

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS
SUPERIORES DE OCCIDENTE**

**Reconocimiento de validez oficial, acuerdo SEP No. 15018
Publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de
Noviembre de 1976**

**DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS SOCIOCULTURALES
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA
Y LA CULTURA**



***LA COMUNIDAD DESDE EL JUEGO:
UN ANÁLISIS DE LA RELACIONES INTERPERSONALES EN EL USO
COPRESENCIAL DE VIDEOJUEGOS MULTIJUGADOR***

**Tesis que para obtener el grado de
Maestro en Comunicación de la Ciencia y la Cultura
Presenta**

LCC Rubén Meléndez Magallanes

Director de Tesis: Dr. Guillermo Orozco Gómez

Tlaquepaque, Jalisco, Diciembre del 2011

Presentación

En el debate actual acerca de los videojuegos convergen opiniones que están tanto a favor como en contra de ellos. Así, hay quienes mantienen la idea de que estos tienden a aislar a sus usuarios, además de promover actitudes que podrían considerarse antisociales.

No obstante, los videojuegos también han demostrado tener cualidades habilitadoras y promotoras de ciertos tipos de socialización que en otros tiempos eran impensables. Ejemplo de ello son los videojuegos que se desarrollan en internet, pues constituyen auténticos mundos sociales en donde conviven una gran cantidad de usuarios de manera simultánea.

Estas socializaciones también han sido criticadas, pues se dice que más que ser positivas, representan un nuevo modo de aislamiento. No obstante, es un hecho que también existen socializaciones que se llevan a cabo de manera presencial, en las que el pretexto para el juego es la socialización que lo rodea y viceversa.

Este documento pretende dar cuenta de la intervención empírica realizada a lo largo de la investigación “La Comunidad Desde el Juego”, y con ello dar un panorama de las prácticas que se llevan a cabo en reuniones presenciales para jugar videojuegos, así como la trascendencia que estas tienen en la vida de los usuarios.

En la primera parte presento la argumentación que justifica la relevancia de este estudio desde un contexto sociocultural que lo ligue a la maestría. Después se hacen explícitas la pregunta y la hipótesis de trabajo que surgieron desde esa problematización, y posteriormente se establece un estado de la cuestión que ayude a ubicar esta investigación en los estudios académicos.

La segunda parte comienza con el marco teórico que sirvió como guía a lo largo de la investigación, para después definir las herramientas metodológicas que se utilizaron. También se presenta el análisis de la información obtenida por la investigación, las conclusiones generales, y finalmente una reflexión personal.

Problematización: El Debate Sobre los Videojuegos

Entre nosotros, las personas comunes, existen infinidad de historias que tienen que ver con los medios de comunicación. Razón por la cual no es raro que la humanidad también comparta una historia compleja con ellos. Mientras que para unos representan la liberación del individuo a través de la interconexión, para otros no dejan de ser los tentáculos de ideologías enajenantes y esclavizadoras.

No importa el medio del cual hablemos, siempre encontraremos pros y contras, ventajas y desventajas históricas. Cuando no sean técnicas, serán éticas, morales, económicas, o de cualquier otra índole. Siempre existirá esa inquietud que nos hará preguntarnos si son buenos o malos, o si son útiles o inútiles.

Dentro de toda esa complejidad sociocultural que componen los medios de comunicación, también está representada la complejidad humana. Esto porque, finalmente, lo que dichos medios permiten es compartir nuestra complejidad individual en el mar de lo social. Ya sea que una persona aprenda a hablar o a subir videos a youtube, lo que siente es la necesidad de hacer comunes ciertos elementos que le hagan referencia, pues es un hecho que la identidad que ostentamos tiene que ver con el proceso de alimentación/retroalimentación que mantenemos con nuestra realidad. Los medios de comunicación permiten hacer comunidad e individualidad entre sus usuarios, pues son una interfaz entre ambas dimensiones.

Así, no es raro que una relación constante con los medios nos lleve a preguntarnos continuamente, y a veces de manera simplista, si estos son buenos o no, incitándonos a olvidar el carácter cualitativo tan necesario para poder complejizar en la respuesta.

¿Son buenos? ¿Son malos? Creo que la respuesta depende más bien de la definición de ambos conceptos. Es decir, sus cualidades, y la complejidad a la que dicha distinción nos llevaría. ¿Son buenos por su utilidad, o son malos por su utilización? ¿Su utilización se refiere al uso instrumental, o al uso individual/social con repercusiones que van más allá del uso instrumental del medio?

En este sentido, tendríamos que contrastar aquellas afirmaciones que dicen que los videojuegos, objeto de estudio de esta investigación, son malos porque

puede estimular a su público a través de contenidos violentos, con las que dicen que son buenos porque permiten educar a través de la interactividad. No solo se trata de la pregunta y de quién la hace (y lo que ese “quién” da por sentado en su enunciación). Se trata de quién responde también, y de lo que ese otro “quien” tendrá en consideración cuando lo haga.

Aquí valdría la pena arriesgar una petición como la siguiente:

Subraye los medios que considere “malos”:

a)Prensa b)Radio c)Televisión d)Cine f)Telefonía e)Internet f)Videojuegos

¿Acaso resulta tan sencilla dicha distinción, simplista y sin definición de criterios? Me arriesgaría a pensar que la mayoría de los lectores no consideraron siquiera subrayar alguno de los reactivos. Muy probablemente porque es casi imposible encontrar a alguien que no se haya visto beneficiado, últimamente, por alguno de los medios mencionados. La *bondad* o *maldad* de los medios de comunicación se construye con base en nuestra experiencia, pues no hay discurso y testimonio más inmediato e importante que el de nosotros mismos.

Así, son muchos los ejemplos que nos demuestran cómo los medios, con sus nuevas características multimedia e hipermedia, han permeado de manera positiva nuestra existencia. No obstante, también están esas historias negativas que han marcado nuestra relación con ellos, y que avivan el debate constante que los rodea.

Ejemplos famosos de lo anterior podrían ser la canción *Helter Skelter* de los *Beatles*, que resultó macabramente inspiradora para Charles Manson -un muy conocido sociópata- y su “familia” al planear y ejecutar, a sangre fría, el asesinato de la esposa embarazada del director Román Polanski. Asimismo, el libro *Catcher in the Rye* inspiró el asesinato de John Lennon, ex canta-autor del mismo grupo. La película *Taxi Driver* llevó al intento de asesinato del ex presidente de EEUU, Ronald Reagan, realizado por John Hinckley Jr. en un hotel de Washington. En internet circulan publicaciones con títulos como *El Manual del Terrorista*, recetas de explosivos, y esquemas de armas automáticas que se pueden fabricar con herramientas y materiales de uso casero.

Si nos acercamos desde esta perspectiva a nuestro objeto de estudio, para dar idea de la negatividad atribuible a los videojuegos, muy probablemente nos encontremos con la infame masacre ocurrida en la preparatoria Columbine en 1999.

Dicho evento, protagonizado por Eric Harris y Dylan Klebold (18 y 17 años), culminó en el asesinato de varios de sus compañeros en una escuela de Colorado (EEUU). Ambos eran usuarios asiduos de *DOOM*, un videojuego. Su caso se caracteriza por que dejaron testimonios en video, grabados antes de los asesinatos, donde figuran frases como “¡Va a ser como el jodido *DOOM!* Tic, tic, tic, tic... ¡Jaa! ¡Esta escopeta la saque de *DOOM!*”

Esto lo decía Eric Harris, quien diseñó niveles basándose en los planos de la escuela¹, mientras frente a la cámara besaba la escopeta artesanalmente recortada que él y su “compañero de juegos” usarían para matar a trece personas y herir a veinticuatro más, además de aterrorizar a la sociedad estadounidense. Todo lo anterior antes de que ambos se suicidaran.

El resultado: una de las peores y más llamativas matanzas realizadas en una escuela de EEUU. La causa que salta a la vista: dos personas que jugaron *DOOM* y quisieron volverlo real...

Algo que valdría la pena mencionar es que, por aquel entonces, yo y muchos de mis amigos también jugábamos *DOOM*. Ciertamente era un juego con temáticas basadas en la violencia. A fin de cuentas se tenía que escapar, literalmente, de un infierno marciano, y las herramientas para hacerlo no eran más que escopetas, lanzamisiles, ametralladoras, y una motosierra.

Recuerdo que también, en ese entonces, los elementos gráficos de tal carnicería no eran más que un montón de píxeles volando y cambiando de color frente a la pantalla. Se oye muy “chafa”, lo sé... Pero con eso nos bastó a la gran mayoría de videojugadores que, aunque jugábamos mucho *DOOM*, nunca fuimos a matar a alguien ni nada por el estilo.

Naturalmente, experiencias como las anteriores son las que nos llevan a preguntarnos constantemente acerca de la bondad o maldad de los videojuegos. No

¹ El juego *DOOM* permitía a los usuarios editar los niveles para rediseñarlos a su gusto.

obstante, para hacer esa distinción, tendríamos que pensar que los videojuegos son entes independientes, libres de nuestra voluntad.

Los medios, por si mismos, no tienen intenciones. Hasta que no se les conjuga con un interés humano adquieren dicho atributo. Finalmente, los medios son solo medios, y de alguien más depende el fin que los justifique. Lo que justifica a un medio es la relación que permite con los emisores y receptores, pues en ambos quedan las intenciones de su uso. Es así que los medios dejan de ser solo medios para convertirse, como bien dice Guillermo Orozco, en muchas otras cosas.

Para algunos de nosotros, los videojuegos son una manera muy entretenida de pasar el rato. También son formas de narrar historias en las que se invita al receptor a participar activamente en ellas. Pueden ser campos virtuales para el entrenamiento y la educación, o simplemente para escapar de la cotidianidad por un momento.

Los videojuegos no son “buenos” o “malos” así nada más, pues ni siquiera un juego lleno de violencia como *DOOM* fue creado con la intención de provocar una masacre escolar. Más bien son las intenciones de ciertos individuos, sin importar las de nadie más, las que los motivan a comportamientos tan radicales como los vistos en Columbine.

Si enumeramos todas las aplicaciones que tienen los videojuegos, caeremos en la cuenta -como ha ocurrido con otros medios- de que la pregunta no debería enfocarse en lo que los videojuegos le hacen a la gente, o si son malos o no. Más bien deberíamos enfocarnos en lo que los usuarios hacen con los videojuegos, y la relación que ellos mismos proponen a partir del medio.

Los videojuegos, como medio, han estado en nuestra sociedad un tiempo relativamente corto, y sin embargo se presentan como el más controversial en la época actual. Esto debido a que son prácticas enormemente difundidas (casi cualquier pantalla puede usarse para jugar: celular, televisión, ipod, etc) y representan un segmento del mercado cultural que supera las ganancias económicas de la industria cinematográfica en los últimos años.

También representan la vanguardia que relaciona a las narrativas (contenidos) con la interactividad y representación multisensorial. Si observamos

juegos como *Grand Theft Auto*, *Crysis*, *Need For Speed*, *Fallout* y *Halo* (entre otros), nos daremos cuenta de la gran calidad de imagen/sonido que proponen, así como de su pronta respuesta ante las acciones del videojugador.

El grado de representación es importante en cualquier medio, sobre todo en los audiovisuales. Cuando los hermanos Lumière estrenaron su cinematógrafo, varios espectadores huyeron despavoridos ante la imagen de un tren avanzando hacia ellos, pensando que éste se saldría de la pantalla para arrollarlos. Lo mismo pasó cuando, al finalizar la película de “Gran Robo al Tren”, más o menos por la misma época, un vaquero disparaba sus armas hacia el público. Ambos eventos son prueba pintoresca de las cualidades inmersivas de los medios audiovisuales, y de sus capacidades representativas.

