornos digitales. El lector interesado en incursionar en el método podrá seleccionar tanto el medio como el asunto de su interés, acercándose a su descripción y representación, buscando articularlos a las imágenes que circulan en los ambientes digitales. En la medida en que estas imágenes se describan y discutan como parte de un todo articulado a los ambientes digitales, serán incorporadas al conocimiento etnográfico (Pink, 2021, Cotán, 2020).

Educar la atención, disciplina para registrar cotidianamente la observación etnográfica en el diario de campo y organizar las capturas de pantalla es lo que resume las condiciones para ser un etnógrafo visual. Se acompañan de la construcción del objeto de estudio que contribuya a la categorización temática del asunto elegido, de una adecuada selección teórica y de la acumulación de resultados para construir conocimiento más allá de un solo mundo virtual en busca de manifestaciones como los mundos transmediales. Estas condiciones se insertan en la reflexividad que se deriva del doble papel de etnógrafo-jugador producto de la aplicación de esta metodología a los entornos virtuales. Se trata de una forma retadora de construir un objeto de estudio, donde las decisiones podían repercutir en el desarrollo de la historia y traducirse en un proceso de construcción de agencia que dote de nuevo significado a mi trabajo como docente e investigadora. Formar parte del proceso *freemium* implicó pagar ciertas cantidades de dinero para seguir avanzando en el juego, buscando paralelamente racionalizar las inversiones. Fue asumir mis rutinas en calidad de observadora participante -de mí misma- mientras me adentraba en el mundo virtual. En suma, se trató de dar un paso más en este proceso de investigadora y videojugadora dual esperando que se repita más adelante.

REFERENCIAS

- Alexander, L. (2016). Fictional world-building as ritual, drama and medium. En Wolf, M., (Ed.) *Revisiting imaginary worlds: a subcreation studies anthology*. Routledge, p. 43-82.
- Anable, Aubrey (2018). *Playing with feelings: video games and affect*. University of Minnesota Press.
- Benassini, C. (2025). Gender roles present in casual mobile video games based on multimodality. En Vidal-Correa, F. (Ed.) *Gender dynamics in Latin American media and communications*. Palgrave (próxima publicación).
- Blackstone, A. (2003). Gender Roles and Society. En Miller J. (Ed.) *Human Ecology: an encyclopedia of Children, Families, Communities and Environments*, 335-338. https://digitalcommons.library.umaine.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=soc_facpub
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. y Taylor, T.L. (2012). *Ethnography and virtual worlds*. Princeton University Press.
- Boughlala, Adil y Smelik Anneke (2024). Tracing the history of digital fashion. *Clothing and textiles research journal*. <https://doi.org/10.1177/0887302X241283504>
- Corona, A. (2018). ¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 17 (34) Enero-Junio 2019 pp. 155-175. <https://doi.org/10.22395/angr.v17n34a8>
- Cuadrado, A. y Planells, A. (2020). *Ficción y videojuegos; teoría y práctica de la ludonarración*. Edit. UOC
- Del Valle-Canencia, M. et al. (2022). The emotions effect on a virtual characters design—A student perspective analysis. *Frontiers in Computer Science*. <http://dx.doi.org/10.3389/fcomp.2022.892597>

-
- Firth, L. (2012). *Challenging gender roles*. Independence, Educational Studies.
- Fört, B. (2016). *An introduction to fictional worlds theory*. Peter Lang Edition.
- Geertz, C. (2017). *The interpretation of cultures*. Basic books. El original se publicó en 1973.
- Grasseni, C. (2005). Video and ethnographic knowledge: skilled vision in the practice of breeding. Pink, S., Kurti, L. y Afonso, I. (Ed.) En *Working images: visual research and representation in Ethnography*. Routledge, p. 27-47.
- Green, A. (2018). *Storytelling in video games: the art of the digital narrative*. McFarland & Company Inc., Publishers.
- Hakan, A. (2023). *Free to play but not free to win: Understanding the freemium model for mobile games* [Publicación en LinkedIn]. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/free-play-win-understanding-freemium-model-mobile-hakan/>
- Hine, Christine (2023). *Etnografía para internet: incorporado, personificado y cotidiano*. Universidad Veracruzana. El original se publicó en 2004.
- Hinton, P. (2020). *Stereotypes and the construction of the social world*. Routledge.
- Kuntjara, H. y Almanfaluthi, B. (2016). Character design in games analysis of character design theory. *Journal of Games, Game Art and Gamification*, 2, (2), p. 42-47. <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>
- Leaver, T. y Willson, M. (2016). Social networks, casual games, and mobile devices: the shifting contexts of gamers and gaming. Leaver, T. y Willson, M. (ed.) *Social, casual, and mobile games: the changing game landscape*. Bloomsbury, p. 15-27.
- Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil*. Edit. Anagrama.
- McDowell, M. (2022). It's not just gamers and crypto dudes buying digital fashion. *Vogue Business*, febrero de 2022. <https://www.voguebusiness.com/technology/>

