



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y ECONÓMICAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES – PROGRAMA DE SOCIOLOGÍA

INTERACCIONES DE UN GRUPO DE JÓVENES DE LA CIUDAD CALI EN UN JUEGO EN LINEA

María Isabel Arango Calderón

1036515

Resumen.

En este artículo se propone determinar las interacciones sociales de un grupo de jóvenes de la ciudad de Cali que surgen dentro de un videojuego en línea. Es debido a la alta participación e interiorización de las herramientas TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) que las interacciones sociales han asumido una dimensión virtual. Estas no solo están revolucionando la economía y política del mundo, sino que están reconfigurando las formas de interactuar. El día a día se encuentra atravesado por los diversos dispositivos de acceso al internet, que permea los vínculos entre los individuos. Para lograr entender la lógica dentro del videojuego, se propone una inmersión en el juego a manera de etnografía virtual, apoyado por observaciones en una sala de internet y entrevistas a los jóvenes participantes en este lugar.

Summary

In this article it is proposed to establish the social interactions of a group of teenagers in the city of Cali, that arise inside an online videogame. Due to the high participation and interiorization of the ITC tools (Information Technologies And Communication) that the social interactions have taken a virtual dimension. These are not only revolutionizing the economy and the politics of the world, but they are reconfiguring the ways of interact. The everyday is going through the different devices of access to internet, that permeates the bonds between the individuals. To get to understand the logic inside the videogame, it is proposed an immersion in the game in a virtual ethnography, supported by observations in an internetcafe and interviews to the participants in this place.

Introducción

Este trabajo tiene la mirada puesta en las interacciones dentro de un videojuego en red. Para ello se enfoca en el papel de los juegos virtuales en las interacciones sociales en un escenario determinado; es decir, un espacio virtual proporcionado por el juego “LOL” (League of Legends), el cual se tomará como referente principal. La motivación de este trabajo recae en la importancia que ha cobrado las TIC dentro en la vida de los individuos, es decir, al finalizar la primera década del siglo XXI, se presentó un incremento en el uso del internet en el país¹ permeando las diversas formas de comunicación, por tanto de interactuar. En la actualidad se ponen a nuestro servicio (y de fácil acceso) numerosas tecnologías, formando parte de la cotidianidad, en especial para los jóvenes, quienes se han adaptado con mayor ímpetu a estas (el uso de las redes sociales y los aparatos que permiten el acceso a estas). De esta forma las interacciones sociales han asumido una dimensión virtual, es por ello que se debe pensar los procesos de socialización desde las nuevas tecnologías.

Ahora bien, el objetivo de este artículo recae en explorar este medio ya convencional para los jóvenes, y aun nuevo para los adultos (Arango Forero, Bringué Sala, Sádaba Chalezquer, 2010. P, 48), aportando a un tema que no ha sido explorado en profundidad en Colombia, ya que el tema ha tratado de ser ahondado desde perspectivas pedagógicas, encaminándose a examinar la influencia de los videojuegos en los procesos de socialización en jóvenes relación a las dificultades y oportunidades que estas nuevas tecnologías ponen a disposición². Nuestro objetivo se centra en explorar el tipo de interacciones sociales que se puedan llegar a generar en el juego, además de preguntarnos por los rasgos de los jóvenes en el juego y como interpretan las lógicas del mismo.

Para lograr esto se propone entonces determinar las interacciones sociales de un grupo de jóvenes de la ciudad de Cali en el juego en red “League of Legends”, lo cual se establece bajo tres parámetros: 1. Caracterizar el juego, en términos de funcionalidad y movilidad, tratando de bosquejar un panorama general; 2. Identificar a los participantes del juego, en relación a edad, sexo y nivel socio económico, teniendo en cuenta que la población de estudio serán jóvenes asistentes a una sala de internet³; 3. Focalizar las interacciones sociales que se genera en el juego; por ultimo, 4. Identificar los rasgos de los participantes en relación a su movilidad dentro del juego, en este caso, liderazgo, tensiones e incluso se podría tener en cuenta una dimensión de la competencia; es decir, preguntarnos por: ¿qué se juega en el juego? En este artículo no solo se

¹ Según Fosk “Un incremento del 32% frente al 23% consolidado de la región” (citado en: Arango Forero, Bringué Sala, Sadaba Chalezquer, 2010. P, 47).

² Levis presenta dos puntos importantes respecto al impacto de los videojuegos: por un lado, el desentendimiento de los adultos respecto al tema y, por otro, el juego como un espacio de construcción, el cual se mueve bajo un ritmo totalmente diferente en comparación a un aula de clase, lo cual inutiliza la lógica escolar, es decir, los maestros “No entienden la mecánica de absorción psicológica que estos presentan ante los niños, ni la magnitud del reto de autoafirmación que les colocan delante de su atención, la necesidad de no fallar” (Levis, 1997. P, 13) haciendo que su paso por el colegio no represente ningún reto.

³ Esto teniendo en cuenta que debido al “anonimato” que manejan los juegos en línea no permite el acceso a una información personal verificable, por ello nos enfocaremos en las población de la salsa de internet.

pretende observar las interacciones dentro del juego, sino que se vivenció la inserción a esa lógica de juego, el ingreso a un mundo social con normas, formas de socialización y sobre todo ingresar a esas interacciones que dan paso a una normatividad que de alguna forma constituye la coerción del individuo aquí, porque no es un mundo desordenado sin parámetros de comportamiento, donde cada quien hace “lo que quiere”.

Para lograr esto la investigación se realizó en dos espacios: un espacio físico y uno virtual, y se plantea bajo dos consideraciones metodológicas de las cuales en un primer momento se realizará observación, seguido de una etnografía virtual. Para lograr un primer acercamiento al espacio se realizó observación flotante⁴, con la cual se reunió información básica sobre la sala de internet en la que se desarrolló la investigación. En este primer acercamiento se identificaron los participantes del juego, los roles que desempeñan los jóvenes en las partidas del juego y algunos aspectos del lenguaje propio de los jugadores. En lo referente a la etnografía virtual la cual consta de una participación activa dentro del juego, la experiencia como jugadora resultó de gran importancia para el trabajo, permitiendo la inserción dentro de la lógica del juego, lo cual requiere no solo el cumplimiento de las reglas impuestas en el juego si no la interiorización de las normas sociales construidas por los jugadores. Christine Hine (2004) ofrece nociones claras sobre la etnografía virtual en su libro sobre la inmersión en este mundo a estudiar para poder identificar las interacciones, los vínculos, las prácticas y las significaciones que se construyen entre quienes participan de este mundo social. En el desarrollo del trabajo, primero se realizó observación en la sala durante 2 meses, en los que asistí entre 1 a 2 horas una o dos veces por semana, los siguientes 2 meses, con la misma frecuencia fui a jugar en la sala en compañía de un jugador el cual me guiaba en el desarrollo del juego. Luego se realizaron 14 entrevistas semi estructuradas a jóvenes participantes de la sala, es decir, quienes acudían frecuentemente al lugar, para empezar a perfilar no solo la población, sino también los temas que le corresponden a la investigación: como el desarrollo de vínculos en el equipo, percepciones del trabajo en equipo e individual y movilidad en el juego. De manera casi paralela se efectuaron dos inmersiones a la semana de una duración de 3 a 4 horas durante 8 meses. Adicional a esto, realicé 6 observación (algunas veces en la sala otras en casa) a uno de mis informantes, para observar el desarrollo de la partida desde otra perspectiva, pues la participación del juego en sí mismo representó una dificultad, puesto que para jugar se requiere cierta habilidad.

Una mirada teórica a los videojuegos.

Para lograr un acercamiento teórico a la problemática que se plantea con este trabajo se abordarán conceptos que giran en torno a las interacciones sociales de los jóvenes, y el juego en relación a éstas, además de examinar como se ha desarrollado el tema de las TIC en las

⁴ La observación flotante, es un término denominado por Colette Petónnet, el cual “consiste en mantenerse vacante y disponible, sin fijar la atención en un objeto preciso sino dejándola “flotar” para que las informaciones penetren sin filtro, sin aprioris, hasta que hagan su aparición puntos de referencia, convergencias, disyunciones significativas, elocuencias”(Ramos, Rodríguez, Rodríguez, 2008. P, 35)

relaciones de los individuos. Para entender el papel de los videojuegos en las interacciones, tendríamos que delimitar el terreno preguntando por el papel del juego League Of Legends en las interacciones de jóvenes adolescentes de la ciudad de Cali⁵. Con el desarrollo de las tecnologías la comunicación y el acceso a la información fueron también transformadas⁶, por esto habría que preguntarse ¿qué es lo que permite el acceso a esta información? El internet juega un papel determinante en este sentido, pues es debido al paso de información a cualquier lugar del mundo que los sistemas de comunicaciones se vieron permeados por éste: “la internet es mucho más que una red de computadoras” (Hahn, 1994), es decir, la comunicación se ha transformado a través los ordenadores dando paso a comunidades virtuales, sin importar condiciones económicas o raciales, dicho de otro modo, la información se encuentra a disposición todos (Castells 2000. P, 48); si bien estas tecnologías le ofrecen al individuo ciertas herramientas, es él quien verdaderamente dota de “vida” a este entorno virtual.

Los videojuegos son “programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión, que se pueden utilizar a través de varios soportes como las consolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” (Gil, Vida, 2007. P, 11). Con esto, quiero traer a acotación la idea de los videojuegos pensados desde lógica del entretenimiento con un fin establecido, por tanto son juegos antes que nada y aportan al desarrollo de las habilidades motrices, de percepción, permitiendo al individuo reflejar todos sus valores y experiencias en él. En este sentido el juego podría significar una elección en la construcción de su yo, es decir, las sociedades modernas ofrecen al individuo diversos marcos normativos que le exigen elegir. Sin embargo, en el momento de la elección no solo está construyendo su individualidad, también está recreando los valores interiorizados, que orientan sus interacciones sociales (Giddens, 2001).

Por ello el juego no debe ser tomado a la ligera. Este implica una serie de acciones en un tiempo, un espacio y unas reglas determinadas (Huizinga, 1968). El juego tiene una dimensión “seria”, que no debe ser tomada como un conjunto de acciones sin un fin determinado. En este también se generan tensiones, permitiendo al individuo reflejar su carácter o por el contrario desempeñar un rol determinado. Por tanto, es un elemento de suma importancia en los procesos de socialización del individuo, y puede ser abordado como un puente con el mundo real. El juego tiene entonces un rol completamente social que supera los límites físicos (Huizinga, 1968); es decir, existe toda una dimensión en la que el juego se desarrolla y cuenta con su propio significado. Todo juego implica algo y, por ello, es necesario preguntarse ¿qué se juega en el juego? Es propuesto como una actividad diferenciada de la vida común y cuenta con un sentido

⁵ A manera de aclaración, se pretende dar cuenta del papel de juego LOL en relación a las Interacciones sociales que se desarrollan dentro de la lógica del mismo.

⁶ Con ello me refiero a las tecnologías de la información, tal como lo plantea Castells (2000. P, 27) “una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado” tanto a nivel económico como a nivel social. “Las nuevas tecnologías de la información no son solo herramientas que aplicar, si no procesos que desarrollar. Los usuarios y los creadores pueden convertirse en los mismos. De este modo, los usuarios pueden tomar el control de la tecnología, como en el caso de la internet” (2000. P, 58)

determinado que no deja de ser irracional e informal dentro de la normatividad. En la infancia el juego cumple el papel de agente socializador, sin embargo en la adolescencia viene a significar algo totalmente diferente, pues a través de él se crean vínculos. El autor define el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas”(Huizinga, 1968. P, 73); por consiguiente la lógica del juego adquiere sentido dentro de sí mismo. El videojuego encarnaría, entonces, una herramienta lúdica en este proceso⁷, la cual no solo permite el acceso y uso de las nuevas tecnologías, también permite la transmisión y aprendizaje de conocimientos y valores.⁸.