De las computadoras personales más avanzadas, muchas se arman y/o manufacturan para jugar videojuegos, pues utilizan gráficos y sonidos de gran calidad para representar situaciones de maneras enormemente inmersivas. Ya sea que uno este volando una nave, o volándole la cara al enemigo, todo pasa casi como lo haría en una película. Así, algo que diferencia a los videojuegos de otros medios audiovisuales es la interacción directa que le proponen al usuario, y a la cual este último debe someterse para alcanzar fines específicos.

En el videojuego, si se está volando una nave o agrediendo a alguien, es porque el jugador así lo ha aceptado, y está haciendo su mejor esfuerzo para ello, integrándose a la interacción simbólica/instrumental que éste le propone.

Este es uno de los aspectos más criticados de los videojuegos, pues se supone que no solo exponen al usuario a contenidos “delicados” (como lo haría una película o un programa de TV), sino que lo relacionan directamente con ellos y lo meten en su lógica, habilitando estructuras cognitivas que, como ya vimos, podrían salir a relucir durante eventos trágicos.

No obstante, en casi cualquier medio hay contenidos y formatos. Se supone que muchos de los videojuegos tienen un *rating* que, más que censurar, orienta al público en lo que a su contenido se refiere. Muy parecido a las películas y su clasificación, en los videojuegos también hay géneros, que van desde lo educativo hasta lo violento, para entretener a chicos y a grandes.

Hasta este punto, nos hemos concentrado más que nada en la relación que los videojuegos permiten con sus usuarios, a manera de interfaz hombre-máquina. No obstante, el objetivo de esta investigación tiene que ver con las interacciones sociales que rodean a los videojuegos multijugador presenciales, y las repercusiones que tienen en contextos diversos.

Como ya mencionamos, los sistemas actuales pueden simular la realidad de maneras sorprendentes, pero para ello requieren una configuración que lo permita. Los primeros videojuegos no tenían procesadores avanzados, ni tarjetas graficas de alto desempeño. Más allá de lo técnico, lo que le proponían a sus usuarios era una lógica basada en algo histórica y culturalmente arraigado en nuestras sociedades: la diversión a través de la interacción con otros jugadores.

Para darnos cuenta de ello, bastaría con observar el primer videojuego comercial. En el año de 1972, ATARI lanzó el primer videojuego de *arcade*, es decir, que integraba los controles, la pantalla y el programa dentro de un armatoste parecido a los videojuegos que hay en comercios y otros establecimientos de la actualidad. Esto porque en su momento parecía una idea ingeniosa y valía la pena experimentar con ella.

El resultado fue *PONG*: un videojuego que emula un partido de tenis en dos dimensiones, en el cual el jugador ponía a prueba sus habilidades en contra de un oponente real o simulado por el sistema.

Un dato curioso es que, tras semana y media de haber montado estos equipos en algunos bares y cafés de California, los propietarios de dichos lugares empezaron a reportar fallas en el funcionamiento del juego. El ingeniero que diseñó el aparato fue a verificar, y descubrió que el problema era que el mecanismo que recibía las monedas de un cuarto de dólar estaba a su máxima capacidad. En otras palabras, no le cabía más dinero a las maquinas.

Algo que llama la atención del *PONG*, más allá de su éxito e impacto, es que tenía por controles una palanca por jugador y un solo botón. Muy diferente a la gran cantidad de palancas y botones que encontramos en los controles de hoy. La palanca era para mover la “raqueta”, y el botón accionaba la participación de un rival real contra el cual competir.

Sin duda, este primer botón, aunque sencillo, marcaba y sigue marcando una gran diferencia en la manera de jugar videojuegos.

Los videojuegos no solo permiten la interacción con realidades simuladas. También son prácticas sociales en las que se participa con otros usuarios. Desde el *PONG*, hasta aquellos que integran a cientos de miles de personas online, los videojuegos han demostrado cualidades únicas cuando se trata de interrelacionar a los individuos que se exponen a ellos.

La interacción colectiva en los videojuegos constituye un área que se ha desarrollado a la par de su industria principal, pues la marcó desde sus inicios. Se puede jugar solo, pero la posibilidad de hacerlo acompañado también está presente en la mayoría de los videojuegos actuales y resulta muy divertida. Y mientras que en un inicio eran dos jugadores simultáneos solamente, ahora pueden ser tres, cuatro, cinco, seis o hasta miles. Los avances en telecomunicaciones, especialmente en lo que a internet se refiere, han representado una plataforma para la interconexión de los usuarios, pues los videojuegos han sabido aprovechar el factor social que caracteriza a los juegos, en general, como formas de entretenimiento.

Pero eso no solo ocurre en la virtualidad del internet. La interacción entre varios jugadores se da de manera presencial también, en espacios físicos compartidos por los participantes. En el caso del *XBOX 360* de *Microsoft*, los aparatos permiten la participación de hasta cuatro jugadores, además de la conexión inalámbrica de hasta cuatro consolas, para dar un total de dieciséis jugadores presenciales. Esto permite ciertos tipos de socialización que serían muy parecidos a los rodean a juegos como el dominó, el billar, el fútbol, y muchos otros que terminaron como títulos de videojuegos también.

Resulta pertinente investigar este tipo de socializaciones, pues son fenómenos propios de la cultura de participación que vivimos hoy en día. Los usuarios ven en los videojuegos la oportunidad de relacionarse con sus semejantes a través de una coparticipación interactiva presencial que, aunque puede tener similitudes con otros juegos, se distingue de ellos por la incidencia entre cultura y tecnología:

Mientras que la interactividad es una característica tecnológica, la participación es una característica cultural. La cultura de la participación está emergiendo conforme nuestras culturas van absorbiendo y respondiendo a la explosión de las nuevas tecnologías mediáticas, que permiten a los consumidores apropiarse de los medios y hacerlos recircular de formas muy poderosas. (Jenkins, 2009)

Lo que esta investigación pretende es acercarse a los grupos de usuarios que han hecho de los videojuegos una práctica social, y que la llevan a cabo reuniéndose de manera presencial. Esto para dar cuenta de la influencia que tiene dicho medio tecnológico en los procesos de socialización que le rodean, además de la forma como se integra en otros contextos.

Pregunta de investigación

¿Cómo influyen los videojuegos multijugador presenciales a las interacciones sociales que se generan en torno a ellos?

Hipótesis de Trabajo

Los videojuegos multijugador presenciales generan, entre sus usuarios, interacciones que tienen efectos en contextos sociales e individuales más allá del inmediato.

Por otro lado, algunos de los usuarios integran comunidades que, compartiendo símbolos y reglas, habilitan estructuras sociales basadas en los videojuegos para alcanzar objetivos en concreto.

Estas estructuras sociales influyen en la identidad de quienes las integran, al mismo tiempo que constituyen la identidad de la comunidad misma.

Estado del arte: Algunas referencias sobre el estudio de los videojuegos

Si bien los juegos en general han estado presentes en las culturas humanas desde hace mucho tiempo, la popularización de los videojuegos es un fenómeno que caracteriza a las sociedades actuales solamente, pues no han pasado ni cuarenta años desde que se lanzó al público el primer videojuego comercial. No obstante, el crecimiento acelerado de esta industria ha llamado la atención de profesionales y académicos de distintas ramas del conocimiento, haciendo de este un campo en el que inciden una gran cantidad de perspectivas y metodologías.

Los videojuegos son un medio que tiene características muy particulares, pues no solamente está compuesto por elementos de otros medios (imagen en movimiento, audio, etc), sino que los conjuga de una forma en la que resulta imposible analizarlos como si se tratara solamente de una suma de partes. Esto representa un reto para quienes pretenden estudiarlos, pues no hay una perspectiva unificadora que marque lineamientos universales para hacerlo.

Si bien es cierto que en la actualidad se han dado esfuerzos importantes para consolidar el campo académico de los videojuegos, ellos también tienen un tiempo relativamente corto, por lo que lo mejor será analizar cómo es que este medio tan singular ha atraído la atención de estudiosos y científicos.

Dependiendo de su enfoque, podemos considerar a los investigadores de los videojuegos como narratólogos o ludólogos, dos corrientes en debate constante. Los estudios que se concentran en las representaciones estéticas de los videojuegos pueden considerarse como pertenecientes a la narratología, pues ven a los videojuegos como un nuevo tipo de narración que puede estudiarse desde perspectivas clásicas. La ludología, por el contrario, considera que los videojuegos deben analizarse como parte de los juegos en general, pues tienen elementos interactivos que los diferencian de aquellos medios narrativos de los cuales se han heredado teorías y metodologías para su estudio.

De los estudios que se han hecho en torno a los videojuegos, lo que llega a diferenciar entre uno y otro es el análisis de una combinación de atributos particular. Como ya dijimos, cuando a los videojuegos se les conjuga con la realidad humana se convierten en muchas otras cosas. Además de medios interactivos, son prácticas

sociales e individuales que repercuten en nuestras culturas de distintas maneras, y que se diferencian de otros juegos y otros medios por la configuración de sus elementos.

Son cuatro las principales líneas de investigación en las que podríamos categorizar a los estudios realizados en torno a los videojuegos, y que poco a poco han perfilado este campo en formación (Egenfeldt-Nielsen, 2008, pp 9-10).

La primera línea se ha enfocado en el diseño de los videojuegos. Es decir, aquello que compone sus reglas, su instrumentación, y la relación que todo ello permite con sus usuarios. En este enfoque convergen algunas disciplinas que se derivan del estudio estético de otros medios, como el cine y la literatura por ejemplo. Estos estudios no suelen considerar a los videojuegos como un conjunto, sino que se concentran en algún videojuego particular, y ponen especial interés en la forma como logra representar y sostener la interactividad entre los elementos que integran su funcionamiento.

Algo distinto sucede con la línea ontológica, pues se concentra en definir aquello que constituye la esencia de los videojuegos. A diferencia de los estudios sobre el diseño de los videojuegos, los de carácter ontológico buscan establecer las generalidades que permita distinguir a un videojuego de aquello que no lo es. Es de esta forma como se establece una relación filosófica entre los elementos que componen el acto de jugar, por medio de estructuras lógicas aplicables a casi cualquier caso.

Las investigaciones que siguen la línea del impacto de los videojuegos en la cultura intentan explorar la relación entre la industria de los videojuegos y la historia de ciertos grupos sociales. Para hacerlo, se valen de indicadores a nivel macro y se enfocan en el análisis de medios para obtener una perspectiva general del efecto que tienen los videojuegos en la cultura.

La línea que tiene que ver con la experiencia humana se concentra en los procesos individuales y sociales que se ven influidos por el acto de jugar. A esta perspectiva se le han ido sumando estudios de carácter sociológico, y es precisamente dentro de la cual podemos ubicar a esta investigación.

De estos estudios, algunos de los más llamativos han sido aquellos que analizan los efectos que tiene la violencia de los videojuegos sobre sus usuarios. Tradición que deviene de estudiar los efectos de la violencia, pero de la televisión, en sus espectadores. Siendo estudios de carácter psicológico, podemos ubicar tres principales corrientes teóricas.

La teoría social cognitiva supone que la violencia justificada explícitamente durante el juego puede internalizarse fácilmente por los jugadores y llevarse al plano de lo real (Buchman, 1995), pues estos se sienten identificados con los personajes (Ascione, 1987). Otra forma de estudiarlos es desde el modelo de la transferencia de excitación, pues emociones residuales de juegos anteriores pueden intensificar los estados de ánimo de los jugadores en situaciones sociales posteriores (West, 1996). La teoría de activación cognitiva se refiere a que el juego da a los usuarios acceso a estructuras cognitivas relacionadas con actividades específicas, de violencia o agresión por ejemplo, que después podrían ser ejecutadas por los jugadores en la vida real (Tan, 1994).