its-not-just-gamers-and-crypto-dudes-buying-digital-fashion?uID=814e4d5e0b-baf88d7b8a2821df3ba8cae7624e86cfcd67ecefcd72c358f67&utm_campaign=newsletter_weekly&utm_source=newsletter&utm_brand=vb&utm_mailing=VB_NEWS_WED_020322&utm_medium=email&utm_term=VB_VogueBusiness

Murray, Soraya (2021). *On video game: the visual politics of race, gender, and space*. Bloomsbury.

Pearce, Celia (2009). *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, The MIT Press.

Pink, S. (2005). Situating visual research. Pink, S., Kurti, L. y Afonso, I. (ed.) *Working images; Visual research and representation in Ethnography*. Routledge, p. 11-23.

Pink, S., Horst, H., Postill, J. Hjorth, L. Lewis, T. y Tacchi, J. (2016). *Etnografía digital*. Ediciones Morata.

Pink, (2021). *Doing visual Ethnography*. Sage.

Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De "Super Mario" a "Portal"*. Ediciones Cátedra.

Postill, J. (2024). *The Anthropology of Digital Practices; Dispatches from the Online Cultural Wars*. Routledge.

Ramírez, Fanny (2016). Affect and social value in freemium games. Leaver, T. y Willson, M. (ed.) *Social, casual, and mobile games: the changing game landscape*. Bloomsbury, p. 136-162).

Riquelme, R. (2024). El 40% de los mexicanos juega videojuegos de una a tres horas al día. *El Economista*, 2 de julio de 2024.

Ryan, M.L. (2001). *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. The John Hopkins University Press.

Ryan, M.L. (2016) Why worlds now? Wolf, M., (ed.) *Revisiting imaginary worlds: a subcreation studies anthology*. Routledge, p. 29-42.

Ryan, M. (2022). *A new anatomy of storyworlds, what is, what if, as if*. The Ohio State University Press.

Sale, Tony (2024). *Anthropology of Digital Cultures; how online communities shape modern society*. Antonello Sale.

Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional de Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (2023). *Reporte OpiNNA Videojuegos*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/821501/230428_Reporte_OpiNNA_Videojuegos_final.pdf

Seiter, E. (2017). Stereotype. Ouellette, L. y Gray, J. (ed). *Keywords for media studies*. New York University Press. p. 286-288.

S.J. Kim, K.H. Kim, P. Mattila (2012) The role of fashion in the characters of Online Games. *Journal of Global Fashion Marketing*, Vol. 3, núm. 2, págs, 81-88. DOI <http://doi.org/10.1080/20932685.2012.10593110>

Tabassum, N. y Shankar, B. (2024). Gender stereotypes and patriarchal attitudes. Tabassum y Shankar (ed.) *Patriarchy and gender stereotypes in the contemporary world*. Routledge.

Taylor, E. (2018). *Romantic simulation games: love and sex in virtual Japan*. Independently published.

Thornham, H. (2016). *Ethnographies of the Videogame; gender, narrative and praxis*, Routledge. (El original se publicó en 2011).

Tingting Liu (2017). Video games as dating platforms: exploring digital intimacies through a chinese online, dancing video game. *Television and New Media*. <https://doi.org/10.1177/1527476417736614>

Torres, A. (2020). *Animación 3D: todo lo que debes de saber sobre esta técnica tradicional*. Escuela Superior de Diseño de Barcelona. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber-sobre-esta-tecnica-tradicional>

Tosca, S. y Klastруп, L. (2020) *Transmedial worlds in everyday life*. Routledge.