La naturaleza de los videojuegos en cierta medida se desarrolla de forma paralela a los juegos en el “mundo real”⁹ como lo propone Huizinga, es decir estos proporcionan un espacio “para la interacción social anónima en la que uno puede interpretar un papel tan cercano o lejano de su “yo real” (Turkle, 1995. P, 19) Teniendo en cuenta esto, el juego en red, dota al espacio virtual con unas características que permiten al jugador no solo desarrollar su individualidad dentro de un marco establecido, sino también explorar la lógica del trabajo en equipo al interactuar con otros jugadores; tal vez en esto recaiga la gran acogida de LOL a nivel mundial, llegando a ser importante deporte electrónico¹⁰, el cual reúne participantes de todo el mundo, en las competencias de temporada, es decir, el juego también goza de un aspecto comunitario.

Es pertinente enfocarnos ahora en el tema de la interacción, entendida como un “proceso en el que la acción de una entidad causa una acción o un cambio en otra distinta” (Fairchild, 1949. P, 158) lo que nos ofrece una visión simple de cómo se abordara el tema. La interacción social, es un tema controversial en lo que respecta a las perspectivas a bordadas en Sociología, sin embargo este trabajo se apoya en la visión “micro”, es decir, llevada al lado del interaccionismo simbólico. La interacción social vendría siendo “La relación entre dos o más sujetos individuales o colectivos, de breve o larga duración, en el curso de la cual, cada sujeto modifica reiteradamente su comportamiento” (Gallino, 2008. P, 550). Cada situación a la que el individuo accede, adquiere una cara, ya sea debido a sus intereses o a los diversos procesos de socialización por los que ha pasado. Cada individuo tiene diversas maneras de afrontar una situación según las experiencias vividas que lo han socializado. Este punto es importante en la medida en que el actor

⁷ Es decir, los videojuegos son abordados como “un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías” (Belli, 2008. P, 160), los cuales representan cierta controversia al verse relegados frente a una sociedad que parece incapaz de encontrarle significado.

⁸ Se concibe, el juego como puente entre el niño y el mundo real, el cual logra reproducir no solo estereotipos masculinos y femeninos si no también alcanzar ciertos artefactos culturales, como la construcción del imaginario de familia (Grupo de trabajo D-49, 2009).

⁹ Cuando se hace referencia al mundo real se refiere al mundo físico, en el que los individuos se movilizan.

¹⁰ O también llamado E-Sport: “Actividad deportiva realizada a través de sistemas informáticos, generalmente videojuegos de manera competitiva, ya sea a nivel amateur o profesional” (Gamer Dic, 2013).

no puede ser explicado desde una única dimensión debido a las diversas caras que este puede ofrecer, debe analizarse sus prácticas desde la dimensión que se está viviendo¹¹

Randall Collins remite a los “aspectos emocionales e inconscientes de la interacción humana” (Collins, 2009. P, 17), planteando una micro sociología desde la situación y no desde el individuo, es decir, las interacción sociales y los vínculos más superficiales que pueden surgir en la cotidianidad, se encuentran cargados de elementos inconscientes particulares de cada individuo, que los distinguen y los hacen únicos. Este enfoque resulta pertinente en la medida en que se abordaran las interacciones sociales en los videojuegos, desde la etnografía virtual y debido al carácter individual que le brinda al sujeto resultaría complejo examinar dichas interacción remitiéndose únicamente al individuo. Por ello es necesario tener en cuenta no solo al individuo como parte primordial de la interacción sino también la situación, en la que se generan sentimientos de solidaridad entre los participantes¹².

En este sentido el juego se convierte en un espacio de reunión donde automáticamente se crean compañeros y contrincantes. Para entender aquello debemos tener en cuenta el encuentro social como interacción cara a cara, la cual adquiere sentido en la medida en que “los individuos reconocen que han entrado en la presencia inmediata uno del otro y que termina con una retirada señalada de la participación mutua” (Goffman 2000. P, 43). En este sentido podemos establecer en qué punto de la partida se da lugar a la interacción social y distribución de los roles, nos referimos al momento en que el jugador ingresa a la zona de elección de personajes y son relacionados con sus compañeros¹³.

Un vistazo a los videojuegos

En lo concerniente al desarrollo de los videojuegos resulta un poco controversial, pues no se sabe a ciencia cierta en qué fecha y cuál fue el primer videojuego creado. Sin embargo Belli y López proponen el comienzo de estos en el año 1952 con Alexander S. Douglas, quien desarrolló un juego virtual llamado OXO o Nought and Crosses, el cual era simplemente una versión computarizada del tres en raya, el cual permitía jugar al individuo contra la máquina. En 1958

¹¹ Si bien no ahondaremos en lo que refiere al interaccionismo simbólico e incluso en los rituales de interacción, porque eso significaría expandir considerablemente los objetivos del artículo, es indispensable tocar puntos claves de cada uno de ellos. En lo que respecta a la comprensión del tema de las interacciones sociales en videojuegos. En el caso del Interaccionismo simbólico, puede ser entendido como la formación de la mente “a través de la importación al individuo de los procesos de interacción social en que este se ve involucrado desde la infancia”; de modo que “el yo no es producido por la mente en forma inmediata, si no que emerge de los modos como el sujeto se imagina que los demás lo perciben y los juzgan [...] La acción social aparece siempre mediada y orientada por el significado que los sujetos atribuyen a la situación” (Gallino, 2008. P, 553).

¹² Con lo siguiente Collins dice: “La sociedad que así se conserva unida no es una unidad abstracta de un sistema social si no justamente esos grupos de gente reunidos en lugares concretos que sienten solidaridad reciproca por efecto de su participación ritual y del simbolismo cargado emotivamente en los rituales” (2009. P, 63- 64).

¹³ Incluso cuando se juega entre amigos, es en ese momento que el rol elegido es aceptado socialmente. Pues aun cuando un jugador suela usar en un posición, habrán casos en los que deberá cubrir otra posición para equilibrar el equipo, es decir, en un equipo por han de haber dos ADC, o dos SUPPORT.

William Higginbotham creó un simulador de tenis de mesa a través de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio. A partir de ahí se realizaron otros avances en la jugabilidad de estos juegos. “Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War” (...) “Con la ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa de Pong (...) utilizada en lugares públicos: bares, salones recreativos, aeropuertos, etc.”(Belli, López, 2008. P, 162). A través de esta superflua mirada a la historia de los videojuegos, podemos tener una idea de cómo las primeras máquinas de juegos se han transformado en los complejos juegos de la actualidad; es más, el aumento del terreno a explorar, es decir, sí en los 70 el único rival era la misma máquina o un compañero (que jugase en la misma máquina), con la incorporación del internet se expandió el espacio a explorar permitiendo la interacción con jugadores de otros países, sin mencionar la facilidad de acceder a un equipo, ya sea en colegios o de forma privada, como en una sala de internet.

Para entender mejor la lógica del juego pertinente en este trabajo es importante conocer qué tipo de juego es. La industria ofrece una gama de diversas modalidades de las cuales cada una tiene un objetivo diferente para con el jugador. League of Legends es un juego tipo *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena) el cual se desarrolla en una “arena virtual”. Este fue lanzado el 27 de octubre del 2007 por Riot Games: “es un juego en línea competitivo de ritmo frenético, que fusiona la velocidad y la intensidad de la estrategia en tiempo real (ETR) con elementos de juegos de rol”¹⁴. El juego se desarrolla en un escenario o arena, el cual tiene como fin destruir el nexo¹⁵ del equipo enemigo; cada partida se juega con dos grupos de 3 o 5 jugadores, a los que se les asigna a cada uno un papel dentro del juego según sus habilidades o preferencias; la distribución y cumplimiento de estos roles es tan importante como el juego mismo, es decir, si un solo jugador no ejecuta su posición de manera eficiente se abre una brecha en la estrategia del equipo permitiéndole al equipo contrario ganar. Cada equipo debe llegar a la base enemiga eliminando los inhibidores, que a la vez son protegidos por torres distribuidas en los 3 carriles: alto, medio y bajo (top, mid y bot), por lo que en un equipo deben existir (máximo) cinco posiciones, las cuales son (en español): Superior, Jungla¹⁶, Centro, Tirador, Soporte¹⁷. Cada

¹⁴ Página oficial de LOL en Latinoamérica. Disponible en:

http://lan.leagueoflegends.com/?ref=es_co_goog_dsa

¹⁵ El nexo se encuentra en el centro de cada base. Protegido por dos torretas, el nexo es la estructura que genera oleadas de súbditos en cada carril de forma periódica. Cuando un equipo haya destruido el nexo enemigo, la partida habrá terminado y ese equipo será declarado vencedor. Ver imagen 2 en anexos

¹⁶ El vocablo Jungla hace referencia también a un espacio del terreno de juego. Se encuentra ubicado entre los carriles que conectan una base con la otra, es un bosque, donde hay animales que dan bonificaciones extra al matarlos, como el Dragón o el Barón. Pero esta jungla cuenta con un elemento que la hace especial y es que cuando un jugador del equipo contrario entra en ciertas partes desaparece de la pantalla del adversario, permitiéndole atacar desde ahí sin ser visto

¹⁷ Estas cinco posiciones van según el posicionamiento. El superior jugará en la línea de Bot, centro jugará en Mid, el tirador y soporte jugarán juntos en la línea de Bot, y por último quien juegue como jungla hará uso de ese terreno, como ya se mencionó y no tendrá una posición fija, el deber de este personaje es el que apoyar todas las líneas.

jugador cuenta una opción de 120 personajes para escoger, el jugador debe tener un conocimiento previo al momento de elegir un personaje que cuente con las habilidades necesarias para ejercer su posición en el juego adecuadamente, o por el contrario fortalecer las debilidades para desarrollarse en determinada línea, dado que cada héroe cuenta con sus propias fortalezas y debilidades. “Sin embargo, usted podrá comprar elementos que le permitirán potenciar esas fortalezas o compensar las debilidades. Sin mencionar que algunos de esos elementos otorgan hechizos y habilidades extras a las del héroe” (El universal, 2013)¹⁸. Es la capacidad de absorción del juego lo que captó mi atención al momento de realizar la investigación. La lógica competitiva de LOL va más allá en comparación a otros juegos. Para el año 2014 se celebró por primera vez en Colombia los cuartos de final del torneo mundial de LOL, el cual tuvo lugar en Octubre del 2014 en la ciudad de Bogotá. Fue ahí donde el trabajo en equipo, el liderazgo en cada partida y la participación de jóvenes de todo el país al evento lo que me llevó a preguntarme por aquello que generaba tal motivación. En el ejercicio de aprender sobre el mundial un jugador cercano, Juan David (20 años, estudiante de la Universidad del Valle), quien hizo las veces de informante en nuestra participación en la parada competitiva en Bogotá, compartió los links de las entrevistas realizadas a los equipos a nivel mundial de LOL por los patrocinadores (Riot Games), destacando los equipos más fuertes como Corea, Japón, España¹⁹, y de los cuales Latinoamérica apenas estaba incursionando con suma dificultada técnicas a través de estos nuevos equipos, como Lyon Gaming, Furious Gaming, Tesla.

Jóvenes jugadores de la Ciudad de Cali.

En este apartado me propongo realizar una identificación de un grupo de jóvenes de la ciudad de Cali quienes participan del juego, en un local de internet. Si bien el desarrollo del trabajo gira entorno a las relaciones que se generan dentro del videojuego, resulta pertinente observar la movilidad y asistencia en un lugar específico, como la sala de internet, para tratar de hacerse a una idea del perfil de la población jugadora

Descripción de “La sala”

La realización de este trabajo se plantea desde un local de internet dedicado a ofrecer este la posibilidad de jugar este tipo de videojuegos en red. “Mauri Comunicaciones” se encuentra ubicado en la Carrera 62 # 16- 18 en el Barrio Villas de la Guadalupe, administrado por Mauricio Giraldo, actual y único dueño. El lugar está ubicado a una cuadra de la calle 16 por lo que el acceso es muy fácil, además de estar cerca dos calles importantes, las cuales son: la Guadalupe (carrera 56) y la calle 16. Pertenece a la comuna 17, es un sector que hace parte de una estratificación media, estrato 3, es sumamente tranquilo, pues la carrera 56 es una zona muy comercial, y cuenta con varios colegios cerca además de varios complejos de apartamentos cerca.