A este tipo de estudios se les puede atribuir parte de la percepción de que los videojuegos pueden volver antisociales y violentos a sus usuarios. No obstante, lo que se les ha criticado es que se llevan a cabo en ambientes controlados, casi de laboratorio, haciendo que la práctica no corresponda a las condiciones comunes del acto de jugar, donde son los propios videojugadores los que proponen espacios y modos para hacerlo.

Lo anterior ha invitado a los investigadores a salir del laboratorio, para analizar situaciones propiciadas por los mismos videojugadores. Con ello, se cambia el control, más propio de las ciencias duras, por la validez ecológica. Esa validez es sustentada con una base creíble que demuestre que la investigación da fe sobre lo que las personas hacen, como lo hacen, lo que aprenden y lo que piensan en la vida diaria, y no solamente sobre lo que hacen en el contexto de un laboratorio.

Ejemplo de ello son investigaciones que sitúan a los usuarios en contextos de participación presencial en torno a videojuegos, para después hacer un análisis cualitativo de la transferencia de dichas experiencias a otros contextos fuera del inmediato (Salen, 2008).

Dicha relación entre contextos de uso ha demostrado ser un punto de análisis interesante al investigar comunidades de videojugadores, pues invitan a conocer las características de las prácticas sociales facilitadas por los videojuegos (Lehdonvirta, 2010; Fung, 2006). Esto analiza la realidad y la virtualidad social, así como sus puntos de convergencia y divergencia, para demostrar que se traslapan e influyen en su significación mutua (Friedman, 1999).

También pueden ser benéficos para el desarrollo de habilidades sociales, como es el caso de juegos en los que pueden participar distintos jugadores de manera simultánea. Ello porque al participar en equipo, los videojugadores se involucran en un sistema multimediado de colaboraciones, en el que deben coordinar estrategias dentro del juego, basadas en una participación cooperativa y de carácter social (Smith, 2007; Bruckman, 1993).

Un ejemplo que demuestra los efectos positivos de los videojuegos en los procesos de socialización presenciales, es el estudio de Mitchell (1985), quien analizó las actividades de 20 familias en torno a consolas del ATARI 2600, para darse cuenta que la mayoría de ellas las utilizaba como actividad compartida. Mas que fomentar un bajo desempeño escolar, un incremento en la violencia, o interacciones familiares nocivas, el videojuego se presentó como un refuerzo positivo al interior de las dinámicas familiares, “un recuerdo de los días del Monopoly, las damas, los juegos de cartas y los rompecabezas” (Mitchell, 1985, pág. 134). Este tipo de estudios sugieren que los investigadores se beneficiarían al reconocer los contextos que rodean al juego, estudiando el acto de jugar como práctica social y cultural.

Otro aspecto estudiado de la experiencia humana es la utilidad de los videojuegos como herramientas educativas y de entrenamiento, y se enfocan en las cualidades de representación de los videojuegos y sus capacidades para simular ambientes de aprendizaje interactivos. Esta interacción con un sistema de ganar/perder motiva al jugador, promoviendo actitudes positivas hacia la comprensión de habilidades, conceptos, actitudes, valores, roles y relaciones sociales (Ritterfeld, 2006; Valderrama Ramos, 2011) Así, se pueden interrelacionar conocimientos teóricos por medio de sistemas de representación e interacción que se vuelven significativos al establecer una relación sensible con lo formal,

involucrando al individuo en procesos de toma de decisiones por medio del conjunto de reglas que componen al juego (Faria, 1998).

Por otro lado, los videojuegos permiten la participación en sistemas que responden de forma dinámica a distintas variables que son controladas por el jugador, por lo que se ejercitan estructuras cognitivas complejas de manera constante y se beneficia el desarrollo del pensamiento lógico y proyectivo, así como la capacidad de respuesta (Gredler, 1996). En este sentido, analizar el uso de ambientes simulados ha demostrado su gran potencial en el entrenamiento de personal, lo cual va desde lo militar hasta lo médico, por medio de la realidad virtual y toda la instrumentación de la que ésta última se vale (Ryestedt, 2002).

Al concentrarse en los videojugadores, las experiencias de juego se pueden analizar como parte de procesos que los usuarios lleva a cabo para adquirir cierta gratificación desde su uso consiente. El uso de los videojuegos está justificado desde las condiciones de recepción fomentadas por los videojugadores, y ello se analiza para tratar de esclarecer las razones por las cuales estos últimos toman parte en dichas actividades mediáticas (Sherry L. B., 2006).

Algo en lo que coinciden varios de los autores consultados es que, en el debate actual de la relación de los videojuegos con la cultura, los estudios más significativos son aquellos que se concentran en las experiencias de juego, el tipo de prácticas que se generan durante el mismo, y cómo éstas se integran a la vida de los videojugadores.

En el caso de esta investigación, nos enfocaremos en la influencia que tienen los videojuegos multijugador en los procesos de socialización que se suscitan entre sus usuarios presenciales, y el valor que estas prácticas adquieren para ellos en contextos más amplios.

Marco Teórico

Cualquier aproximación teórica deberá desglosar los elementos básicos a observar, así como el valor y significado que estos adquieren a partir de un análisis reflexivo que los ubique dentro de la dinámica propuesta por los sujetos de estudio.

Los juegos, gran categoría dentro de la que podríamos incluir a los videojuegos y todas sus variantes, han demostrado gran importancia en la cultura humana. Cuando vemos la enorme cantidad de juegos que existen en la actualidad, podemos apreciar que son formas de entretenimiento muy atractivas, y que han acompañado a la historia de las sociedades humanas desde mucho tiempo atrás.

Por otro lado, tienen un fundamento instintivo. En este sentido, bastaría con echar un vistazo a la naturaleza y ver que muchas especies de animales también juegan, pues el juego pretende ejercitar habilidades que suponen ser útiles para quien las desarrolla.

Cuando analizamos la lógica de nuestros juegos, los juegos humanos, podemos detectar características generales que se observan en su gran mayoría. En esta investigación dejaremos de lado el carácter instintivo de los mismos, pues lo que nos interesa es el aspecto relacionado con la cultura humana.

Para definir las características de los juegos como prácticas culturales, podríamos decir que, según la perspectiva de Huizinga (1984, págs. 19-27):

- a) Son actividades libres: El juego requiere de la intencionalidad de los participantes para considerarse como tal.
- b) El juego escapa a la estructura cotidiana: Un juego no representa la realidad. A lo mucho se vale de representaciones extraídas de ella para integrar una actividad que transcurre al interior de sí misma y se practica para obtener una gratificación producida por ella misma.
- c) Exigen un orden propio: Para que el juego transcurra adecuadamente, se requieren una serie de reglas que deberán ser aceptadas por todos los jugadores. Esto delimita espacios, tiempos y acciones, además de permitir la repetición posterior bajo las mismas condiciones.
- d) Se vale de la tensión para su funcionamiento: Al interrelacionar distintos elementos dentro de un sistema de reglas, en el margen de participación que

interrelaciona a los jugadores se genera un conflicto. La resolución de dicho conflicto dependerá de las habilidades de los jugadores.

- e) Al participar en ellos se busca un resultado valioso: Ya sea que se trate de un objeto material o de algo simbólico, un juego implica la distinción entre ganar o perder por medio de una recompensa.

Estas características, propias del acto de jugar, integran un universo simbólico que genera interacciones sociales inmediatas. Un juego es una actividad interactiva con sus elementos internos, con las reglas que los interrelacionan y con otros jugadores. Presenta un orden propio -que no depende necesariamente del orden social- por que supone un conflicto en igualdad de circunstancias. La incertidumbre y la tensión tienen lugar durante las acciones de los jugadores, y son sus habilidades las que usualmente llevarán a la victoria o derrota correspondiente. Con lo anterior hemos definido el concepto de *juego*.

Al hablar de videojuegos, la diferencia que salta a la vista es el prefijo *video*. Hay muchas referencias de lo que es un videojuego (Nintendo, Xbox, Playstation). No obstante, la definición del prefijo nos ayudará a comprender el elemento clave que distingue a los videojuegos de sus congéneres.

En su definición más estricta, “video” se refiere al uso de una señal de intensidad/brillantez representada en un tubo de rayos de cátodos, el tipo de imagen usado en una televisión o en un monitor de computadora [...] (Wolf, 2001, pág. 16)

En nuestro contexto actual, año 2011, un rayo de cátodos podría considerarse como algo circunstancial a la época, pues son muchas las pantallas que utilizan otro tipo de sistemas (plasma, LCD o LEDs), y que llevan a cabo la misma función: la representación gráfica de una interacción mediada por el sistema electrónico. El término video, en su etimología latina, se refiere al acto de ver (yo veo).

Con lo anterior, podríamos definir a los *videojuegos* como una serie de condiciones competitivas que se representan a través de estímulos visuales principalmente, facilitados por un medio electrónico, en las cuales participan e interactúan jugadores con un objetivo que se materializa dentro de la lógica del

juego. Vale la pena señalar que hasta antes de este tipo de sistemas electrónicos era muy difícil concebir algún juego que no requiriera la participación de dos o más personas. “Los videojuegos representan una anomalía en el jugar, algo que histórica y culturalmente es un pasatiempo fundamentalmente social.” (Simon Egenfeldt-Nielsen, 2008, pág. 130) Hoy encontramos sistemas que permiten a los usuarios integrarse a la lógica del juego de forma individual si así lo quieren. Sin embargo, lo que a mí me interesa es el acto de jugar como practica social, facilitada por los videojuegos.

En los videojuegos *multijugador* (que permiten la participación de dos o más jugadores simultáneamente), la interactividad es compartida y asimilada por varios jugadores. Existen dos grandes grupos, que nos ayudarán a delimitar el tema de la investigación. Estos son los juegos *multijugador on-line*, que no requieren de presencia física de los jugadores en un lugar común para la participación en tiempo real, y los que llamaremos *multijugador(es) presencial(es)*, pues si requieren de presencia física por parte de los participantes en un lugar real compartido.

Aunque en la investigación abordare lo referente a los multijugadores presenciales solamente, hay que mencionar que algunas de estas situaciones de juego requieren de tecnología on-line (como acceso a redes locales o LAN) para llevarse a cabo. No obstante, con este concepto habremos de referirnos a videojuegos que fomentan la participación multijugador en lugares físicos compartidos e inmediatos.

Por otra parte, esta participación presencial puede llevarse a cabo en dos modalidades. La modalidad a la que habremos de referirnos como *competitiva* enfrenta a los jugadores entre ellos, mientras que la modalidad *cooperativa* pretende unir a los jugadores, a manera de equipo, para alcanzar un objetivo compartido. Estas modalidades no se excluyen, pues puede darse el caso de dos equipos participando cada uno como una unidad cooperativa que compite contra la otra.

Como ya hemos mencionado, jugar requiere la intención para hacerlo y supone obtener una gratificación por medio de la participación en un universo simbólico. El medio de los videojuegos, más que audiencias, se podría decir que tiene usuarios, ya que su recepción va más allá de la interpretación de un formato o estructura narrativa, a diferencia de una película o una serie de televisión. Se

requiere de la participación activa por parte del jugador para que el juego tenga sentido. En mi investigación, lo más importante no es la interacción con el medio (aclarando que no por ello carece de gran importancia), sino la interacción con otros a través del medio, las razones de esa coparticipación que satisface a los usuarios en el plano de lo real, así como el lugar que ocupa ésta (coparticipación) en su vida cotidiana. Esto implica centrar la investigación en el análisis de las interacciones sociales de los videojugadores, los contextos en los que se desarrollan dichas interacciones, y el uso de este medio como resultado complejo de múltiples factores.