Underberg, N. y Zorn, E. (2003). *Digital Ethnography: anthropology, narrative, and new media*. University of Texas Press.

Ward, M. and Grower, P. (2020). Media and the development of gender role stereotypes. *Annual Review of Developmental Psychology*, No. 2, p. 177-199. <https://www.annualreviews.org/doi/pdf/10.1146/annurev-devpsych-051120-010630>

Wolf, M. (2012). *Building imaginary worlds: the theory and history of sub-creation*. Routledge.

Wolf, M. (2016). Introduction. Wolf, M., (ed) *Revisiting imaginary worlds: a subcreation studies anthology*. Routledge, p. 22-28).

Wolf, M. (2021). Introduction. Wolf, M. (ed.) *Exploring imaginary worlds: essays on media, structure, and creation*. Routledge.

Yue Kou (2023). An analysis of character design in video games. *Communication in humanities research*. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/14/20230455>

Videojuego

Love Paradise (2024). Versión IOS para jugadores. <https://apps.apple.com/us/app/love-paradise-merge-makeover/id6443559391>

Love Paradise (2024). Versión Android. <https://apptopia.com/google-play/app/com.love.paradise.makeover.story.merge/about>

Love Paradise Merge Makeover (s/f). Instrucciones para el jugador. https://love-paradise-merge-makeover.softonic.com/iphone?utm_source=SEM&utm_me

dium=paid&utm_campaign=ES_MX_DSA_HKD&gad_source=5&gclid=EAlaI-
QobChMIuNXbt_KiQMVZDfUAR1DighTEAAYASAAEgKZkPD_BwEb

Love Paradise Merge Makeover (s/f). Información sobre el ranking. <https://www.appbrain.com/appstore/love-paradise-merge-makeover/ios-6443559391>

Rosecrab (2024). Love Paradise-Merge Makeover (Videojuego). IOS Store.

NOTAS FINALES

- 1 Una primera versión de esta definición se utilizó en Benassini (2024).
- 2 Para mayor detalle puede consultarse el sitio web <https://apps.apple.com/us/app/love-paradise-merge-makeover/id6443559391> o <https://com-love-paradise-makeover-story-merge.uptodown.com/android> para dispositivos Android. De hecho, hay ligeras variantes en la información de ambos sitios. En ambos casos se resume la dinámica para reunir el dinero para costear los cambios de imagen mediante la mecánica *freemium*. Sobre los juegos de combinación, *merge games*, se combinan elementos en un tablero de juego para crear un nuevo resultado. El objetivo principal es avanzar por los niveles fusionando objetos hasta lograr resultados como desbloquear elementos o completar objetivos. Para avanzar en el juego, debes fusionarte para desbloquear niveles, áreas o personajes (www.carry1st.com).
- 3 Es decir, las modalidades de trabajo etnográfico realizado con los jugadores. Helen Thornham, una de las pioneras en este campo, reconoce la importancia de la reconceptualización del videojuego no por lo que ofrece, sino como una actividad “generizada, corpórea y articulada, enmarcada por las (experiencias) tecno sociales de los jugadores (Thornham, 2016, p. 6).
- 4 Statista, “México ocupa el segundo lugar en videojuegos en América Latina”, <https://es.statista.com/estadisticas/1075051/mercados-lideres-sector-videojuegos-america-latina-por-pais/>

5 En los tres mundos virtuales circulan ideas y situaciones similares como el viaje de Elise a París donde se encuentra con Camille; las preferencias sexuales de Harvey; el basquetbolista Gavin ansioso de jugar en ligas mayores, los malos entendidos que confieren al videojuego un carácter melodramático. En suma, rasgos que contribuyen a la construcción de un mundo transmedial, asunto que sería tema de otra investigación.

6 Los tres capítulos de que consta el libro de Pink contienen aspectos importantes que orientan al lector en la construcción de una etnografía visual. En el mismo sentido se orienta el trabajo de Tony Sale (2024), que recupera conceptos de la antropología tradicional susceptibles de incorporarse a la investigación de las culturas en línea. Finalmente, el libro de John Postill (2024, p. 21) sobre el estudio antropológico de las prácticas digitales conecta tres áreas de investigación -antropología digital/mediática, etnografía causal y teoría de las prácticas sociales- para explorar formas de rastrear los efectos de las prácticas digitales.