¹⁸ Artículo escrito por: Victor Hugo Mendoza en: <http://www.eluniversal.com.co/cartagena/tecnologia/moba-la-nueva-moda-en-videojuegos-124034>

¹⁹ En estos países los jugadores son profesionales y cuentan con patrocinadores que les apoyan económicamente, para que puedan dedicarse tiempo completo al juego.

La sala se encuentra en funcionamiento desde hace 7 años, un año menos desde la adquisición la vivienda por los padres del dueño del local; es decir, esta hace parte de la vivienda del dueño y está ubicada en la entrada de la residencia en el primer piso, por lo que para ingresar al salón donde se encuentran los equipos se puede observar parte de la casa. Es una sala pequeña y cuenta con 14 computadores, uno junto al otro. El ambiente es muy “familiar”, donde la mayoría de jugadores conocen a los padres del dueño convirtiéndose en una especie de “segunda casa”. La relación entre los jugadores y el dueño Mauricio es sumamente informal, a pesar que existe un valor a pagar por el uso de la sala, no hay una tensión como tal de usuario – vendedor, por el contrario, debido a ser clientes regulares y la participación del dueño en ciertas actividades y creación de las mismas, de alguna forma se convierte en un “parcero” más. Algunas charlas con Mauricio me han dado pautas para tener una idea más o menos clara de que tipo de jóvenes asisten al lugar.

Desde la apertura de la sala, esta ha tenido el objetivo de proporcionar al público los equipos donde “corran” juegos en línea, siendo WOW el primer juego que se instaló en la sala, por ser el juego en auge para los usuarios. En el momento se encuentran en uso los juegos Lol (League of Legends), Wow (World of Warcraft), Dota, Warframe, Smite y Operación 7, de los cuales los más pedidos son Lol, Wow y Dota. Las salas dedicadas a los juegos han ido cambiando. Me atrevería a decir que este tipo de lugares para jugar siempre han existido pero de diferente forma: hace algunos años los niños jugaban a las “maquinitas”²⁰, muchas ubicadas en las tiendas del barrio, unos años después fueron desplazadas por los “jugaderos” (salas con varios televisores adaptados a una consola que tenían como propósito el de ofrecer a los jugadores la posibilidad de hacer parte del mundo de los videojuegos); en la actualidad, éstos han sido desplazados por las salas de internet, que buscaron abrir esta posibilidad, tal vez frente a la actual demanda, tal como nos cuenta Mauricio el dueño de la sala cuando inició su negocio hace 7 años con el juego Wow. Como ejemplo de esto último usaremos los precios que se manejan en el cyber de Mauri: 10.000= 25 horas (consumibles en 1 mes) 20.000= 55 horas (consumibles en 2 meses) 40.000= 120 horas (sin límite de consumo) o en Lan se cobra 10.000 por persona y va desde las 9 pm hasta las 6 am. Con esto quiero referirme a que el acceso a una computadora para jugar es sumamente fácil si no se tiene en casa una personal, o como me Comentaba Mauricio: “muchos de mis clientes vienen acá porque en la casa los molesta la mama”. Muchos de los jóvenes ven este espacio como un lugar donde hacer uso continuo de su tiempo para dedicarle al juego. Este es un tema que se retomará en lo que tiene que ver directamente con la población.

²⁰ Estas maquinillas constaban de una pantalla y unos botones en la parte delantera con la cual los jugadores podían hacer uso de los personajes, por una suma de dinero muy baja.

Foto en la sala de internet, donde se encuentra jugando Daniel (Calcifer)



La población en la sala de internet.

La población asistente del lugar son principalmente jóvenes entre los 17 y los 23 años, provenientes de diversos sectores de la ciudad y participan de una gran variedad de juegos en línea. De los jóvenes encuestados, 10 eran mayores de 20 años y cuatro eran menores de 20 años; seis tenían 20 años, tres tenían 22 años, y solo uno 23 años. Dos tenían 19 años y dos 17 años. En total de los 14 jóvenes entrevistados 13 eran estudiantes de bachiller, nivel técnico y/o profesional y solo uno no estudiaba. De los jóvenes mayores de 20 años, siete trabajaban y estudian, dos solo estudian y solo uno se dedicaba únicamente a trabajar; de los jóvenes menores de 20 años ninguna trabajaba en cambio todos eran estudiantes de bachiller. Estos jóvenes afirman dedicarle al juego entre 2 a 6 horas por semana cuando el estudio o trabajo se los permiten, y a la semana la cifra varía entre las 6 hora hasta las 15 dependiendo de la jornada escolar o laboral, como ya se mencionó anteriormente. De los jóvenes entrevistados todos realizan diversas actividades diferentes al juego, siete de los 14 jóvenes realizaban más de una actividad fija, como estudiar y trabajar, solo 6 pertenecen a una población enteramente estudiantil y uno se dedicaba exclusivamente a trabajar.

Estos jóvenes se caracterizan por tener trabajos informales o que les permitan tener cierta permisibilidad a través de horarios flexibles, nocturnos o trabajos de “rebusque”²¹. Por tanto de los ocho jóvenes que trabajan, tres son independientes, uno en el área de Producción de audio y video Empresa de dotaciones industriales, otro trabajando esporádicamente los fines de semana como mesero, y el ultimo trabaja en el área de mantenimiento de computadores, dos de los jóvenes trabajan en comidas rápidas los fines de semana en horas de la noche, uno de ellos trabaja como su propio jefe pues se encarga de ese punto²². Otro de los jóvenes, trabaja en un hotel realizando oficios varios, desde ayudar cargar implementos de aseo hasta ayudar en la portería a recibir a los clientes, este joven es quien tiene una jornada fija, en comparación a los otros, sin embargo es quien no cursa en el momento ningún tipo de estudios. Uno de los jóvenes, el mayor de todos los entrevistados con 23 años, trabaja en lo referente a su carrera²³, es decir, con personas con discapacidad cognitiva. Por último uno de los jóvenes trabaja ayudando en el negocio familiar, ayuda a su madre en un pequeño almacena de fajas en el sector de belleza y cuidado estético del centro de Cali. En general, estos jóvenes que laboran lo realizan en lugares que bien les permiten no solo estudiar si no también hacer uso de su tiempo a su manera, lo que les permite dedicar cierta cantidad fija de tiempo al juego. En relación al tiempo dedicado al juego se destaca que quienes realizan menos actividades dedican más tiempo al juego, es decir, entre los jóvenes que realizan más de una actividad como estudiar y trabajar y quienes se dedican a una sola actividad dedican entre 2 y 4 horas diarias, en tanto los siete chicos que solo ejecutan una actividad el rango aumenta entre 3 y 5 horas diarias.

En relación a la escolaridad se obtuvo que 13 de los 14 jóvenes entrevistados se encuentren cursando o realizaron un estudio en alguna institución educativa. Tres de los cuatro jóvenes menores de 20 años cursan el bachillerato y uno cursa un estudio a nivel técnico. De los jóvenes mayores de 20 años nueve se encuentran cursando un estudio, cuatro cursan una carrera profesional universitaria: Estudios Políticos y resolución de conflictos, Biología, Lic. En recreación y deporte y Lic. En educación física. Dos jóvenes se encuentran cursando estudios a nivel de tecnología las cuales son: Diseño gráfico y Mercadeo, por ultimo tres de los jóvenes entrevistados se encuentran realizando estudios a nivel técnico, entre ello, Diseño gráfico, dibujo y mantenimiento de computadores.

Como ya se mencionó antes, si bien los datos recogidos en estas pequeñas entrevistas a los jugadores con los que hacía equipo en las partidas no pueden ser verificados, me resulta importante dejar plasmada la información conseguida, pues varía significativamente. El primer

²¹ Los jóvenes se refieren con rebusque a los trabajo en los cuales no necesitan ni del tiempo ni de las características de un empleo formal, un ejemplo de estos, es vender postres, o cualquier tipo de comida hecho por ellos mismos o a través de su propio proyecto.

²² Es un carrito con plancha para hacer aplastados, el cual debe transportar desde el parqueadero hasta el lugar frente a un supermercado. A pesar de que el chico cumple a cabalidad con su horario, funciona como su propio jefe durante este tiempo (entre las 4 de la tarde y las 10 de la noche) ya que se entiende directamente con el dueño quien es un trabajador independiente, que resulta ser muy comprensivo respecto a permisos.

²³ Este joven es el mayor de todos los entrevistados con 23 años y se encuentra cursando sus últimos semestres en la Universidad del Valle de la Carrera Licenciatura en Educación Física.

punto importante es la participación femenina en el juego²⁴, pues me encontré con una cantidad pertinente de chicas jugando. Por cada partida había mínimo una mujer (sin incluirme), incluso llegaron a haber partidas en las que de los cinco jugadores solo uno era hombre. De lo cual pude anotar, que distinguir aspectos pertinentes al género en el juego, a la hora de jugar es muy complejo, en primera medida porque al ingresar a la plataforma resulta casi imposible diferenciar entre hombre, mujer, joven o adulto. Incluso en el mismo equipo muchas veces no sabían a ciencia cierta si sus compañeros eran hombres o mujeres, jóvenes o viejos, o su nacionalidad, así que de alguna forma esas distinciones se fueron desvaneciendo siendo superadas por el desempeño del jugador dentro de la partida²⁵. Otro punto importante durante este tiempo fue la edad de los jugadores, ya que como jugadora nueva al iniciar partida la máquina escoge jugadores del mismo nivel, y los jugadores del mismo nivel por lo general estaban apenas iniciando en el juego: la mayoría parecen ser chicos menores de 17 años y muy poco los jugadores mayores de los 18 años. Sin embargo cuando Daniel, también conocido como Calcifer²⁶ (20 años, estudiante de diseño gráfico, quien realizaba las veces informante) jugaba, estando en el último nivel, y en cierto rango de la división, las edades de sus compañeros de juego llegaban hasta los 20. El juego lleva 9 años acogiendo una inmensa cantidad de jugadores, por lo que aquellos que se encuentran en un rango más avanzado tienden a ser mayores de 17 años. No obstante hay excepciones, como jugadores que venden sus cuentas o jóvenes que dedican mucho tiempo y logran llegar a un rango alto con una edad muy baja, si bien esto no puede significar un indicador resulta un dato curioso, para pensar en la participación de los jóvenes.

Para culminar este apartado es necesario plantear aspectos fundamentales sobre la aparición de la mujer en el espacio físico de la investigación. La sala de internet es un espacio masculinizado en el que no fue común ver mujeres asistir a la sala, su aparición tenía lugar como acompañantes de su pareja o algún familiar. En total de las observaciones solo asistieron 3 mujeres a la sala de las cuales 2 tenían relación con el joven participante y solo 1 iba a jugar. Esto en relación al hecho de que para el 2014 en los equipos nacionales y mundiales de LOL no se encontraba ninguna mujer participando con ellos. Aunque es de anotar el hecho que en un torneo a nivel local realizado hace aproximadamente 3 años, una chica hacía parte de uno de los equipos finalistas.

²⁴ Si bien no es el objetivo de este trabajo analizar la participación de las mujeres en este tipo de juegos ni su desempeño, el tema no puede ser dejado de lado completamente, por ende se rescatarán los elementos que se lograron percibir a través de la inmersión en el juego.

²⁵ Con esto me refiero a que se encontraron jugadoras igual con un lenguaje bastante soez en una partida, en comparación a los hombres, pero también se destacaron jóvenes muy buenas y con una visión muy amplia en lo que respecta a estrategias de juego y manejo del personaje.

²⁶ Fue la persona quien cumplió la función de “informante” en mis visitas a la sala y en algunas observaciones



Foto en la sala de internet donde se encuentra jugando Juan David

Inmersión en el juego: Jóvenes tras la pantalla

El desarrollo de este capítulo se realizará a través de tres apartados. En un primer momento se desarrollará lo referente a la inmersión en el juego, el cual contiene no solo aspectos claves para determinar y entender las interacciones que se generan ahí, sino también toca aspectos del segundo punto, es decir, lo concerniente a las exigencias y aportes del jugador, en el cual también se incluirá cómo funciona la colectividad (el trabajo el equipo y la asimilación de las lógicas del juego) y por último, lo relacionado a la importancia del juego como competencia y/o diversión.