Esto es lo que caracteriza a la corriente de los *Usos y Gratificaciones* para el análisis de medios. Parte de las teorías funcionalistas de la comunicación de masas, “la narrativa que alimenta ese modelo se concentra en la capacidad de agencia que tienen las personas como usuarios de los recursos humanos, materiales y simbólicos con los que entran en contacto o crean” (Meyrowitz, 1985, pág. 648). Adicionalmente, “los humanos son considerados como auto-reguladores; es decir, individuos que responden a la sensación de necesidad y factores contextuales. En el caso de los medios, la utilización individual y el efecto de ese uso son en gran medida la función y el propósito del individuo para usar el medio.” (Newman, 2008, pág. 214)

Así, los videojugadores son considerados como individuos conscientes de las razones por las cuales utilizan el medio, pues detrás de todo ello existen motivaciones y estructuras contextuales que permiten que el usuario alcance cierta gratificación. Aquí resulta útil la estructuración de los usos y gratificaciones propuesta por Rossengren, pues otorga una perspectiva sistemática sobre este respecto:

Esencialmente, necesidades básicas (1), diferencias individuales (2), y factores socio-contextuales (3) se combinan para resultar en una variedad de problemas percibidos y motivaciones (4-6) y que son satisfechos por el medio (7) y otros (8), llevando a patrones diferenciados de efectos mediáticos (9), tanto a niveles individuales (10) como a niveles sociales (11). (Sherry L. B., 2006)

Esta interacción intencional con el medio, y su inserción en contextos más amplios, implica que no existe una combinación universal de razones para usar un medio, pues estas varían según sea el caso.

Un estudio realizado en grupos focales de videojugadores (Sherry L. B., 2006) otorgó una taxonomía de motivos e intenciones que podrían ser útiles como guía en la investigación que me compete. Estos fueron los siguientes:

- Exaltación: Utilizar el videojuego para estimular emociones como resultado de acciones rápidas o gráficos de alta calidad.
- Reto: Utilizar el videojuego para alcanzar un mayor nivel de destreza o la sensación de logro personal.
- Fantasía: Utilizar el videojuego para llevar a cabo actividades que no pueden realizarse en el plano de lo real.
- Interacción Social: Utilizar el videojuego con fines de socialización.
- Competencia: “Esta gratificación se deriva del poder que tiene el medio para provocar una reacción sobre otros en relación a la dominación demostrada por el video jugador, estableciendo una posición relativa en la jerarquía del grupo de personas. (Sherry L. B., 2006)”

En lo referente a mi investigación, podríamos decir que las categorías principales serían las de *interacción social* y *competencia*, pues en sus definiciones implican la relación interpersonal con otros sujetos y con el medio en cuestión (los videojuegos). Es decir, dado que la socialización es fundamental en mi objeto de estudio, deberé concentrarme en estas dos categorías de gratificaciones principalmente. No significa que se ignorarán las demás categorías. Muy por el contrario, se buscará la manera de relacionarlas entre sí (si es que eso resulta conveniente). No obstante, según los objetivos de ésta investigación, podríamos definir ambas categorías como las principales.

Las gratificaciones percibidas, así como el uso del medio para convivir con y/o “medirse” con otros, pueden relacionarse con la *acción teleológica*. Así, un videojugador se convierte en un actor que “realiza un fin o hace que se produzca el estado de cosas deseado eligiendo en una situación dada los medios más congruentes y aplicándolos de manera adecuada” (Habermas, 1987, pág. 122). Aquí

resulta de gran importancia la capacidad de decisión entre opciones y alternativas para alcanzar la gratificación percibida, y que al mismo tiempo es fundamental en la capacidad de agencia que el modelo de Usos y Gratificaciones atribuye a los usuarios de los medios.

Recordemos que la percepción de gratificaciones, así como los usos y efectos diferenciados que tienen los medios en sus usuarios, dependen de contextos más amplios, que se extienden más allá de la situación de juego inmediata. En este sentido, valdría la pena diferenciar el videojuego (como universo simbólico interactivo) de la situación social generada por este último. (Smith, 2007). Si nos concentramos en el videojuego, encontraremos interacciones mediadas por un programa que las relaciona y representa audiovisualmente, ello a partir de la instrumentación y la lógica propias de la participación. Básicamente, el juego terminaría tan pronto como el diagrama de flujo alcance el triunfo o la derrota de los sujetos involucrados, otorgando una serie de estadísticas que dan fe de esto último.

No obstante, el videojuego también provoca situaciones de carácter social, cuyos efectos y características trascienden las capacidades de interrelación y representación del sistema electrónico. En este sentido, se podría considerar al videojuego como una práctica social que adquiere significado al insertarse en contextos más amplios.

Podemos establecer tres niveles de significación (o semiosis) de los videojuegos como practica social, relacionados estrechamente entre sí: “el significado estructural y potencial del discurso mediático, el significado situado y actualizado producido por las audiencias, y el significado performativo con consecuencias más allá del contexto inmediato de recepción” (Jensen, 1995, pág. 66). Este proceso de significación hace de los videojugadores *interpretantes*, que se diferencian unos de otros por factores demográficos y socioculturales.

Para referirme a los tres niveles mencionados, habré de utilizar la siguiente taxonomía a lo largo de mi investigación, pues creo que es más que adecuada y demuestra la interrelación entre los niveles de significación. El primero corresponde a lo que sucede dentro de la lógica dada por el juego, el segundo a las interacciones entre los presentes en un área y tiempo específicos en la que se desarrolla la

situación de juego, y el tercero hace referencia a la transferencia que hacen los participantes o espectadores de la situación hacia su experiencia de vida. A estas categorías de análisis se les denominará <en-juego> (in-game), <en-cuarto> (in-room) y <en-mundo> (in-world). (Salen, 2008, pág. 44)



Dicha clasificación resulta pertinente, pues si bien pretende ubicar las acciones en lo espacio/temporal, también reconoce la interrelación entre dichos conceptos. Esto quiere decir que aquello que acontece <en-juego> influirá en lo que pasa <en-cuarto>, y esto a su vez en lo que pasa <en-mundo>. Asimismo, podemos jugar con ese orden y encontrar una lógica consistente y por lo tanto útil para analizar el fenómeno. Más que un proceso lineal, podríamos definir este flujo como una red dinámica que se autoalimenta a partir del intercambio de experiencias entre los tres niveles mencionados.

En esta clasificación, “los momentos de constitución mutua, intercambio concreto y estructuración pueden ser examinados como “contextos”. Estos contextos se extienden mas allá de los escenarios de impacto inmediato de los medios sobre audiencias particulares” (Jensen, 2002, pág. 171). Así, <en-juego>, <en-cuarto> y <en-mundo> pueden ser considerados como *contextos*, mientras que

Las practicas pueden definirse como actividades significativas, o, para ser precisos, formas de acción social que se recontextualizan como significativas en contextos específicos. (Jensen, 1995, pág. 65)

Dichas *prácticas* conforman la cotidianidad de los sujetos y presentan patrones que varían a lo largo del tiempo, pero que suponen responder a tendencias definidas por la dinámica social. En este sentido, tanto el uso del medio (videojuegos) como la apropiación que ello conlleva, implican un proceso de

autocomprensión y autoformación en que los sujetos se dedican, de maneras variables y en grados diversos, a comprenderse y resignificar su realidad personal a partir de lo social. Así, “[...] la realidad en parte objetivada y en parte subjetivada se reconstruye permanentemente, no está sujeta a leyes universales, a lo sumo a tendencias entendibles como espacios de lo posible para la acción social” (Toledo, 2006, pág. 34)

Cuando hablamos de lo que acontece <en-juego>, lo podríamos relacionar con la *acción regulada por normas*, que se refiere “no al comportamiento de un actor en principio solitario que se topa en su entorno con otros actores, sino a los miembros de un grupo social que orientan su acción por valores comunes.” (Habermas, 1987, pág. 123). Ya hemos mencionado que un videojuego exige un orden interno, basado en reglas, que permite la participación de usuarios en un sistema interactivo de representación audiovisual. El juego es una especie de campo de acción simulado, y al mismo tiempo un árbitro al que supuestamente no se le puede engañar, integrando una serie de situaciones en las que se vence al otro como oponente o se participa con él como aliado en un esfuerzo conjunto. Esta colaboración, competitiva o cooperativa, sirve para lograr los objetivos compartidos o antagónicos del juego (ganar VS perder) a partir de las destrezas que este último favorece y cuyo margen de acción está definido por normas.

Por otro lado, la cooperación por parte de todos los involucrados es necesaria para el correcto desarrollo de las acciones, lo cual no solamente implica la asimilación de las reglas del juego. También se requiere establecer un orden en la realidad inmediata donde se desarrolla la situación de juego (lo que sucede <en-cuarto>), pues con el famosísimo “Game Over” no terminan las interacciones. Muy por el contrario, inicia otra etapa dentro de la dinámica generada en torno al videojuego que “implica intercambio de símbolos y negociación o imposición de significados para que haya una comprensión mutua” (Toledo, 2006, pág. 25) por medio de reglas implícitas o explícitas.

Asimismo, en el nivel <en-cuarto> podemos identificar la *acción dramática*, que “no hace referencia ni a un actor solitario ni al miembro de un grupo social, sino a participantes en una interacción que constituyen los unos para los otros un público ante el cual se ponen a sí mismos en escena” (Habermas, 1987, pág. 123). Los

videojugadores son parte de los elementos fundamentales que integran la estructura de un juego, pero son tan diferentes entre ellos que podrían considerarse como variables al interior del mismo, a diferencia de las reglas que podrían considerarse como constantes. Hay quien puede reaccionar de manera agresiva ante la derrota, o con expresiones exageradas de alegría ante el triunfo. Es decir, se trata de un esfuerzo por hacerse presente en la situación y distinguirse del grupo de personas a través de la manifestación de dicha subjetividad individual frente al grupo social.

El concepto de *identidad* surge como unidad de análisis, pues se trata del “proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo cultural, o un conjunto relacionado de atributos culturales, al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido” (Castells, 2001, pág. 28). Desde esta definición, *sentido* es el significado simbólico que el actor social (videojugador) identifica como objetivo de sus acciones. Jugar con otros tiene el objetivo de interactuar con ellos a manera de relación interpersonal, y así como a un videojugador lo distingue una combinación única de habilidades diversas, los rasgos individuales que componen su subjetividad no son los mismos de uno a otro.

Aunque en un grupo de videojugadores presenciales se pueden expresar estas subjetividades <en-juego> -cambiando el nombre del avatar, modificando su aspecto o haciendo que se “exprese” por medio de botones- lo más común e inmediato será ver manifestaciones dramáticas <en-cuarto>, pues

[...]El acto de jugar, sin importar si se lleva a cabo en una sala o en una LAN-party², está rodeado y empapado de habla, conversación y discusión. (Newman, 2008, pág. 24)

Es a través del *discurso*, entendido como “el uso del lenguaje y otros sistemas semióticos en contextos sociales” (Jensen, 1995, pág. 64) que la acción dramática adquiere su forma y pretende otorgar sentido en la dinámica social.

Lo <en-juego> y <en-cuarto>, junto con las prácticas y tipos de acción social que permiten, no se generan espontáneamente en la realidad humana ni son circunstanciales. Tampoco lo es la acción teleológica, propia de la identificación y aplicación de medios para cubrir cierta necesidad percibida. Estas interacciones

² Se le da este nombre a las reuniones que hacen videojugadores, sobre todo de PC, en la cual se conectan todos a una red de acceso local que se establece temporalmente para este fin.

adquieren sentido porque están integradas a un contexto mayor, lo <en-mundo>, que las relaciona con practicas individuales y colectivas propias de la vida cotidiana de los usuarios, obteniendo así su significado pero al mismo tiempo conformando la significación del todo.