Inmersión en el juego

Para iniciar este apartado describiré cómo funciona el juego. Al iniciarse en el juego, primero se debe crear una cuenta²⁷, luego de acceder a ella y tras descargar el juego de la página oficial, este ofrece un video tutorial, en el que explica el uso del personaje y su movilidad en el terreno por medio de comandos en el teclado. Además del uso de los accesos rápidos, entre ellos: ver el mini mapa, la tienda e items del personaje. También el tutorial ayuda a identificar los elementos importantes del terreno, como las torretas, los inhibidores, el nexa enemigo, la jungla y por último lo referente a las habilidades del personaje, es decir, qué produce cada una. En el juego no hay una guía exacta de que elementos deberían ser equipados a cada personaje, puesto que cada personaje posee habilidades “innatas” diversas, a pesar de pertenecer a una misma clasificación; incluso varía según el uso dado por el jugador. Con esto Me refiero al tipo de personaje; en este tipo de juegos existen tipos de personajes, ya sea un tirador, un soporte, un tanque, un asesino, un luchador o un mago, y cuentan con características propias. Los jugadores tienden a elegir determinado tipo según sus gustos y/o habilidades. Todos los jóvenes entrevistados estuvieron de

²⁷ Lo cual funciona por medio del correo electrónico, así que por ende el usuario de antemano debe tener un correo electrónico en funcionamiento, además de tener el equipo necesario para descargar el juego y que éste funcione adecuadamente.

acuerdo en usar en la mayoría de las partidas cierto personaje que tuviese que cumplir el mismo papel. Daniel (20 años, estudiante de diseño gráfico) me decía, hablando sobre el juego, que prefería jugar en “Mid” porque de esta forma no dependía de nadie a diferencia del tirador. El juego se desarrolla en tres carriles, pero existe 5 posiciones que deben ser cubiertas: “Mid, Top, Bot” y la Jungla, el último puesto, es ocupado en relación a la posición del tirador. Si el tirador se ubica en “Bot” este personaje será el soporte de esta línea. Sin embargo, en google existen páginas web donde explican paso a paso como equipar a los personajes según la “necesidad” del usuario. Lo primero que se aprende con respecto al personaje es la distribución de los puntos en las habilidades; en esta introducción todo es sumamente fácil, porque no es diferente de algunos juegos (MMORPG) a los que como jugadora he tenido la oportunidad de probar. En cambio, fue eso precisamente lo que me llevó a pensar en un usuario sin ninguna experiencia en juegos. Si bien todo está debidamente organizado en pasos simples, hay gran variedad de información nueva que adquiere el usuario y a la cual debe acostumbrarse. Por el contrario, cuando el joven o usuario ha pasado por una inmersión anterior en otro tipo de juegos en línea, esta lógica permanece, es decir, han interiorizado ciertas prácticas que les permiten acceder de manera más eficaz a la lógica de cada juego, aunque gran parte de ellos concordaron con que el juego les costó trabajo en un principio. Lo que me hace pensar que su capacidad de adaptación es mucho mayor, y difiere según las habilidades individuales de cada uno. El hecho de que no todos aceptaran la dificultad de adaptación al juego (en especial los más jóvenes) tiene que ver, tal vez, con un factor de confiabilidad frente al entrevistador. Es decir, de la totalidad de los jóvenes entrevistados, todos ya habían tenido una experiencia con respecto a juegos y juegos en línea, por lo que la lógica de estos no les era totalmente ajena.

En el inicio, el personaje se encuentra en nivel 1 y a medida que sube de nivel se le otorga un punto el cual puede ser usado activando o mejorando cada habilidad del personaje²⁸, las cuales se potencian con cada nivel, si una habilidad tiene determinada fuerza de ataque más la posibilidad de retardar el movimiento del enemigo, cada que suba de nivel su fuerza aumentara al igual que el tiempo de duración del retardo en la movilidad enemiga. Lo siguiente es el hecho de que para poder mejorar dichas habilidades se debe subir de nivel, lo cual se logra matando los bots o directamente al enemigo²⁹, por ello es tan importante la etapa de farreo en el juego. Lo otro que funciona alternamente es el equipamiento del personaje, el cual se logra comprándolo en la tienda con el oro recolectado de matar bots u otros jugadores enemigos. Todo parece formar una cadena en la que se debe subir de nivel y coleccionar oro para obtener poder y servir en la partida, independientemente de la visión del jugador: “Uno lo que quiere es putiar a todo mundo y ganar” dice Lio (22 años, estudiante de Educación física), y sin embargo comenta más adelante la importancia de su desarrollo en el juego. Aquello me remite a pensar en el hecho de que todos se

²⁸ Las habilidades al subir de nivel se potencian, es decir, si una habilidad tiene determinada fuerza de ataque más la posibilidad de retardar el movimiento del enemigo, cada que suba de nivel su fuerza aumentara al igual que el tiempo de duración del retardo en la movilidad enemiga

²⁹ Esto le da a mi personaje experiencia, lo cual se ve representado en una barra que va llenándose y se encuentra visible al jugador, una vez este completado la cantidad de experiencia necesaria el personaje sube de nivel.

ven guiados por una lógica que los supera, es decir, independientemente de cómo perciban el juego, existe una visión del “actuar correctamente” que se pone en funcionamiento en el momento de ingresar al terreno de juego y se va construyendo al encontrarse con los compañeros y el enemigo en el mismo espacio. Dentro del juego existen unos elementos que ayudan a la comprensión de la lógica del mismo, elementos tanto físicos como sociales (normativos que constriñen la movilidad del individuo); por ejemplo, el hecho de que no se pueda ver por completo la posición del enemigo una vez entra en la jungla; que un tirador trate de ir solo por un tanque; o que se tratara de usar un tirador como Ashe para jugar de tanque; o que no se usen los items³⁰ pertinentes con un personaje y de ser de otra forma podría afectar su rendimiento³¹. Al final del juego comprendí que debía tener una visión global de la partida, tanto individual como colectiva; debía prestar atención a mi personaje, “farmear”³² para comprar el equipo, y subir de nivel, no morir, y en cierto punto de la partida “matar”, ya que como tiradora, además de cuidar de mi línea, era necesario prestarle atención al resto de la partida para apoyar otras torres. Por lo tanto, podría resumir mi misión como cuidar la línea, matar el mayor número de enemigos y apoyar las otras líneas. Fue luego de interiorizar un poco estos pasos básicos del juego que capté la importancia de leer los movimientos de los aliados a veces sin usar señales. La capacidad de leer el entorno se convierte en un punto clave a la hora de jugar la partida. Por lo general cuando jugaba con mi informante Daniel (20 años, Estudiante de Diseño gráfico) tenía asegurada una buena defensa, lo que me permitía un desempeño mayor con el personaje, aunque él siempre dijera a manera de regaño: “Pero es que no te metás sola, si sos tiradora no podés dejarte morir tan fácil por tratar de matarlos”, es decir, siempre había una tensión en el juego por que no se desempeñaba el rol de manera adecuada o no lograba entender la dinámica del juego, aun cuando él cumplía con su objetivo. Esteban (20 años, Estudiante de dibujo) dice en una entrevista que una de las ventajas de jugar con conocidos son “más estrategias y sugerencias porque es un juego que tiene miles de combinaciones” a pesar de que juega tanto con amigos como jugadores, dándonos a entender que a través de este refuerza los vínculos con sus amigos “así se peleen de vez en cuando”.

Uno de los aspectos más relevantes y que de alguna forma me impactó como investigadora fue encontrarme con grandes síntomas de vergüenza. La vergüenza, después de todo, no pertenece únicamente al individuo afectado o turbado (Goffman, 2000) sino también, a los demás individuos presentes del encuentro social. La principal cuestión fue responder a la siguiente pregunta, ¿en qué medida logro ocultar que estoy avergonzado y que estoy saliendo de los parámetros del encuentro social? En la inmersión realizada en el juego, sobre todo las primeras veces, llegué a sentir que no “encajaba” en la partida, en la lógica de la interacción y que no actuaba correctamente, poniéndome en una posición de vergüenza constante, porque como

³⁰ Estos son aquellos que le brindan fuerza y velocidad de ataque, mayor vitalidad, mayor resistencia

³¹ Sí un jugador es capaz de usar el “campeón” o personaje en otra posición, debe re ajustar su fortalezas para cubrir las posibles debilidades en dicha línea.

³² Farmear, viene del término en Inglés Farm: Granja. Esta palabra surge de la conjugación en español del término en inglés y hace referencia a matar gran cantidad de súbditos para conseguir oro y con ello equiparse adecuadamente, además de subir de nivel al ganar experiencia.

“tiradora”³³ no debería morir tanto. En este punto, me encuentro yo como jugadora tratando de regresar a la normalidad el ambiente de la partida, pero los otros jugadores juegan un papel importante, pues bien pueden omitir el comportamiento desastroso para mantener la regularidad y tratar de volver al individuo “turbado” a un estado neutro a través de comentarios sutiles o por el contrario poner en evidencia la vergüenza y aumentar la tensión en el equipo. Helmer (22 años, técnico en mantenimiento de computadores) cuenta algo de esto en una charla sobre las dificultades dentro de la partida: “cuando haces algo mal, o cuando sabes que se van a morir tirándose e igual vas a apoyar y te insultan”.

“Parece haber un momento crítico en el que el individuo deja de intentar encubrir o rebajar su incomodidad: estalla en lágrimas o paroxismos de risa, le da un ataque de mal humor, asciende a una ira ciega” (Goffman, 2000. P, 48) Muchas veces se genera ese sentimiento cuando definitivamente no se puede “tratar de seguir jugando” y simplemente la interacción pierde su forma y la mente se queda en blanco. Pasé por varios de esos estados, de estallar en enojo y escribir cosas como: ¡estamos aquí para aprender, no jodás! O entrar en pánico y mirar fijamente la pantalla, incluso sufrí de varios ataques incontrolables de risa cuando jugaba con una persona al lado que me estaba dirigiendo, lo cierto de todo esto es que la capacidad de absorción de estos juegos es sorpréndete; cada partida puede durar de 30 a 40 minutos, en los que el tiempo pierde su valor, es decir, te propones jugar una o dos veces al día para realizar un análisis, pero algunas veces termine jugando 5 horas seguidas hasta que ganara una partida.

Retomando el tema de las interacciones, ya se ha mencionado que cuando el individuo rompe con ello, queda por fuera de la interacción. Pero el momento de la ruptura era diferente para cada partida, es decir, los mismos errores no ocasionaban las mismas reacciones en todas las partidas. Con cada partida se incorporaban criterios nuevos (Goffman, 2000). Cuando el pequeño sistema social creado en la interacción se derrumba implica el retiro del individuo o el tratar de asumir nuevos roles. El ser capaz de mantener el orden dentro del sistema en la interacción es lo que llamamos tacto o habilidad social:

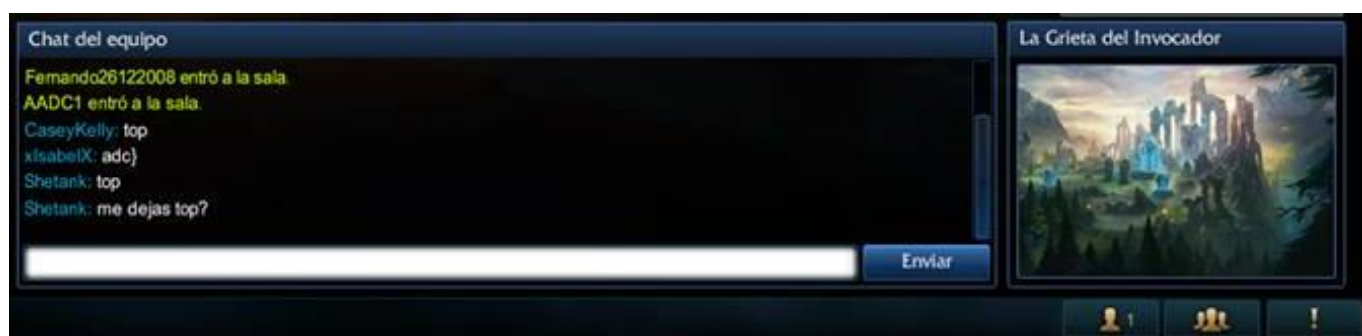
“El equilibrio juega un importante papel en la comunicación, ya que garantiza que los presentes no dejen de tomar parte de la interacción, sino que continúen recibiendo y transmitiendo comunicaciones disciplinadas cuando estén en presencia uno del otro”
(Goffman, 2000. P, 48)

En este sentido puedo pensar en tres puntos importantes que se recrean en las partidas del juego además y se encuentran inmersas en las lógicas de las interacciones y encuentros sociales: 1. Por un lado los roles que se definen en el juego tanto por la posición del usuario, como por sus características propias, 2. El conocimiento y reconocimiento de las normas sociales y por último, 3. La construcción de ésta con cada partida. En el juego existe una dimensión permeable por el

³³ Tirador en un tipo de personaje que trabaja a distancia principalmente y se caracteriza por tener gran cantidad de muertes debido a su fuerza, sin embargo tiene una gran debilidad, que físicamente es muy débil así que requiere de un soporte, depende de otro personaje que supla esa debilidad

jugador, “En el juego el yo se construye y las reglas de la interacción social se edifican no se reciben” (Turtle, 1995. P, 17) Siguiendo la idea de la autora las reglas van siendo edificadas por medio del juego, sin embargo, existen una serie de prácticas que se adquieren en la medida en que se juega, es decir, en el momento en el que ingresé a LOL ya existían una serie de normas sociales a las cuales tuve que adaptarme.

A medida que vas subiendo de nivel, las reglas del juego se van volviendo más serias y complejas. En los primeros niveles solía jugar la mayor parte de las veces contra la computadora lo que te daba la certeza que solo era un juego y frecuentemente decía a quienes trataban de romper con esto: “Oye para eso estamos aquí para aprender”, cuando nos llamaban “Noob”³⁴. Pero cuando obtienes experiencia y empiezas a jugar contra otros jugadores que la computadora organiza según su nivel³⁵, se van incorporando nuevos elementos como la comunicación, la asignación del roles, el desempeño individual y colectivo; incluso adquieren importancia lugares que antes aun conociendo su existencia no eran usados como la jungla, la cual se debe tener en cuenta porque juega un papel determinante en todas las partidas, al ser una zona neutra que te imposibilita la visión. En ese momento adquiere el juego un sentido serio cuando no se cumplen ciertas expectativas, en especial cuando la competencia y el reconocimiento están de por medio. Cuando antes no importaba definir el rol en el inicio de la partida, ahora era sumamente determinante, porque una vez en el terreno cada uno ya sabía de antemano cuales eran sus primeros objetivos a cumplir.



Barra de conversación antes de ingresar al terreno de juego³⁶

En una entrevista que realizan los creadores del juego Riot Games al jugador Español Xpeke (jugador profesional de LOL). Este dice refiriéndose al top del juego: “Anunciaron la cola individual donde ascendías en la clasificación y si estabas arriba todo el mundo te veía. Mi

³⁴ En el lenguaje de los jugadores Noob, se traduce en una persona nueva, que no sabe lo que hace y está haciendo algo mal constantemente

³⁵ En las partidas contra la computadora o IA, te encuentras con personas muy buenas, que no parecen pertenecer a ese nivel tan bajo.

³⁶ Esta imagen hace parte de la primer etapa del ingreso a la partida, donde se escogen los personajes y se deciden los roles en el chat. Al ingresar al chat lo primero que escribe es la posición en que jugarás. Por lo general quien lo haga primero se queda con la posición, pero hay muchos casos en los que un jugador pide al otro su posición y a través de una mediación entre todos los miembros logran un equilibrio en el equipo con respecto a las posiciones en la partida. Ver imagen 1 de anexos para ver el pantallazo completo

nombre siempre estaba ahí en la lista luchando por llegar al primer lugar”³⁷. Hablamos por tanto del cumplimiento de expectativas.

“El rubor tiene que ver con las expectativas no satisfechas [...] dadas las identidades sociales y el entorno, los participantes percibirán que tipo de conducta deberá mantenerse como la apropiada” (Goffman, 2000. P, 50)

El rubor se genera en el desarrollo de un encuentro social, y en este caso sobrepasa los límites del juego cuando el status de un jugador cobra importancia en el mundo “real” como lo deja claro anteriormente el jugador Xpeke. Cuando comparamos superficialmente los elementos en un encuentro social, como lo propone Goffman, los encuentros sociales son clasificados según los roles que surjan, la intención del encuentro y el mismo entorno. Este videojuego, aún bajo los parámetros que conlleva un espacio virtual cumple con todas las características, pues existe una intención clara al ingresar a la partida, la cual es destruir el nexo o más bien la de “ganar”. Siguiendo esta lógica, el jugador se asigna a sí mismo un rol, ya sea el de: soporte, tirador, tanque, asesino o mago, el cual es representado a través de un mascara (un personaje), y es asignado en parte a los gustos del jugador y sus habilidades. El entorno configura en gran medida las interacciones que allí se generan, pues proporciona un espacio fijo que enmarca unas condiciones, pero que también es modificable, en la medida en que el equipo así lo determine, destruyendo las torretas e impidiendo que envíen más bots, matando constantemente al dragón o simplemente en su movilidad por el espacio, a través de los carriles y la jungla.

Exigencia del juego y Aportes del jugador

Antes de hablar de las exigencias y aportes del jugador se debe establecer que este capítulo está atravesado no solo por una lógica individual, es indispensable el trabajo en equipo pues atraviesa de forma unánime las interacciones en el juego. El tema grupal o el trabajo en equipo ha constituido una parte importante para entender las interacciones, junto al desarrollo individual, al identificar (de forma implícita) que acciones tomar, por ejemplo, en un caso donde todos están atacando una misma línea, la falta de un jugador puede voltear la partida entera a favor del otro equipo. O puede ser el caso también en el que si se va atacar en grupo y falta uno o dos jugadores que aún no han revivido es mejor detenerse y volver a base. Este tipo de pensamientos son lo que mi informante Daniel llama “sentido común”. Y como me lo ha repetido en numerosas ocasiones, lo importante es ir por los objetivos según el desarrollo de la partida. Dentro del juego, existe un proceso de individualización en el que cada participante está preocupado por su lugar en la división (sin embargo, para alcanzar estos logros es necesario jugar múltiples partidas, con un equipo) donde la experiencia vivida en el juego hace parte del conjunto de conocimientos y destrezas que un jugador debe tener; aparece entonces en el juego una dimensión colectiva, es decir, para lograr los objetivos del juego requiere la organización del equipo (un punto en el cual convergen casi todos los juego de rol en red). Esto adquiere sentido si seguimos la idea de Giddens (2003) sobre la individualización, la cual exige una integración distinta con el común,

³⁷ Rumbo al mundial: El comienzo <https://www.youtube.com/watch?v=0M1nBAWtafs> 6:04 min.

pues la necesidad de conformar redes siempre existirá; dicho de otro modo, el proceso de individualización exige también el reconocimiento del otro. Incluso uno de los mejores equipos de Latinoamérica deja en claro que la razón de sus victorias se debe a la funcionalidad interna del equipo, de los vínculos creados entre ellos, del trato, y el cumplimiento correcto de sus roles³⁸. Lyon Gamming (equipo mexicano ganador de la parada competitiva en Colombia el 4 de octubre de 2014) deja en evidencia la importancia de la confianza en los compañeros, y el fortalecimiento de los vínculos, considerándose como una familia. Palabras que tienen lugar en el juego del equipo, cuando en la última partida contra Furious Gamming (equipo argentino) ganan sin mayor esfuerzo mostrando un juego sólido y sin rupturas, un verdadero trabajo en equipo. Lio (estudiante Universitario, 22 años), me comenta en una entrevista “cada cabeza es un mundo y si la persona no es madura no verá sus errores y culpara a los demás esto genera que se insulten entre todos” el trabajo en equipo conlleva así mismo una gran dificultad al tener que “lidar” con las malas decisiones ajenas y aun así los jóvenes optan por este tipo de juego, que de alguna forma los pone en confrontación con el otro haciéndolos trabajar juntos por un mismo objetivo en un espacio determinado.

El desarrollo individual adquiere importancia al momento de responder a las necesidades del equipo o la partida, a través del uso del personaje. Por ejemplo, mi informante suele jugar en la línea de Mid, porque prefiere depender de sí mismo a diferencia del tirador o ADC que requiere del soporte. Elmer (22 años, técnico en mantenimiento de computadores) dice “comencé a mejorar cuando empecé en ADC y luego en support me di cuenta que era bueno y me quede con esa”. En contraste con eso el papel que desempeño es el de tirador, un personaje que juega a distancia. Deseo hacer énfasis en este punto, en porque escogí este tipo de personaje. Desde anteriores participaciones en diversos juegos de rol en línea mis personajes siempre fueron a distancia, pues nunca pude ser eficiente con un tanque o un luchador cuerpo a cuerpo, y cuando digo que hago énfasis en esto es para referirme a la importancia de la escogencia del personaje, porque de eso depende tu funcionalidad en el juego y por tanto el equilibrio del juego. Si me posiciono en mid, u otra línea, sin soporte, probablemente no podré mantener un buen desempeño con este personaje³⁹, a menos que equipase al personaje adecuadamente y fuese capaz de trabajar completamente sola. El rol, no es determinado en su totalidad por el personaje, él es determinado por el jugador, es decir, que sea capaz de mantener las funciones del rol. De los 14 jóvenes entrevistados, todos juegan en mínimo dos posiciones diferentes. Una, la cual es su principal rol, y una secundaria, la cual puede ser cubierta de forma eficiente. Por ello es importante tener un “plan b”, es decir un rol suplente en caso de que no puedas jugar con el personaje de tú

³⁸ Entrevista realizada por Riot Games al equipo de Lyon Gamming en la parada competitiva en Bogotá-Colombia. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yPpTURZYmlk> En el minuto: 1:29:41

³⁹ Pero no es una norma estricta de cumplir, si un jugador es bueno podrá desempeñarse bien en cualquier posición pues más que el rol del personaje el cumple con el rol social dentro de la interacción, aquí entra un parte importante del desarrollo del juego, pues un jugador debe ser integral, es decir, aun si juega en una posición con un personaje que no está físicamente hecho para ello está en el “construirlo” de forma que si funcione. Incluso hay guías en internet sobre cómo usar un personaje en diversas líneas, como equiparlo para ellos y cómo distribuir sus habilidades. De este último punto se ampliara en el siguiente capítulo.

preferencia. El desempeño individual es sumamente importante sobre todo al inicio de una partida, pues los personajes se dividen en sus respectivas líneas y el primer objetivo a realizar es el de destruir la primer torreta enemiga, lo que depende en primera instancia del buen desempeño del jugador.