En lo que a mi investigación respecta, me interesa como es que la configuración <en-mundo> influye en la significación de la práctica social generada en torno a multijugadores presenciales. Por ello, valdría la pena referirse a la *acción comunicativa*, entendida como " la interacción de a lo menos dos sujetos capaces de lenguaje y de acción que (ya sea con medios verbales o con medios extraverbales) entablan una relación interpersonal" (Habermas, 1987, pág. 124).

Para jugar un multijugador de manera presencial, es necesario integrarse intencionalmente a grupos de personas que se reúnen con ese propósito. Esto implica no solo interactuar y comunicarse, sino compartir valores, reglas y símbolos por medio de la relación interpersonal con otros. Podría decirse que al ingresar a una estructura grupal, los sujetos se adscriben a una *identidad proyecto*, pues "basándose en los materiales culturales que disponen, construyen una nueva identidad que redefine su posición en la sociedad." (Castells, 2001, pág. 30) El grupo se convierte en un actor social colectivo a través del cual los videojugadores, como individuos, logran definir el objetivo de estas experiencias de juego.

Cuando hablamos de comunidades en lugar de grupos, la comunidad de videojugadores en este caso, el hecho de que esta red de relaciones interpersonales integre a un número considerable de personas implica que "valores físicos, intelectuales, morales y espirituales pueden elevar [...] el juego al plano de la cultura. Cuanto más adecuado sea para intensificar la vida del individuo o del grupo social, tanto más se elevara a ese plano." (Huizinga, 1984, pág. 66)

Aquí funcionan los conceptos de *cultura en tiempo* (time-in culture) y cultura fuera de tiempo (time-out culture), como los propone Jensen. El primero tiene que ver con el aspecto de la significación o semiosis social que es continuo y constituyente de otras prácticas sociales. El segundo se refiere a aquello que se designa como una práctica social separada, y que puede identificarse por los agentes como tal (Jensen, 1995, pág. 57).

La cultura en-tiempo nos ayuda a relacionar estas prácticas con lo <en-mundo>, mientras que la cultura fuera de tiempo se refiere más que nada a aquello que se desarrolla <en-cuarto> y <en-juego>. Lo <en-mundo> es lo que habilita las estructuras sociocontextuales que permiten lo <en-cuarto> y lo <en-juego>. Es a partir de la integración y el intercambio de experiencias entre los tres niveles que se da el proceso de significación.

Dentro de esas estructuras sociocontextuales se pueden identificar jerarquías entre los videojugadores individuales o grupos de ellos. Siendo los videojuegos sistemas que ponen a prueba las habilidades de sus usuarios, no es raro que esta jerarquía se establezca a través de interacciones competitivas. Como ya hemos mencionado al referirnos a la gratificación de competencia, este aspecto tiene que ver con la demostración de poder que se puede hacer, sobre y ante otros, a través del medio.

Volviendo a las narrativas de Meirowitz, esto es equiparable con la correspondiente a los medios y su relación con el poder. Reitero que se trata un fenómeno cuya base se sostiene más que nada en los usos y gratificaciones. No obstante, si tomamos en cuenta que la narrativa del poder hace énfasis en la tendencia de un grupo dominante por crear un universo simbólico que naturalice su dominación, tanto para ellos como para los subyugados (Meyrowitz, 1985, pág. 645), aquí tenemos un claro ejemplo. Desde esta narrativa, “los medios son tanto armas como sitios sobre los cuales se desarrollan conflictos para acceder a recursos, riqueza, información, representaciones simbólicas y/o poder (e incluso el acceso al medio mismo)” (Meyrowitz, 1985, pág. 646). Por otro lado,

El poder se ejerce mediante la coacción (o la posibilidad de ejercerla) y/o mediante la construcción de significado partiendo de los discursos a través de los cuales los actores sociales guían sus acciones. [...] El poder no es un atributo, es una relación. (Castells, 2009, pág. 32)

La estructura social al interior de la comunidad de videojugadores constituye una *identidad legitimadora*, compartida por los grupos y sujetos que la componen. La identidad legitimadora genera, en este caso, “una serie de actores sociales estructurados y organizados, que reproducen, si bien a veces de manera conflictiva,

la identidad que racionaliza las fuentes de la dominación estructural” (Castells, 2001, pág. 30).

Tomando en cuenta los párrafos previos, lo que la investigación pretende es analizar las prácticas y contextos generados en torno a mutijugadores presenciales. Esto tomando en cuenta las motivaciones y gratificaciones percibidas por los usuarios, además del significado y lugar que éstas adquieren en su vida cotidiana y en la constitución de distintos niveles de identidad.

Diseño Metodológico

Considerando los objetivos y el marco teórico dentro del cual se inserta esta investigación, lo que se pretende es dar un panorama de las prácticas sociales que se generan en torno a los multijugadores presenciales.

La investigación se realizó en etapas que a lo largo del proyecto avanzaron de manera simultánea y paralela, pero cuyo orden ayudó a recorrer el objeto de estudio sobre una ruta construida progresivamente, desde lo general del fenómeno hasta lo particular que me interesa. En este sentido, las herramientas metodológicas que se utilizaron fueron la observación participante y la entrevista grupal semiestructurada.

Muestreo

Los grupos a entrevistar y las situaciones a observar se seleccionaron por medio de un muestreo en bola de nieve. Esto debido a que es muy difícil definir un marco de referencia estadística, haciendo de esta una selección no probabilística.

Aunque se observaron distintas situaciones de juego presenciales, las más accesibles fueron aquellas propuestas por algunos de mis amigos o conocidos. No obstante, hasta antes de las primeras dos entrevistas grupales, yo solo conocía a 6 de los 18 entrevistados. Fue gracias a mi relación inicial con esos videojugadores que puede acceder al resto de la muestra.

También valdría la pena mencionar que, aunque soy usuario constante de los videojuegos, no mantengo relación periódica, basada en el juego, con ninguno de

los entrevistados. Si bien llegué a participar con ellos en algunas reuniones, yo no suelo juntarme a jugar con otros videojugadores. Más adelante veremos cómo lo anterior me convierte en un jugador solitario.

Las entrevistas y observaciones se realizaron en la ciudad de Guadalajara, en el estado de Jalisco, Mexico, desde principios del año 2010 y hasta mediados del 2011.

Observación Participante

La observación participante se caracteriza por el contacto directo y reflexivo con el objeto de estudio (K.Denzin, 1989, págs. 157-158), siendo así la técnica base de esta investigación. Para delimitar y seleccionar las situaciones a observar, estas debían cumplir con una de dos condiciones. La primera es que la interacción multi-jugador incluyera la conexión por LAN (red de área local), en un lugar público o privado, de 3 o más computadoras, en las que participara un jugador por cada una de ellas. Se tomaron en cuenta cibercafés en plazas y locales comerciales, así como salas de computo y otros lugares con conexión inalámbrica.

La segunda condición fue que hubiera 3 personas o mas reunidas en torno a una o más consolas conectadas entre sí (*PS3, Xbox, Wee*, etc), y que en el juego participaran por lo menos dos jugadores de manera simultánea. Desde este criterio, se observaron reuniones de amigos en casas particulares principalmente.

Una vez seleccionadas las situaciones a observar, la técnica se dividió en las sub-etapas de descripción, localización y selección (Spradley, 1979, pág. 34). Estas, nuevamente, ayudaron a orientar la observación desde lo general a lo particular, pues la primera permitió obtener datos para definir características generales de las situaciones observadas, la segunda orientó la perspectiva hacia los procesos relevantes que ayudarían a responder a la pregunta de investigación, y la tercera ubicó datos adicionales y ejemplos particulares de las practicas identificadas en la sub-etapa anterior.

Aplicado al caso de mi investigación, la observación descriptiva me permitió conocer los elementos que influyen en el desarrollo de las interacciones presenciales que se generan alrededor de los videojuegos en cibercafés, LAN-parties y reuniones entre amigos, e incluso identificar nuevas variaciones

significativas en el fenómeno. Durante la observación localizada, busqué integrarme a estas dinámicas sociales para bosquejar las características de participación colectiva presencial en momentos específicos, intentando crear una relación de confianza entre los implicados para involucrarme en el mayor número de escenarios posibles. Con la observación selectiva se ubicó a grupos notables, cuyo testimonio permitió relacionar a los participantes con el significado que este tipo de convivencia adquiere para ellos, así como el lugar que ocupa en su vida cotidiana.

En total se registraron 8 observaciones, para lo cual se utilizó el siguiente formato. En él se establecen criterios generales relacionados con la teoría desde la cual fueron analizados los datos.

Formato de observación participante "Lo Social en el Juego"					
Fecha	Hora	Lugar	Descripción General	Notas Adicionales	
____/____/____	____:____ a ____:____				
Jugadores	Comunicación Verbal		Comunicación No-Verbal		Comentarios
	Fines	Modos	Fines	Medios	

Estas observaciones se realizaron en lugares privados principalmente, en los que los entrevistados suelen reunirse para jugar. Así, más que nada se trató de casas particulares. Algo interesante es que todas las reuniones observadas se llevaron a cabo en la noche. La mayoría de los observados/entrevistados trabajan o estudian durante el día (o ambas), y es hasta después de la tarde que pueden juntarse en grupo.

Entrevistas Grupales Semi-estructuradas

Una vez familiarizado con los grupos de personas relevantes para la investigación, se recolectó su testimonio por medio de entrevistas grupales semi-estructuradas. La modalidad de entrevista utilizada fue la semi-estandarizada, que busca generar la “teoría subjetiva” de los entrevistados, pues se supone que estos últimos tienen “un caudal complejo de conocimientos sobre el asunto en estudio. Este conocimiento incluye supuestos que son explícitos e inmediatos, y que él puede expresar espontáneamente al responder a una pregunta abierta” (Flick, 2004, pág. 95). Las preguntas deben relacionarse con ejes temáticos previamente establecidos, y que en este caso se desprendieron de la teoría.

Estas entrevistas se aplicaron a 4 grupos: 2 que utilizan consolas (tres y seis integrantes) y 2 que utilizan PCs (tres y seis integrantes también). El rango de edad fue de los 17 a los 31 años. Está nivelado en los grupos de consolas y el más pequeño de PCs. Sin embargo, el grupo más grande que juega PC tiene variaciones muy notables, pues el más joven tiene 17 años y el mayor tiene 31, marcando con ello los límites del rango de edades. Las entrevistas se estructuraron de la siguiente manera:

- a) Edad
- b) Ocupación
- c) Horas que juega a la semana
- d) Juegos favoritos
- e) Tiempo que llevan en el grupo

¿Cómo es que empezaron a jugar como grupo (consolas o LANs)? ¿Qué influyo en que lo hicieran?

¿Qué fue lo que más les gusto, o lo que más les llamo la atención de jugar así en un inicio?

¿Cómo ha cambiado su manera de jugar en grupo desde ese entonces hasta ahora?

¿A qué se deben, o creen que se deban esos cambios?

¿Cuándo juegan en grupo, en que lugares se juntan a jugar?

¿Qué tan seguido juegan juntos? ¿Cuánto tiempo más o menos le dedican a la semana?

¿Suelen estar todos juntos cuando juegan? ¿Si alguien falta, por qué razón suele ser?

¿Cómo se organizan para reunirse?

¿Qué tipos de juego son lo que utilizan usualmente? ¿Cooperativo o competitivo? ¿Cómo deciden que es lo que van a jugar?

¿Existen otras situaciones de negociación durante las reuniones de juego que sean fomentadas por el videojuego?

¿Identifican alguna dificultad o situación problemática que pudiera afectar de forma negativa las reuniones de juego?