Pantallazo del juego en el carril de Bot, en el juego de un joven.⁴⁰

En un principio establecí la exigencia del juego y los aportes del jugador como aspectos separados pero a medida que iba obteniendo datos se hizo cada vez más difícil marcar una diferencia clara entre los dos, así que decidí incluirlos en un solo punto pues no podría hablar de lo uno sin hablar de lo otro. En los capítulos anteriores se habló sobre la importancia de la comunicación en el juego a medida que el nivel en el juego va avanzando, con esto no me refiero únicamente al hecho de escribir por el chat interno del grupo (como venía haciendo anteriormente). Es a través del chat en donde se conoce al otro jugador y probablemente quien

⁴⁰ En la imagen podemos visualizar un poco lo que se ha venido planteando con respecto a la distribución del terreno y el personaje en general. También se puede ver en la parte de debajo las habilidades del personaje, la barra de vitalidad y magia (barras roja y azul, los ítems equipados y demás los bonus agregados por estos al personaje, como velocidad de ataque.

adquiera el poder en la partida lo ejecutará por este medio⁴¹; pero en las ultimas partidas que experimenté como jugadora, entendí lo que uno de los chicos me dijo en la entrevista, “a veces nadie dirige” (Juan David, 20 años, estudiante de estudios políticos). En toda la partida no se dijo absolutamente nada textual con respecto a las posiciones de los jugadores. Describiré entonces como se desarrolló la partida: “La partida empezó con normalidad, jugué de ADC con Ashe, junto al support ganamos la línea sin dificultad, retrocedíamos cuando había que retroceder y trabajábamos juntos para matar enemigos; morí 2 veces en toda la partida frente a 17 muerte que conseguí, lo que de por sí es algo considerablemente bueno. En general, el juego estuvo parejo y firme, ningún jugador dijo ¡vamos a mid! Los jugadores defendieron bien su línea y lo interesante, es que cuando requerimos ayuda en nuestra línea, ellos estuvieron ahí apoyando sin descuidar ninguna otra línea, literalmente ganamos “sobrados” tal vez el equipo contrario era muy novato, tal vez mis compañeros eran muy experimentados⁴², pero lo cierto es que incluí una nueva necesidad como jugadora, “mirar el mapa” puede sonar absurdamente obvio, pero esto significó el adquirir otras herramientas para caminar en este mundo, porque se trataba no solo de enfocarme en mi línea (Bot) sino también de observar y analizar los movimientos del enemigo en otras líneas⁴³. Parte de la ventaja de jugar con conocidos es “que uno puede jugar un poquito más seguro al tener gente que sabe jugar y que no lo deja morir a uno”; comenta Andrés (Trabajador oficios varios, 22 años) en una entrevista. Además el hecho de conocer las capacidades del compañero, de identificarlo por sus capacidades dentro de la partida, no es tan fácil de reconocer en el sistema aleatorio. Sin embargo, hay patrones de comportamiento que te permiten identificar cuando un jugador está por fuera de la normatividad, así como hay momentos en los que las acciones de todos funcionan en consonancia con el “deber ser” y la interacción fluye sin problemas.

Pregunté a otro de mis informantes, Juan David, (20 años, estudiante de estudios políticos) quien juega frecuentemente, para qué servía una de los 4 señales en el juego: “los enemigos han desaparecido”⁴⁴, a lo que me respondió: “es para tener cuidado, si los enemigos no están en ese lugar pueden estar reuniéndose en otro para atacar juntos una sola línea”, lo primero que pensé fue en: estrategias. De esta forma el juego no solo se va complejizando a medida que avanza, por la cantidad de ítems y habilidades para usar⁴⁵, sino también por los jugadores quienes dotan al juego de mayor dificultad, le aportan una parte primordial al juego, al darle sentido a los

⁴¹ Este tipo de comunicación no se da únicamente por medio del chat, a veces se logra por una llamada la cual les permite organizarse más efectivamente. En las paradas competitivas que realizan Riot Games, todo los equipos cuentan con este mecanismo.

⁴² Se debe tener en cuenta que en selección aleatoria te ponen con cualquier jugador, de tu mismo nivel, y puede que para mí el hecho de que todos supieran qué hacer es algo en realidad obvio, que debería serlo, o por lo menos en los jugadores más experimentados. Pero algo que es tan común para muchos jugadores resulta de gran importancia en este trabajo.

⁴³ El videojuego nos permite, y en este caso exige, la posibilidad de estar en varias ventanas abiertas, es decir, “nuestra identidad en el ordenador es la suma de nuestra presencia distribuida” (Turtle, 1995. P, 20)

⁴⁴ Existen 4 acciones las cuales son: “peligro”, “ayuda”, “voy en camino” y “los enemigos han desaparecido”.

⁴⁵ Con esto me refiero a las runas y maestrías, son puntos que se distribuyen a la cuenta, no al personaje, si no a la cuenta en general, antes de la partida y que amplifica las habilidades del campeón.

elementos que se encuentran ahí dispuestos a ser usados (la jungla, los monstruos) por medio de los cuales se obtiene oro y experiencia, el terreno en general, el personaje, su equipamiento y habilidades. El hecho de que no se pueda ver por completo las posiciones del enemigo en el mapa, todos estos elementos que antes eran inofensivos se vuelven peligrosos dentro de una partida, tal vez para un jugador habitual lo que estoy diciendo sea algo básico y de “sentido común”. Pero el punto es, precisamente ese “sentido común”, no es del todo común para todas las personas. Cuando Juan David (20 años, estudiante universitario), nos dice anteriormente “a veces nadie dirige”, no es que nadie dirija, podría pensarse más bien que la figura de poder no se presenta tan fácil de distinguir, se encuentra dispersa entre las interacciones de los jugadores, cambiando constantemente, de un jugador a otro; incluso las tensiones y rivalidades pueden trasladarse varias veces en una misma partida, tanto entre los miembros del equipo como con el equipo enemigo. En aquella partida donde no se usó el chat para especificar lo que se haría, fueron las señales o una acción lo que permitió la movilización del grupo entero, las cuales ponían a prueba ese “sentido común”; “Si todos van a una misma línea ¿es necesario que yo vaya, aun si tengo enemigos en mi línea?”. Tomar la decisión adecuada hace parte de esta lógica porque implica identificar donde están los enemigos, si hay cuatro enemigos y van tres compañeros es necesaria mi presencia, o si es la única torre que falta por destruir esta se convierte automáticamente en el próximo objetivo de la partida. En un momento dado fui líder al momento de poner como objetivo la torreta faltante al asistir al lugar y pedir ayuda en el momento adecuado. Más adelante fue la solicitud de ayuda de otro jugador que estaba teniendo dificultades en su línea, lo que permitió la reorganización del grupo para la consecución de las torretas de ese carril. La comunicación dentro del juego no se acaba en lo escrito en el chat, es algo que va un poco más allá, y es un aporte que solo los individuos pueden dar al juego. Este se vuelve estratégico en la medida en que así lo imponen los jugadores al requerir de más acciones para conseguir un fin, el cual es ganar. Es decir, para lograr esto necesitan desarrollar destrezas y habilidades, además de cierta creatividad estratégica que les permita sobrepasar al otro. Todo ello haciendo uso de los elementos ofrecidos por el juego, entre ellos, opciones para poder ver determinadas partes de la jungla, como lo hace Ashe, o la habilidad única que posee cada campeón, incluso por medio de maestrías y runas.

Parte de la capacidad de absorción, o como dicen los jóvenes en la sala de internet “un juego muy engomador”, tiene que ver con el aspecto colectivo. Hasta ahora hemos mencionado el reto que significa jugar, pero jugar en equipo conlleva otro tipo de “sentimientos” como lo plantea Collins, a través de las TRI (Teoría de Rituales de Interacción), los cuales operan poniendo atención en un “foco de atención compartido”. En palabras del autor

“Con un alto grado de consonancia emocional [...] producen tanto sentimientos de membresía adheridos a símbolos cognitivos como energía emocional que los participantes sienten y que les instila sentimientos de seguridad.” (Collins, 2009. P, 65)

Lo que nos lleva a pensar que este nivel de “consonancia emocional” que lleva a determinadas acciones en grupo aporta un cierto nivel de dificultad al juego, sobre todo cuando se juega en aleatorio y no se sabe a ciencia cierta cómo va a funcionar el equipo, por lo que lo siguiente a realizar es actuar dentro de los parámetros de lo “normal” para aportar al desarrollo del juego a través del trabajo en equipo. Este “aporte”, por llamarlo así, se da en la medida en que cada jugador, como individuo plural que es, puede desempeñarse de “x” o “y” manera según el contexto. Es decir, según la situación de la que está haciendo participe, cada partida es única e irrepetible, y lo llevará a responder de manera diversa según lo requiera la situación, la cual se encuentra cargada de elementos emocionales diferentes; o de otra forma no podría explicar las veces en las que vi querer rendirse⁴⁶ a Daniel (20 años, estudiante de diseño gráfico) a quien observé jugar en repetidas ocasiones, porque la interacción dentro de la partida no era equilibrada y constantemente decía en voz alta: “¿porque son tan mancos?”. O por el contrario cuando el enemigo era “tan bueno”, que aun si iban perdiendo la partida seguía hasta su final.

En estas observaciones, o en ciertos momentos de la inmersión cuando él me decía qué hacer, empecé a tomar en cuenta una serie de cosas que no debían hacerse y eran consideradas como inadecuadas, además existía de alguna manera un sentimiento de colectividad por cada partida, “Un ritual es un mecanismo que enfoca una emoción y una atención conjunta, generando una realidad temporalmente compartida” (Collins 2009. P, 21). Esta “realidad temporalmente compartida” tiene sentido cuando el jugador y los demás participantes ingresan en la lógica del encuentro social, en este caso en la partida, poniendo en marcha toda su energía para la consecución de un fin⁴⁷. El hecho de entender cómo responder frente a una situación en la que se pone en peligro aquel objeto que está por encima de todo (el nexo). El jugador debe ser capaz de leer y actuar según la intención del grupo, saber de ante mano que debe trabajar en pro de unos objetivos, que son las torretas exteriores del enemigo sin descuidar las propias. Este es el enlace que los une a los jugadores en una partida: quién sea capaz de responder con agilidad a las situaciones donde están en riesgo aquellos elementos, son quienes actuarán de manera más eficaz. Sin embargo si el jugador no logra actuar de acuerdo a las exigencias, además de leer el entorno, puede convertirse en una carga (es decir, cuando los jugadores se ven arrinconados muriendo una y otra vez, puede ser una fuente de desventaja al significarle más oro y experiencia al enemigo). En una de las observaciones Daniel decía en voz alta: “¡Al tanque no! ¿Por qué le dan al tanque?”, mientras trataba de dar órdenes por medio del chat grupal. El tanque es aquel personaje dotado con extrema fuerza de vida y como su nombre lo indica un tanque posee una defensa que lo hace “indestructible”⁴⁸, por ello puede ser una pérdida de tiempo tratar de matarlo, cuando se puede tener por objetivo otro personaje más débil y conseguir mayor número de muertes.

⁴⁶ Existe una opción, la cual te permite rendirte y acabar el juego, sin embargo esta solo será efectuada si es aprobada por más de la mitad de los miembros del grupo.

⁴⁷ Esta consonancia emocional de la cual habla Collins cobra sentido, en las observaciones realizadas en la parada competitiva que se realizó en la ciudad de Bogotá en Octubre de 2014. Cuando los jóvenes gritaban emocionados mediante el desarrollo de las partidas de los cuartos de final para Latinoamérica.

⁴⁸ Esta situación tiene sentido siempre y cuando el personaje está siendo “bien usado”, pues me he encontrado en partidas con tanques sumamente débiles.

Entender la lógica del trabajo en equipo implica lo siguiente: en un momento de la partida de Daniel, la línea de Bot no tenía jugadores del equipo contrario, así que envió un anuncio de que tuvieran cuidado porque el enemigo podría estar reuniéndose para presionar a otra línea, o por el contrario la misma señal junto al desplazamiento de uno o dos campeones a esa línea podría marcar el próximo objetivo del equipo, lo cual significaba ir momentáneamente arriesgando las otras líneas dominar esa línea. “Ellos complementan lo que le falta a tu pj⁴⁹”, dice David (20 años, estudiante de biología) refiriéndose a sus compañeros. De esta forma el juego aporta un espacio diferente, el cual es inmerso en una lógica la cual funciona de forma colectiva, pero que solo puede ser puesta en marcha desde el desempeño individual de cada jugador, el cual funciona a través de unos símbolos y lógicas que le dan sentido a dicho pensamiento colectivo, donde ganar se convierte en sinónimo de la destrucción del nexo, este se convierte entonces en un elemento primordial en la consecución de objetivos; dota de cierto reconocimiento a quien logra destruirlo.

A medida que el nivel de la cuenta sube, también sentí otra necesidad, “aprender a usar un personaje nuevo”; es decir jugar en otra posición, porque en un equipo debe existir cierto equilibrio. He encontrado partidas con tres ADC: Tristana, Ashe y Caitlyn y ningún support o tanque, entonces en la medida en que el otro jugador no pueda jugar en otra posición que no sea la del tirador, hice la tarea de investigar nuevos personajes para decidir en qué otra línea podría jugar. Para empezar se realizó un cambio de personaje y así aprendí a usar a Caitlyn. Era muy diferente a Ashe, pero el rol seguía siendo el mismo, por lo que me arriesgué a entrar en otra línea, una que se adaptara más o menos a lo que podía hacer, es decir, todo lo opuesto a un tanque y no hubo mejor opción que aprender a “supportar”⁵⁰. Revisé todos los support disponibles, pero Karma captó mi atención, no tenía idea de cómo usarla, qué habilidades subir primero, en la búsqueda de formas para manejar el personaje. Encontré una guía sumamente extensa paso a paso sobre su uso: cuál era el equipamiento adecuado, habilidades relevantes en los primeros niveles, y lo más importante las ventajas y desventajas del personaje, cómo minimizar sus desventajas por medio de los ítems y cuales usar para aumentar sus habilidades como soporte. La lógica era totalmente diferente porque mi objetivo individual cambió por completo, ya no era matar, sino cuidar. Como ya se mencionó anteriormente, de todos los jóvenes entrevistados, la mayoría suele usar dos o más personajes en dos o más líneas diferentes. David (20 años, estudiante de Biología), por ejemplo, comenta en una charla con sus amigos que a pesar de jugar en su mayoría con Teemo, no tiene una línea de preferencia, mientras los otros jóvenes se deciden por la ejecución de determinado rol, es decir, siempre existe un margen de preferencia, ya sea un personaje o una línea (o carril), el cual se va moldeando en cierta medida por la necesidad del juego, en relación a los compañeros. Si bien no tuve la oportunidad de entrevistar a alguien que estuviese en un equipo formal, por medio de las entrevistas que realizó Riot Games a los equipos

⁴⁹ PJ, es la abreviación para referirse a personaje.

⁵⁰ Se refiere al support que es el apoyo del ADC, es la acción de brindar ayuda o soporte al tirador, pues las habilidades del support se enfocan a dar rapidez, protección, y aumentar incluso fuerza de ataque, es decir, la mayoría de sus habilidades son pasivas a diferencia del tirador el cual es de ataque.

participantes, pude percibir la asignación de estos de ante mano, pues quien desempeñaría un papel específico lo sería casi siempre.

Diversión y/o competencia ¿Qué se juega en el juego?

Está claro que en el juego convergen diversos intereses de los jóvenes participantes que se mueven en la consecución de un mismo objetivo, si bien el juego dentro de la sociedad ha cumplido un rol importante en lo que se refiere a la sociabilidad de los individuos, atreverse a hablar de los juegos de video de forma paralela al juego en general sería demasiado arriesgado. Sin embargo la apuesta de este trabajo se encuentra en este punto, en la manera en que un videojuego aporta algo más de ser un simple entretenimiento. Al igual que propone Huizinga (1968), el juego también incorpora lógicas que pueden ser examinadas a través de los planteamientos sobre interacción.

Antes de avanzar debemos hacer un paréntesis en lo que refiere a los roles dentro de la interacción social. En capítulos anteriores ya se ha tocado el tema, sin embargo es pertinente ampliar la información para tener un panorama mayor en lo que respecta a los jóvenes frente al juego. Los individuos adquieren diversos roles o máscaras dentro de las interacciones, pero a través de los ordenadores logran reconstruir también su identidad, en otras palabras, los juegos en red “son ejemplos de cómo la comunicación mediada por el ordenador puede servir como un lugar para la construcción y reconstrucción de la identidad” (Turkle, 1995. P, 21). Si bien este no es el objetivo del trabajo, es importante mencionar la relación entre el individuo y el ordenador. Cada situación a la que el individuo accede adquiere una cara, ya sea debido a sus intereses o a los diversos procesos de socialización por los que ha pasado. Cada individuo tiene diversas maneras de afrontar una situación según las experiencias vividas que lo han socializado. Este punto es importante en la medida en que el actor no puede ser explicado desde una única dimensión debido a las diversas caras que este puede ofrecer, debe analizarse sus prácticas desde la dimensión que se está viviendo⁵¹. El juego en red tiene un papel importante en las interacciones de los jóvenes en la actualidad, ya que este no solo configura los sistemas de comunicación (como ya se mencionó), sino también las interacciones, que antes tenían lugar en un espacio tangible, cara- cara, ahora se están desarrollando a través de un artefacto tecnológico, permitiéndoles un despliegue de diversos roles: son sinónimo de una informática personal (Levis, 1997. P, 28). En este sentido, el ordenador vendría siendo la herramienta para la liberación individual⁵²: “No fue fácil tomar la decisión de ser un jugador profesional. En aquel entonces los

⁵¹ Es decir, las ventanas mediante las cuales funcionan los ordenadores, fueron desarrolladas bajo la lógica de volver el trabajo más eficiente, pero “se ha convertido en una metáfora poderosa para pensar en el “yo” como un sistema múltiple” (Turkle, 1995. P, 21)

⁵² El individuo pasa por diversos contextos de socialización que le dan una visión única del mundo, de acuerdo a la forma en que este los interioriza esos procesos, por eso no se podría explicar una conducta a partir de una categoría o una etiqueta simplemente. El individuo carga con diversos “esquemas de acción” los cuales se ponen en función cuando la situación lo exige, es por esto que en las numerosas situaciones que ha de enfrentarse un individuo sus reacciones pueden no ser las “esperadas” puesto que son esos esquemas de acción los que se ponen en marcha inmediatamente para dar respuesta a dicha acción en una situación. Estos esquemas son interiorizados

deportes electrónicos estaban empezando, no se compara a lo de ahora. Si gano un mundial, le demostraría a mi padre que esto es lo que he hecho, esto es lo que he logrado. Y puede sentirse orgulloso, aunque sé que ya se siente orgulloso de mí”⁵³. La entrevista es realizada a un jugador profesional, para el cual, el juego forma parte significativa de su vida, y el rol que el desempeña más allá del personaje tiene que ver con su forma de vida. Sin embargo, es un tema complejo el cual es imposible ahondar en este trabajo, pero esto sirve como punto de comparación con los jóvenes entrevistados en la ciudad de Cali: de los cuales 13 de los 14 entrevistados estudiaban y toda la población realizaba al menos una actividad a parte del juego. Este es por tanto un espacio de interacción que permite desarrollar “lo serio” y construir en su pequeño sistema, un propio status y unas normas las cuales adquiere un valor significativo⁵⁴ y tal como dice HotshotGG (El fundador de counter logic gaming): “No era un negocio, el dinero no nos importaba absolutamente nada, solo queríamos ganar”⁵⁵.

Cuando nos paramos a preguntar sobre la importante de ganar o perder, se pueden evidenciar elementos importantes en la estructura social del juego: “Depende, cuando juego una partida normal por lo general me da igual ganar o perder, a veces vamos ganando y nos rendimos solo por chimbiar, lo que me gusta más es como tratar de mejorar la partida. Cuando es ranked obviamente me gusta ganar porque a quien le gusta perder en una ranked y por lo general cuando la gente está perdiendo es que se empiezan a insultar entre todos y ahí es que las partidas se joden más. También cuando van ganando se ponen de sobrades, a veces pierden y a veces si dominan. La peor experiencia es por lo general la gente, cuando uno va ganando empiezan a decir a los otros: “ah que muy fácil, que más fácil que tu madre” bobadas, o cuando van perdiendo se insultan entre ellos. Por lo general el LOL siempre es insultarse entre todos, esa es la base del juego”, dice Lio (Estudiante Universitario, 22 años). Este comentario me da una pequeña visión de lo que es la dimensión competitiva, pues en 7 de 10 entrevistas realizadas los jugadores estuvieron de acuerdo en que lo importante era la partida en sí y poder disfrutarla. Sin embargo, todos estuvieron de acuerdo en dar todo por ganar cuando se trataba de una clasificatoria o ranked⁵⁶, donde el nivel de dificultad aumenta significativamente y de ello depende conseguir un rango mayor, un status más alto dentro de la población de jugadores, por lo que la competencia

desde la socialización primaria y secundaria, pero también la experiencia adquirida al pasar de los años modifica estos esquemas. (Lahire, 2004)

⁵³ Entrevista realizada por Riot Games en: Rumbo al mundial: El comienzo Min. 4:40 <https://www.youtube.com/watch?v=0M1nBAWtafs>

⁵⁴ Lo cual no los saca por completo de su cotidianidad. A lo que me refiero, es que estos jóvenes son jugadores, pero también son: estudiantes, trabajadores, hijos y novios en algunos casos. El juego vendría a formar parte de una de esas ventanas donde se pueden desempeñar de determinada forma.

⁵⁵ Entrevista realizada por Riot Games en Rumbo al mundial: El comienzo Min. 6:10 <https://www.youtube.com/watch?v=0M1nBAWtafs>

⁵⁶ Una partida de clasificatoria es que se juega a partir de nivel 30 y se juegan 10 partidas para definir tu rango, por ello está organizada desde un inicio, es decir, casi nunca se juega con jugadores aleatorios, por el contrario se organizan equipos en los cuales los roles están asignados de antemano, cada rol adquiere mucha más importancia que en un apartida normal. Los rangos de menor a mayor son: Bronce, Plata, Oro, Platino, Diamante, Maestro y Retador y cada rango cuenta con unos sub rangos.

en cierta medida no se queda únicamente en el juego, esta es traducida al valor del jugador en la vida real. Por tanto, uno de los elementos que se juegan en el juego es el status dentro de la población. Durante la observación en la sala de internet se percibieron varios comentarios como: “¿Ese man no es platino? Entonces porque juega tan mal”; el status del jugador está ligado al rango obtenido, sin embargo no es requisito tener la experiencia necesaria, pues según comentaba Daniel (20 años, estudiante de diseño gráfico), algunos jugadores compran cuentas con niveles altos⁵⁷. Pero a pesar de contar con el status de una cuenta de nivel alto, al no verse representado en el desempeño del jugador el valor de este también se pierde en gran medida.

Existen aspectos que se pueden identificar claramente en el juego, como el orden social que sigue el juego desde el inicio hasta el final, sin embargo hay elementos del orden social que no tienen cabida de alguna manera, o más bien, son desplazadas. Con esto me refiero a la negociación de dicho orden social que lleva al cuidado de la imagen propia y del otro, lo cual tras la pantalla se transforma, puesto que en cierta medida la imagen pierde importancia bajo ciertas condiciones (Joseph, 1999). Después de todo, quien está representado en la pantalla no es necesariamente el individuo en cuestión, es un personaje que debe desempeñar determinado rol entorno al objetivo del juego. Pero cuando se juega en compañía de conocidos y se gana cierto prestigio dentro de la comunidad local en el juego, actuar aleatoriamente podría hacerle perder al individuo algo más que la partida⁵⁸; en este último caso la importancia de la imagen se desplaza al juego. Mi informante es un joven que es conocido en su círculo de amigos jugadores no como Daniel, si no como Calcifer: un jugador que desempeña ciertas posiciones y lo realiza de forma totalmente independiente. No obstante, eso no significa tampoco que su vida social se reduzca únicamente a la vida virtual, también desempeña roles como guitarrista de una banda y como trabajador de un puesto de comidas rápidas cada noche en un barrio de estrato medio alto. De alguna forma logra funcionar bajo estas diversas esferas del mundo social a través de diferente roles.

⁵⁷ Esta es una particularidad que tiene lugar en otros juegos también. Tuve la experiencia de jugar hace muchos años Metin 2, el cual compartía con mi hermano. Él tenía un negocio seguro, que era vender cuentas de nivel alto, ya fuera que forjara herramientas muy valiosas o personajes de nivel muy alto, siempre había un jugador al otro lado de la pantalla dispuesto a pagar en pesos el valor de ese objeto virtual. Daniel me cuenta también una compleja historia de cómo vendió una cuenta en WOW, compró otra y luego a través del correo recuperó la antigua y la paso de servidor, eso me hizo pensar también en que para poder vender o comprar cuentas es necesario de un conocimiento mínimo del manejo del correo electrónico, para recuperar cuentas en el momento de un mal trato.