¿Sienten que haga alguna diferencia el hecho que estén todos presentes al momento de jugar? ¿No creen que sería lo mismo jugar en línea? ¿Qué diferencia notan entre uno y otro?

¿Qué tipo de cosas hacen o se dicen unos a otros mientras juegan? ¿Cómo se las dicen?

¿De qué depende el ambiente que se hace mientras juegan? ¿Qué cosas influyen en las emociones que sienten en ese momento?

Cuando se reúnen a jugar, ¿qué más hacen además de jugar?

¿Qué es lo que personalmente les gusta más de reunirse a jugar juntos?

¿Qué tan importantes son estas reuniones en su vida diaria? ¿Qué efecto sienten que tienen en sus hábitos cotidianos?

¿Sienten que algo cambiaría si dejaran de jugar como grupo?

¿Qué dificultades podrían afectar o modificar su manera de jugar en grupo?

¿Qué tan común es que alguien quiera unirse a su grupo de jugadores? ¿Han aceptado o rechazado a alguien?

¿Qué es lo que toman en cuenta para aceptarlo o rechazarlo?

¿Existe alguna jerarquía al interior del grupo? ¿Cómo se logra escalar en ella y que se obtiene de hacerlo?

¿Cómo definirían a su grupo?

¿Sienten que están unidos?

¿Sienten que hay algo que los haga diferentes de otros grupos de jugadores?

¿Hacen otras actividades juntos además de jugar en grupo?

¿Se juntan a jugar con otros grupos? ¿Cómo suelen ser estos encuentros? (Juegos, modalidades, lugares y tiempos)

¿Por qué se juntan a jugar con otros grupos?

¿Qué creen que es lo básico que debe tener un grupo para poder relacionarse con otros grupos?

¿Hay algo que sea común encontrar en todos los grupos de videojugadores?

¿Piensan que hay una jerarquía de los grupos que integran a la comunidad de videojuegos?

¿Cómo se logra escalar en ella?

¿Cómo se enteran de los torneos? ¿Qué es lo que debe tener un torneo para que lo consideren atractivo?

¿Qué creen que obtiene un equipo al ganar un torneo en la comunidad de videojugadores además de los premios?

Interpretación de los Resultados

La información obtenida de entrevistas y observaciones podría categorizarse e interpretarse desde cuatro ejes temáticos, que tienen que ver con la historia de los grupos (desde su formación y desarrollo hasta la época actual), las características de las situaciones de juego en las que participan de manera presencial (frecuencia, tiempo de uso, actividades adicionales, etc), las gratificaciones percibidas por los usuarios, y la relación del medio con la conformación de identidades proyecto, legitimadoras y subjetivas de los videojugadores y sus grupos.

Asimismo, estos ejes temáticos nos ayudarán a relacionar correctamente los niveles <en-juego>, <en-cuarto> y <en-mundo>, de tal manera que el análisis de la información nos permita conocer cómo es que se generan interacciones sociales alrededor de los videojuegos, y como estos últimos influyen en dichas prácticas colectivas.

Historia de los Grupos: De lo social al juego y viceversa

Las razones por las que se conforman los grupos de videojugadores varían de uno a otro. Sin embargo, todos coinciden en que las situaciones de juego grupales representaban una opción de entretenimiento colectivo en épocas como la adolescencia, durante las cuales se podía tener una especie de sana diversión que era accesible en comparación con otras (antros, bares, fiestas nocturnas, etc). Si bien en los entrevistados se puede rastrear el uso de los videojuegos de manera individual hasta épocas tempranas (en algunos casos hasta la primaria o secundaria), la mayoría de ellos comenzaron a jugar en grupos desde la preparatoria, pues existía mayor libertad en relación con edades previas.

Algo que llama la atención es la diferencia entre el uso de consolas y el uso de PCs en relación con la edad de los entrevistados. Mientras que los grupos con integrantes más jóvenes (2 grupos) usan PCs con mayor frecuencia, los grupos con integrantes mayores suelen utilizar consolas. Esto muy probablemente se deba a que los videojugadores más jóvenes tuvieron, en edades tempranas, acceso a tecnología de internet y equipos de cómputo más avanzados, propios o rentados en cibercafé. A diferencia de los mayores, que de los juegos de arcade (maquinitas) pasaron a las consolas, los jugadores jóvenes pasaron de las consolas a las PCs en una época diferente, en la que había una mayor difusión de interconexión por banda ancha y equipos de computo que podían utilizarse tanto para trabajar como para jugar, y cuyas cualidades conectivas hacían de los juegos de arcade algo prácticamente obsoleto.

En todos los grupos podemos encontrar un juego detonante y una etapa detonante. El juego detonante es aquel que ellos recuerdan como iniciador de las interacciones grupales, mientras que la etapa detonante es el momento en su historia a partir del cual se conformaron como grupo de videojugadores. El juego detonante, más allá de ser uno de los muchos títulos multijugador disponibles, presentaba características que hacían de la interacción grupal algo interesante y diferente en comparación con otros juegos. Como es de esperarse, el juego detonante exaltaba las posibilidades de interconexión entre dos o más jugadores, presentando un nuevo tipo de orden e interacción que hasta ese momento había

estado limitado por el número de participantes que podían jugar de manera simultánea. El siguiente fragmento de la entrevista a uno de los grupos que utiliza consolas ayuda a explicarlo. Ellos comenzaron a jugar en grupo con el *Nintendo 64*, y el juego que definen como detonante fue el shooter³ *007 Golden Eye*:

2: El 007 es el causante de todo esto, y las minas que se pegaban a las paredes...

De lo que dicen que marcó la diferencia, lo del Nintendo 64, que le podían conectar 4 controles, ¿Cuál fue el cambio más radical de eso?

3: Pues que cuatro al mismo tiempo es otro pedo

2: En lugar de estar jugando dos, y que reta y gana y luego sigue el otro.

3: Además el tipo de juego, porque eran 4 al mismo tiempo, haciendo cosas al mismo tiempo. Porque generalmente antes los que eran de dos personas eran de que tu contra mí, o sea, no había muchos al mismo tiempo. Y ahora que juegan cuatro, todavía esta mas chingón.

1: Yo creo que la interacción, o había hasta como juegos de traiciones. Si alguien dominaba, pues los otros tres se le dejaban ir. U otro tipo de traiciones, de que “tu, ustedes dos contra nosotros dos”, y acá echando la broma tres contra uno o se cambiaban. Era hasta cierto nivel un juego fuera del juego.

¿Y desde ese entonces, como ha cambiado la forma de juego?

2: Pues es como igual porque ya todos son para cuatro. Bueno, los que son multiplayer todos son para cuatro. Y aunque podemos jugar en línea, podemos cada quien estar en nuestra casa ahí jugando, es más chido estar acá, con la chevecita...

3: Así nunca rompes la interacción personal.

El juego detonante que mencionó el otro grupo de consolas fue el *FIFA* para XBOX. Mientras que el grupo que comenzó con el *007 Golden Eye* ha ido migrando entre consolas y cambiando de títulos predilectos a lo largo del tiempo (aunque siguen la misma línea, definida por uno de ellos como “golpes y balazos”), el grupo que utiliza *FIFA* se ha mantenido fiel al título desde el comienzo, y en sus reuniones

³ Juego de disparos, usualmente presentado en perspectiva de primera persona.

rara vez utilizan otro juego (solo mencionaron el Guitar Hero y el Rockband, pero terminaron por aburrirse de ellos).

De los grupos que utilizan PC, ambos mencionaron el juego *Counter Strike*, otro shooter, como el detonante para empezar a juntarse. Este juego requería conexión on-line o LAN para poder jugarse, pues no ofrece otra modalidad que no sea multijugador. Los videojugadores de estos grupos se reunían en cibercafés por que no tenían otro acceso a internet de alta velocidad, y en muchas ocasiones ni siquiera a una computadora con los requerimientos básicos para poder correr el programa. El hecho de que las partidas fueran rápidas (el juego termina cuando mueren todos los de un equipo) hacía que los jugadores del lugar –a veces desconocidos entre ellos- se integraran en equipos e iniciaran una socialización básica.

A pesar de la importancia que pudo tener el título en el inicio de ambos grupos, el asistir a los cibercafés podría considerarse como una etapa detonante. Los cibercafés contaban con una gran cantidad de títulos, muchos de ellos multijugador, lo cual les permitía experimentar como grupo o pequeños grupos entre uno y otro. Esto se puede apreciar en el siguiente fragmento de entrevista al grupo más pequeño de PCs:

¿Cómo empezaron a jugar así en grupo?

1: Pues somos vecinos

3: No, pero todo empezó por qué íbamos a un cibercafé, y cuando estábamos morros no teníamos computadoras. Entonces pues jugábamos Counter Strike en ese tiempo, y Age of Empires, que era otro juego de estrategia.

¿Entonces empezaron a jugar juntos?

2: Si, íbamos todos los fines

¿Y qué juegos jugaban al principio?

3: El primero fue Counter Strike y después Age of Empires, Starcraft, el de Worms, pero poquito...

2: Es que ahí en el cibercafé tenían varios juegos...

[...]

¿Y quien empezó lo de ir a cibercafés?

2: Un primo a mi me lo enseñó, porque había varios cibercafés y un día me invito ahí y pues yo ya le dije a estos güeyes y pues empezamos a ir.

¿Y qué fue lo que más les gusto de ir al principio?

3: Pues que te entretenías como, pues... Teníamos unos catorce años, ¿no?, trece, catorce, una cosa así. Y pues era un lugar donde...

1: Cotorreabas y la chingada.

3: Aha, entre comillas pues podías estar tarde, diez, once de la noche por tarde, y pues cotorreabas bien chido, conocías gente y pues todos jugaban.

1: Cheleabas.

3: Fumabas, cheleabas, churritos, papitas, todo güey...

Podríamos decir que este grupo empezó siendo uno de amigos para después convertirse en uno de videojugadores. Algo parecido ocurre con el grupo anterior de consolas. Sin embargo, lo que ocurre con el otro grupo de PCs es un proceso de integración grupal diferente, pues si bien el asistir a cibercafés y utilizar *Counter Strike* marcó el inicio de las reuniones de juego presenciales, la mayoría de ellos se conocieron primero jugando *Warcraft: Dota* en línea, ubicándose por nicknames (apodos) utilizados en las partidas sin saber quiénes eran fuera del juego. Eso nos lo sugiere el fragmento siguiente:

¿Todos viven por aquí cerca (del cibercafé)?

(Se ríen de la pregunta)

Todos: No...

¿Entonces como vinieron a dar aquí?

2: Eso es una pregunta sin respuesta. Es que mira, antes eran dos cibers, o tres cibers. Era plaza del sol, aquí y otro lugar. Pero todo empezó por un torneo que se hizo online. Muchos de nosotros no nos conocíamos más que por puro nick

(nickname). Y por ejemplo decías “no, pues este cabrón sabe jugar, este güey es una pinche verga”, no pues va a jugar en tal torneo, va a jugar tal y tal persona, y nos vamos a poner tal y tales. Los de aquí se conocían entre ellos por lo mismo. Pero llegó un momento en la historia de nosotros, que nos juntamos en un solo torneo, y ahí fue donde todos nos conocimos, armamos el desmadre y pues nos gusto y otra vez y así.

¿Y todos se conocieron por el nick?

2: Hasta la fecha tenemos el nick.

5: Te aseguro que hay cuates que “¿Cómo se llama?”, “ah, fulanito” y no sabes su nombre.

2: No sabes su nombre hasta dentro de dos años, tres. Si había amistad entre nosotros, pero decías “¿cómo te llamas güey?” Nos valía madres, mientras supieras el nombre del nick. Ah, pues es fulanito ese cabrón.

6: Y así, salías a pedas y le decías por su nick.

5: Hasta que tenías que ir a su casa y preguntar por él.

(Todos se ríen)

6: Si, de que llegabas “¿está fulanito?”, “¿quién?”

Está interesante, porque yo pensé que todos vivían por aquí...

Todos: No

Esta etapa detonante ejemplifica una de las cualidades de socialización que tienen los videojuegos. Se podría decir que existía una comunidad local basada en partidas que se desarrollaban online. Los videojugadores conocían el nivel de juego de sus semejantes, participaban con ellos de manera cooperativa o competitiva, pero ignoraban el trasfondo que rodeaba al individuo detrás de un nickname. De alguna manera se conocían entre ellos por una actividad compartida online, y que posteriormente fundamentaría la misma actividad de manera presencial. No obstante, el videojuego y sus posibilidades de interconexión fueron lo que propició,

desde lo <en-juego>, una interacción social <en-cuarto> (torneo) y <en-mundo> (comunidad).

Otro ejemplo, quizá no tan notable pero igual de valioso, es el del grupo que juega *FIFA*. Aun cuando se trata de un grupo pequeño en comparación a la comunidad mencionada con anterioridad, la continuidad que le dieron a las reuniones de juego a lo largo del tiempo fue lo que creó afinidad entre ellos. El juego es su punto de unión más fuerte, y aunque lo combinan con otras actividades, las reuniones para jugar iniciaron una relación que lleva casi seis años. Incluso expresaron que, de no ser por ellas, muy probablemente dejarían de ser amigos no por aversiones entre ellos, sino por la falta de un interés en común que los una como el videojuego lo ha hecho. La etapa detonante se expresa de la siguiente manera:

¿Cómo empezaron a juntarse en grupo?

3: Pues saliendo de la escuela, más o menos en la universidad. Después de ir a estudiar nos juntábamos para hacer algo ahí.

4: Además él y yo vivíamos juntos, y él nunca tenía nada que hacer en las tardes.

(Todos se ríen)

¿Y los demás como se empezaron a juntar con ellos?

1: Yo me junte por qué no jugaba ni nada, pero me cagaba de risa de las pendejadas de estos güeyes. Y ya cuando empecé me enseñaron a jugar. Y también fue porque no tenía nada que hacer.

5: También éramos compañeros de la universidad, y ahí nos juntamos. Y trabajamos donde mismo.

2: Si, de repente “oye nos vamos a juntar a jugar, ¿le quieres caer?” y yo “pues va”.

4: Ellos se conocen desde la secundaria, nosotros desde la prepa, y ya todos de la universidad.

¿Qué fue lo que más les gusto de empezar a jugar como grupo?

4: No, pues decir pendejadas, era como desestres yo creo. De la escuela, y ya que trabajamos pues decir tonterías después del trabajo.

Ciertamente el deseo por competir no es tan evidente como en la comunidad de jugadores de *Warcraft: Dota*. Pero el juego y la convivencia que les permitía eran razones suficientes para juntarse y pasar tiempo como grupo, siendo el eje de su historia como tal.

Algo en lo que coincidieron todos los grupos es que los cambios que se han suscitado, desde sus inicios y hasta la fecha, corresponden a nuevas responsabilidades que se adquieren en distintas edades. Así, la escuela, el trabajo, el matrimonio o la familia son elementos que limitan la disponibilidad de tiempo libre, dificultando que las reuniones se lleven a cabo con la misma frecuencia o extensión que en tiempos pasados. Incluso dicen que esto ha costado las “bajas” de algunos compañeros. Sin embargo, ninguno de ellos lo expresó como algo negativo. Muy por el contrario, ven esos cambios como positivos y necesarios.

Reuniones Multijugador: Entre lo público y lo privado

Los videojuegos multijugador presenciales existen desde el primer videojuego comercial: el *Pong*. Al ser los juegos (en general) actividades culturalmente sociales, valdría la pena analizar las situaciones que los usuarios generan en torno a videojuegos multijugador presenciales, y así dar cuenta de cómo estos últimos inciden en ellas. De esta manera podremos encontrar una correlación entre las prácticas y contextos que se integran en los niveles <en-juego>, <en-cuarto>, y <en-mundo>.

Una práctica, desde la teoría de los Usos y Gratificaciones, debe estar integrada dentro de un contexto que la condiciona al mismo tiempo que la enacciona (cultura en tiempo y cultura fuera de tiempo). Los usuarios de un medio conocen el efecto de tal uso, y en su capacidad de agencia radica la libertad de decisión que los lleva a jugar.

El hecho de que actualmente la gran mayoría de los juegos multijugador tengan la opción de jugarse online nos llevaría a pensar que la presencia de los

jugadores en un lugar compartido es irrelevante para llevar a cabo estas prácticas. Sin embargo, esta presencia marca una gran diferencia en las situaciones de juego, sobretodo en el nivel <en-cuarto>.

La principal diferencia que ubican los videojugadores entre jugar online y jugar de manera presencial es la convivencia que se genera <en-cuarto>. Un juego multijugador online tiene una instrumentación que permite la comunicación con otros jugadores (voz o texto). Esta convivencia se podría considerar en un nivel <en-juego>. Sin embargo, cuando hay un espacio físico compartido por los participantes, las situaciones de juego permiten una serie de actividades que se desarrollan paralelas al mismo. Durante las observaciones se pudo apreciar que los presentes tienen una convivencia <en-cuarto> que va más allá de la interacción permitida por el nivel <en-juego>.

Lo anterior hace que la frecuencia y duración de los encuentros presenciales pueda variar, pues no solo se trata de estar presente en el juego, sino también en el lugar. El grupo más grande de *Warcraft: Dota* se junta por lo menos una vez a la semana en un cibercafé, aunque depende más que nada de la época, como podría ser en vacaciones (cuando incrementa). Asimismo, realizan torneos una o dos veces por año, en los que se reúne la mayoría de la comunidad local e incluso llegan a asistir jugadores de otros estados de la república. Veamos este fragmento de entrevista:

2: Venimos de toda la república. De toda la república nos conocemos. Han venido aquí, aquí se han parado. Pero solamente una vez al año o dos, pero todos nos conocimos por las mismas circunstancias. O sea, online, jugando. Y hasta la fecha conocemos mucha gente, de aquí de la república, porque del extranjero pues no.

5: Morelia, Veracruz, del DF, de Monterrey, Sinaloa también.

2: Todos han venido aquí.

¿Y donde suelen juntarse a jugar así como grupo?

Todos: Aquí (cibercafé)

2: *Aquí es la más grande. O era la más grande. Porque ahorita siguen viniendo, pero ya no viene gente como antes. O sea, de nosotros. Vienen morritos a jugar, y antes era de que todo abarcábamos nosotros a la chingada y nadie se metía.*

4: *Llegabas y tenías que esperar unas dos horas para que te dejaran jugar.*

2: *Te lo juro que si juntas a todos los que estábamos antes éramos como más de cien gentes. Es una comunidad grande.*

Mientras que estos torneos pueden durar hasta 48 horas continuas, las reuniones normalmente duran 12 horas (de diez de la noche a diez de la mañana). Dichas reuniones tienen la particularidad de ser en un cibercafé, que en la noche cierra las puertas y el dueño se va a dormir. Así, solo los videojugadores que están presentes a la hora del cierre pueden quedarse, pero nadie puede salir sino hasta el día siguiente, cuando el cibercafé abre sus puertas al público en general.

El grupo más pequeño que también juega *Warcraft: Dota* se reúne de lunes a viernes a jugar una hora al día, y entre los tres se turnan las casas (son vecinos). También mencionaron asistir a torneos y LAN-parties esporádicamente.

El grupo de consolas que juega *FIFA* se reúne una vez a la semana -en dos casas más que nada- y el de golpes/balazos por lo menos una vez al mes, aunque puede variar y lo hacen turnándose las casas también. Estas reuniones suelen ser largas y durar varias horas cuando se trata de consolas. El tiempo mínimo puede ser 3 horas, y el máximo alcanza las 7 u 8 horas.

Hay que mencionar que, más allá de la suma de horas que cada grupo dedica al juego, lo que le da importancia a estas reuniones tiene que ver con otros factores, principalmente relacionados con su historia. Si bien la constante es que los integrantes de cada grupo han continuado frecuentándose a lo largo del tiempo, lo que varía es la manera como han hecho de los videojuegos una práctica social recurrente en sus historias.

Para ponerse de acuerdo y organizar las reuniones de juego, cada grupo utiliza medios de comunicación distintos. El grupo más grande de *Warcraft: Dota* se organiza utilizando el sitio *facebook.com* principalmente. El grupo más pequeño que utiliza el mismo juego usa el Messenger, mientras que el grupo de golpes/balazos

utiliza el celular (voz y mensajes de texto). El grupo de *FIFA* lo hace a través una lista de distribución de los correos que utilizan en el trabajo. Esto debido a las restricciones que tienen para comunicarse por otros medios en horas laborales, como podemos observarlo en el siguiente fragmento de entrevista:

¿Y cómo se organizan para reunirse?

4: Lo que pasa es que este güey y yo empezamos a trabajar y nos aburríamos mucho en el trabajo, entonces platicábamos lo de las pedas, o lo del FIFA y “ah, toma puto, te gane”. Y cosas personales.

3: Es que no dejaban tener Messenger en el trabajo.

4: Todo era por correo. El correo del trabajo lo empezamos a usar. Y empezamos a agregar a varios amigos, somos como unos 15.

2: Hay quienes ni siquiera los responden pero si los están leyendo.

¿Y el chat es del juego nada más?

Todos: No, es para todo

2: Es una lista de distribución de correos de donde trabajamos por que los estamos checando constantemente, y tiene que ser del trabajo. Se da el pitazo, hoy, en tal casa.

4: Pues todo, si hay una fiesta, o bromas...

Como ya se mencionó, en estas reuniones no solamente se juega. Existen otras actividades que les permiten a los jugadores convivir entre ellos en un nivel <en-cuarto>, ciertamente facilitado por lo <en-juego>. Los presentes platican sobre temas diversos, que pueden ir de lo más banal, a asuntos de gran importancia para ellos, así como jugar póquer e ingresar a sus cuentas de Facebook mientras esperan su turno en la reta. Sin embargo, el videojuego es un punto de atención con gran peso <en-cuarto> y por tanto influye en el ambiente que le rodea. Esto lo podemos ver en el siguiente fragmento de la entrevista al grupo de golpes/balazos:

¿Qué más hay cuando se reúnen?

2: Botanita, a veces hay comida, pistito.

1: A veces los que están haciendo reta se ponen a platicar. Aunque es un poquito difícil por el escándalo de la gritiza, la carrilla y el juego. Pero hay quienes solitos se apartan, que realmente ya no les llama tanto la atención pero están cerca, están al tanto del momento para echar la carrilla mientras están platicando.

¿Entonces en las reuniones el juego es un punto de atención muy fuerte?

1: Yo creo que es difícil ignorarlo totalmente por lo que genera. Por los gritos que genera, por el ruido. Entonces pues la gente tiene que voltear. De que “¿oye, porque están gritando?”

3: Y también depende del tipo de visita. Porque hay gente que llega, y como le late, todo el tiempo está viendo el juego. Aunque no esté jugando, todo el tiempo. Y hay gente que dice “ah, pues aprovecho mientras, total, si me saltan no me agüito”. Cotorreas un rato y ya después vuelves.

1: Si es cierto, hay quienes se saltan la reta porque prefieren estar platicando.

¿De qué depende el ambiente?

Todos: De la gente que viene.

3: Es que si estamos nosotros nomas jugando, si se pone hiperchido, entonces no cotorreamos tanto más que del juego. Pero si llega más gente y no a todo mundo le late tanto, pues si se vuelve más diverso y te pones a cotorrear.