⁵⁸ En el caso de Helmer, por ejemplo, me comenta en la entrevista que las razones por las que empezó a jugar LOL tienen que ver con el hecho de que todos sus amigos se reunían a jugar, y él era el único por fuera por no jugar ese juego. “todo el mundo jugaba y me desplazaba y me toco, yo tenía play pero todos estaban jugando LOL” (Helmer, 22 años, técnico en mantenimiento de computadores).

Conclusión

A manera de conclusión expondremos los puntos importantes de este artículo. Con éste se pretendió responder sí en los videojuegos se generaban interacciones de orden social, teniendo cuenta la dimensión subjetiva del tema, siendo abordado desde los jugadores, en este caso, de los jóvenes participantes. El objetivo tuvo que ser reducido hasta llegar a este punto para poder desarrollar aspectos específicos, sin embargo quedan unas líneas, las cuales no pudieron ser profundizadas, pero que resultan de gran interés para la continuación de un estudio sobre las interacciones virtuales. Se encontró en éste estudio lo que llamaríamos un orden social (algo que no se había planteado en un inicio), es decir, en conversaciones con los jóvenes, percibí en su discurso, que aun cuando tenían opiniones variadas sobre el juego, había una lógica de normatividad en ellos. Por otro lado, el juego parece recrear en cierta medida un universo social, un reflejo de los individuos, donde ellos se ven expresados en él, tanto como éste es construido en la lógica de las interacciones.

Pero el desarrollo de las ideas anteriores se vio afectado por algunos factores de la metodología, por un lado en la inmersión en el juego hubo un factor determinante, y fue la experiencia. Sí bien pude ingresar en la lógica al juego, participar de éste unos meses, no es suficiente; a menos que hubiera dedicado más de tres horas diarias al juego para subir de nivel. El nivel de la cuenta fue importante en este trabajo, ya que el juego adquiere mayor seriedad en partidas de clasificatoria, como ya se ha mencionado, sin embargo, mi cuenta solo llegó hasta nivel 17, lo que me llevó a percibir parte de estos elementos “serios” del juego, pero tal vez no los suficientes. En este último punto me apoyé en mi informante para corroborar las hipótesis que surgieron en la inmersión. Otro aspecto problemático en relación a la obtención de datos, fue la entrevista. Los jóvenes parecían intimidarse cuando me ponía al frente de ellos; por lo que empecé, a manera de conversación informal a pedir explicaciones sobre el juego aprovechando mi condición de novata, para explorar otros elementos que no podía captar en las entrevistas.

Para terminar, este tipo de juegos de rol en línea, son un espacio donde se recrea en cierta medida normatividades de la población jugadora, pues los individuos están inmersos de antemano en una estructura, y al jugar esta es reflejada en la estructura misma del juego. Pero la dimensión virtual aporta diversos elementos a los cuales el individuo se adapta, haciéndolos parte de sí y reconfigurando su visión dentro de ese mundo virtual. El entorno configura en gran medida las interacciones que allí se generan. En el juego hay un espacio fijo que enmarca unas condiciones, pero también es modificable, en la medida en que el equipo así lo determine. Por ejemplo, destruyendo las torretas e impidiendo la creación de bots. La relación con el ordenador no es una relación inerte en el que el individuo aporta únicamente; el funcionamiento en sí de estos dispositivos de acceso al internet y a los juegos, modifican “el hacer”, pues no es igual jugar con un Nintendo3ds, que jugar con un Play, y no es igual jugar en el celular que un computador; no es igual jugar LOL a jugar Metin, cada juego parece tener una lógica propia, y cada dispositivo

configura la forma de relacionarse con él y con los otros participantes. El tema de la mujer⁵⁹ es una línea completamente nueva, que debe ser explorada y como se planteó en un apartado anterior la participación de estas es notable en el juego; además sí el juego condiciona las interacciones ¿de qué forma influye en la relación entre hombres y mujeres? Por ello, Cuando hablamos de mundo virtual, no lo hacemos de forma descuidada, puesto que este funciona bajo sus propios parámetros con una lógica única, la cual configura al jugador, de la misma forma en que el individuo modifica su entorno y se construye el mismo a través del ordenador.

⁵⁹ La presencia de la mujer en el juego es importante en el desarrollo de una partida en modo aleatorio, y como tal en el desarrollo de la interacción, pues en algunos casos durante la inmersión realizada en el juego, la actitud de los jugadores cambiaba notablemente al saber que quien estaba tras la pantalla era una mujer y se minimizaban los insultos en la partida, además se destacaba un constante apoyo en la línea que estuviese.

Referencias Bibliográficas

Arango Forero, Bringué Sala, Sábada Chalezquer. La generación interactiva en Colombia: Adolescentes frente a la internet, el celular y los videojuegos. Anagramas, Universidad de Medellín, 2010.

Beck, Ulrich. Giddens, Anthony. Capítulo I, Adiós a lo tradicional, la individualización y las libertades precarias y capítulo II, vivir la propia vida en un mundo desbocado, individualización, globalización y política en: *el individualismo institucionalizado y sus consecuencias sociales y políticas*. Paidós, Barcelona, 2003.

Beck, Ulrich. Giddens, Anthony. Vivir en una sociedad postradicional, en: *Modernidad reflexiva: política, tradición y estética en el orden social moderno*. Alianza, Madrid, 2001.

Belli, Simon. López, Cristian. “Breve historia de los videojuegos” Athenea. Núm, 14, 2008
Castells, Manuel. “La era de la información. Economía sociedad y cultura. La sociedad red, Vol. 1” Siglo XXI editores, México, 2000.

Collins, Randall. “La teoría de los rituales de interacción: programa” “Rituales de Interacción”. Anthropos, Barcelona, 2009.

Definición de Deporte electrónico [en línea]. GamerDic, Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer, 2013 [fecha de consulta 17 de Octubre del 2016]. Disponible en <http://www.gamerdic.es/termino/deporte-electronico>.

Fairchild, Henry Pratt. “Diccionario de sociología”. Fondo de cultura económica, México, 1949.

Gallino, Luciano. “Diccionario de Sociología, 5 ed”. Siglo XXI editores de c.v. México, 2008.

Gil, Adriana. Vida, Tera. “Los videojuegos”. UOC, Barcelona, 2007.

Grupo de trabajo D-49. Videojuegos y ocio digital: “Los videojuegos dentro del proceso de socialización” en IV congreso de la cibernética 2009: Crisis analógica, futuro digital. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/los-videojuegos-dentro-del-proceso-de-socializacion/992/>.

Goffman Erving, Sacks Hayvey, Cicourel Aaron, Pollner Melvin. “Sociologías de la situación” “Rubor social”. Editores de la piqueta, España, 2000.

Hahn, Harley. Stout, Rick. “Internet: Manual de referencia”. Mc Graw Hill/Interamericana de España, S.A, 1994.

Hine, Christine. “Etnografía virtual”. UOC, España, 2004.

Huizinga, Johan. “Homo ludens”. Emecé editores, Buenos Aires, 1968.

Joseph, Isaac. “Erving Goffman y la microsociología”. Editorial Gedisa, España, 1999.

Lahire, Bernard. “El hombre plural, Los resortes de la acción”. Bellaterra, S.L, España, 2004.

Levis, Diego. “Los videojuegos, un fenómeno de masas”. Paidós, Barcelona, 1997.

Moba la nueva moda en línea [en línea]. El universal, 23 de Junio 2013. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.co/cartagena/tecnologia/moba-la-nueva-moda-en-videojuegos-124034>.

Ramos Jurado, Rodríguez Medela, Rodríguez Montaña. La investigación como instrumento en las luchas vecinales. HAOL, Núm, 16, (Primavera 2008).

Turkle, Sherry. “La vida en la pantalla”. Paidós, Barcelona, 1995.

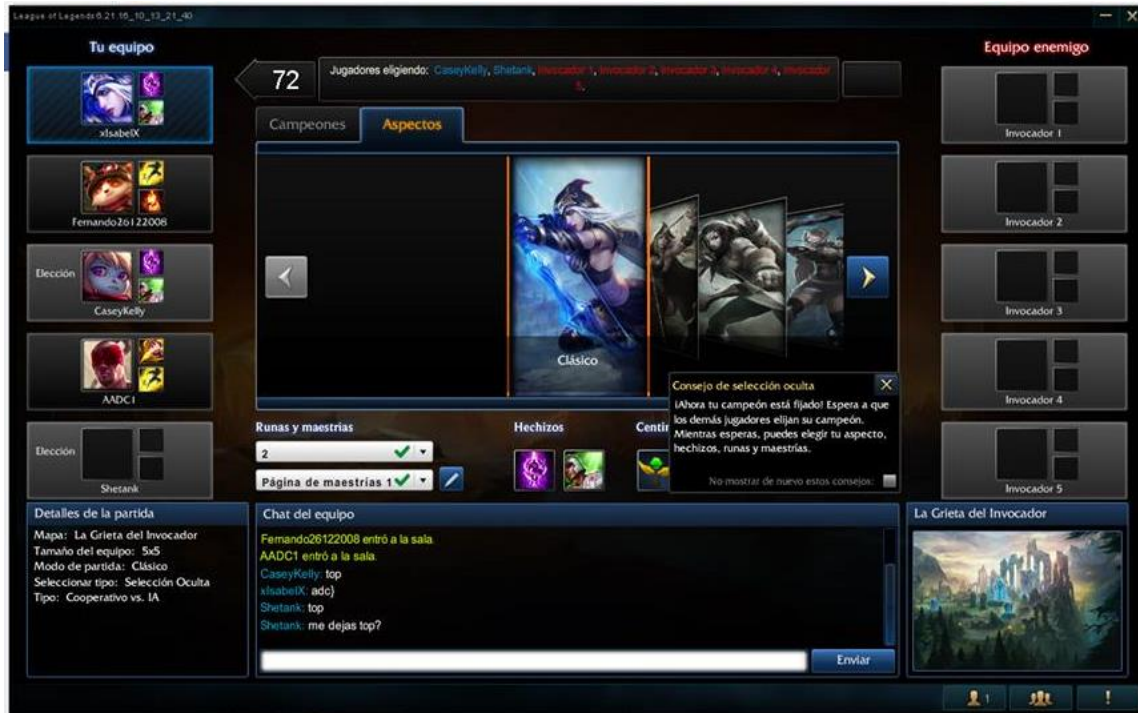
Vidal Silva, Pedro y Alvarado, López. “*Hacia una sociología del mundo virtual*”.

Anexos

Tabla de entrevistados

Nombre	Edad	Estudios	Trabajo	Tiempo en horas
Lio	23	Lic. Educación física	Con personas con discapacidad cognitiva	3 horas diarias
Juan Esteban	20	Técnico dibujo	independiente	2 hora diarias
Carlos Andrés	22	No	Oficios varios en hotel	5 horas día inter.
Daniel	20	Dis. Grafico (tecnólogo)	Comidas rápidas	4 horas
Juan David	20	Estudio políticos	No	3 horas diarias
Sebastián	22	Recreación	independiente	3 horas diarias
Esteban	20	Mercadeo (tecnólogo)	negocio familiar fajas	2 hora diarias
José	20	Dis. Grafico (técnico)	Comidas rápidas	3 diarias
Helmer	22	Mantenimiento de computadores	Mantenimiento	4 horas
David	20	Biología	No	4 horas diarias
julio	17	Estudiante	No	4 horas diarias
Andrés	17	Estudiante	No	4 horas diarias
Carlos	19	Estudiante	No	4 horas diarias
Camilo	19	Técnico	No	4 horas diarias

Fotos



Pantallazo del inicio de la partida, cuando se eligen las posiciones. Imagen 1



Pantallazo del nexo enemigo donde se observa desde la perspectiva de un jugador. Imagen 2