En las reuniones suele haber bebidas alcohólicas y comida de distintos tipos. Quienes se reúnen en casas piden algo de comer o lo preparan para después compartirlo, mientras que para las reuniones en cibercafés llevan bolsas de frituras, refrescos y latas de cerveza para su consumo personal, aunque también se da el caso en que comparten sus provisiones.

Por otro lado, los lugares para reunirse deben cumplir con ciertas condiciones que permitan la interacción cómoda entre los presentes. Una de estas condiciones es que puedan expresar sus estados de ánimo libremente. Debido a que el juego exalta sentimientos de reto/competencia, el dramatismo se hace presente entre los videojugadores y es necesario darle rienda suelta.

Si en el lugar habita o está presente alguien que pudiera molestar por “el escándalo de la gritiza, la carrilla y el juego”, la situación se vuelve incomoda también para los videojugadores. Veamos este fragmento de la entrevista realizada al grupo de *FIFA*, en las que se expresan los factores que pudieran afectar el ambiente que rodea al juego:

¿Y de que depende el ambiente que se hace cuando juegan?

2: Hay música comúnmente, bueno, tenemos gustos diversos.

5: Oigan, ¿ha venido alguna mujer aquí?

2: Si, yo una vez llevé a mi novia y me pusieron una chinga estos cabrones.

4: Si, una vez llevo a su novia.

3: Preguntó y todo, entonces está bien.

4: Entonces estábamos jugando, pero no estábamos igual que siempre, por respeto a la chava que no conocíamos en ese momento. Ya después que terminamos fue “¡ah, hijo de la chingada!”, pero pues eso ya fue después.

2: En otras casas si ha habido broncas, ¿no?

4: En mi casa bajó un vecino así de “oye no me chingues, mañana tengo que ir a trabajar y ustedes están gritando”. Entonces cerramos las ventanas y las puertas pero nos ahogamos con el cigarro. Entonces ya nos fuimos como a la hora.

Esta búsqueda por un lugar conveniente para las expresiones dramáticas también fue una característica que mencionó el grupo que se junta en el cibercafé para jugar *Warcraft: Dota*. Esto lo dijeron de la siguiente manera:

¿Y sienten que hay alguna diferencia entre jugar juntos o que jugaran en sus casas?

2: Pues si por que hicimos como un ritual de juntarnos. Entonces cada que nos juntamos echamos desmadre y todo y en tu casa si lo haces pero no mames.

5: En la noche igual puedes estar cotorreando pero no es lo mismo estar aquí, gritando.

6: *Estas jugando con tu equipo y es de que gritas y todo mundo te hace segunda y la madre. En cambio estás en tu casa y hasta tienes que guardar silencio para no despertar a tus jefes.*

¿Entonces es un lugar donde pueden jugar y hacer su cotorreo sin molestar a alguien?

4: *Se vale todo aquí.*

(Todos se ríen)

2: *No hay pedo de nada con nadie. Todo tranquis...*

En este sentido, se podría decir que estas reuniones son de carácter privado, pues aunque los videojugadores participan en una actividad socialmente compartida, se busca que en ella solo estén quienes disfrutan el juego, o quienes no se ven afectados por el mismo.

Algo que llama la atención, es que los grupos de videojugadores buscan que durante las reuniones no-competitivas exista cierta igualdad de circunstancias durante el juego, pues si bien buscan competir y cooperar entre ellos, también se pretende que dicha competencia sea divertida para los participantes.

En este sentido, el nivel de juego de cada uno resulta importante, aunque no necesariamente se discrimina a una persona por ello. Si entre los presentes hay alguien que quiere jugar, pero no sabe, se aplican mecanismos que ayuden a encontrar dicha igualdad de circunstancias, nivelando los equipos por ejemplo.

En algunos casos, cuando los grupos juegan un título solamente y son pocas las personas que se reúnen (como sería el caso del equipo más pequeño de *Warcraft: Dota*), se busca que un novato tenga noción de lo que se trata el juego y lo maneje en su nivel básico. *Warcraft: Dota* es bastante complejo y se actualiza constantemente. Los jugadores deben diseñar y aplicar estrategias de guerra para lograr objetivos diversos, en los que se privilegia la capacidad de combinar distintos elementos y acciones, además de la interacción multijugador. Los elementos básicos y constantes que constituyen al juego son:

- Los *jugadores* (10 como máximo, 5 contra 5).

- Los *personajes* (un personaje por jugador, que puede revivir mientras siga el juego y conjuga distintas combinaciones de atributos: fuerza, agilidad e inteligencia)
- *Recursos* (oro, aceite, madera, etc.)
- Un *mapa* (con obstáculos y fuentes de recursos)
- *Unidades* (que cada jugador puede producir y controlar: combatientes, constructores, vigías, etc),
- *Estructuras* (para mantener al ejercito en funcionamiento: barracas, granjas, minas, fabricas, etc)
- *Ítems* (accesorios que ayudan a incrementar los atributos de los personajes: armas, armaduras, etc).

<En-juego>, lo que llega a variar es la acción regulada por normas, pues de ella dependen las condiciones para ganar o perder. En ocasiones es eliminar a todas las unidades del contrincante, o todas sus estructuras, o proteger algún elemento del mapa o personaje. Es por esta razón que un grupo pequeño busca cierto nivel de juego en sus invitados, pues si no el juego puede tornarse aburrido o lento, como lo expresaron en este fragmento:

3: Dos cosas son las más importantes en este juego: saber mover al mono y comprarte ítems. Si sabes mover al mono, pues ya tienes una ventaja. Y si sabes comprar ítems, pues ya chingaste.

2: Si, por que también tienes que saber escapar y todo el pedo, entre los árboles. Hay gente que no se sabe meter en los arboles y se queda atorado y ya vale madre. O sea, tienes que tener ya práctica.

3: Generalmente, si tú tienes a un güey que apenas sabe jugar, o está aprendiendo, todos los del equipo contrario se van a enfocar en él y lo van a estar matando. Por que por cada muerte te dan más dinero, y si tienes más dinero pues compras mejores ítems. Entonces a ese que no sabe jugar casi siempre lo mandamos con alguien en una línea. Que sean dos para que se nivele y le esté diciendo “vete para atrás” o “vete a curar” o “no te vayas tan adelante porque te van a madrear”.

Algo parecido pasa con el grupo más grande de este juego, pues aunque expresaron que a todos ellos alguien más les enseñó a jugar en algún momento, cierto conocimiento es necesario e incluso es lo que facilita la socialización entre quienes asisten a un cibercafé. Así lo dijeron ellos:

¿Y qué tan común es que alguien quiera unirse a ustedes como grupo.

5: Aquí si pasa...

2: Gente nueva que dices “ah, ¿quién es este cabrón?” Pero ya después de dos meses ya es de que “oye güey, vente al desmadre”.

1: Así pasó como conmigo, que yo nomas llegaba aquí a jugar, y ya después los fui conociendo a todos ellos.

4: Si, así como que “no, pues está jugando lo mismo” pero ni lo conozco. Pero pues ya después, con el mismo tiempo “que onda güey, pues dame de tus papas, ¿o qué?”. Y ya de ahí, gracias a eso, sigue la socialización.

6: O de repente te falta un güey para completar el cinco contra cinco, “hey güey, pues caile”, “simón”. Y ya del juego surge todo eso.

[...]

¿Y que tomarían en cuenta para aceptar o rechazar a alguien?

4: Mientras sepa mover el mouse no hay pedo.

2: Así es al principio. Mientras sepa jugar no importa.

Ellos también dijeron nivelar los equipos cuando existe disparidad entre jugadores, poniendo a los mejores con los que tienen un menor nivel para que exista cierta igualdad de circunstancias entre los equipos.

Aunque lo que pareciera evitarse es un jugador con poca experticia, también hay otros casos en los que un jugador muy superior a los presentes puede hacer que una situación de juego de carácter social se torne poco atractiva. Esto lo podemos ver en el siguiente fragmento del grupo de golpes/balazos:

¿Por qué rechazarían a alguien?

2: *Pues porque son muy buenos. Hicimos un torneo ahí en el trabajo. Había a un cabrón que nos mato a todos. Mil veces. Y luego hicimos complot, no pudimos bato. El güey no se podía parar de su compu, e hicimos conferencia ahí en el cuarto de que “¿quién lo invito? ¿Quién le dijo?”*

1: *Pues si genera discordia, porque si es alguien que domine tanto si le quita flexibilidad. Pero no es como para...*

3: *Bueno, pero igual que como siempre. Le dices, “oye, ya ganaste mucho”...*

Ellos establecen un número máximo de “wins” (triumfos). Si un jugador gana cierto número de veces, el control pasa a la reta y de esta manera la situación no se vuelve monótona o incomoda. Otra manera que tienen de nivelar la situación es utilizando juegos más sencillos para que se integren los invitados a los que les interesa jugar, pero no tienen tanta experiencia. Veamos el siguiente fragmento:

¿Y cómo deciden que van a jugar?

(Bromean sobre los juegos preferidos de cada quien)

1: *Es que hay unos más versátiles. Por ejemplo, hay uno que está tan sencillo que todo mundo puede jugar y todo mundo puede ganar. Por ejemplo, llegó un amigo que nunca había jugado y nos puso un cague a todos. Y pues te cagas de la risa.*

3: *Depende de la gente que venga. Si estamos los de siempre no hay pedo. Pero si viene gente que no viene seguido pero le gustan los videojuegos, pues usualmente ya tienen una línea.*

1: *O le pones uno que nos están viendo jugando, entonces si alguien se desafana dices “ah, pues les voy a poner uno que no esté tan complicado y que les guste”.*

Esta manera de integrar a los invitados resulta interesante si analizamos algunas otras situaciones de juego que, sin pretender serlo, terminaron así. La mayoría de los grupos se juntan para jugar, y en ocasiones pueden apagar el videojuego y continuar la convivencia. Pero algo que los grupos de consolas mencionaron es que hay ocasiones en las que existe una fiesta, donde no se tenía como objetivo jugar, y ya entrados en ambiente sacan el *Rock Band* -un simulador de bandas de rock- y gente que no suele verse atraída por los videojuegos termina

jugándolo. Para participar en el juego se utilizan controles que simulan instrumentos musicales, y es muy llamativo por que integra a cuatro jugadores simultáneos (batería, guitarra, bajo y voz), y por la posibilidad que le da a los presentes de lucirse en el escenario ante un público real, tocando música de distintos géneros y estilos virtualmente a manera de karaoke, como se expresa en el siguiente fragmento de la entrevista al grupo de *FIFA*:

¿Y se han juntado con otros grupos para jugar?

2: Se podría medio decir cuando hay pedas, que ponen el Rock Band, pues hay gente que también le gusta.

5: Si, pero más bien, la mayoría de las veces que ha pasado eso la gente no sabe. Para ellos es algo nuevo y le agarran en chinga la onda, y les gusta y se hacen fans. Pero no es el propósito en sí. Ellos no son jugadores.

1: Como unas cinco fiestas se ha hecho eso, ¿no?

5: Es gente que a lo mejor nunca ha visto un juego y llega y “ah, eso que están jugando, está padre, a ver” y quien quiere la guitarra, quien quiere el bajo. “Bueno pues yo”, y no sabe, y batalla y pierde un rato y le agarra la onda y ahí se queda dos horas. Pero no son jugadores. Eso pasa en fiestas más que nada.

Mientras que todos los entrevistados son hombres, durante una de las observaciones (que surgió de sorpresa en una fiesta a la que asistí) se pudo ver que *Rock Band* también resulta atractivo para las mujeres, pues se muestran interesadas, lo intentan e incluso pueden llegar a dominarlo en su nivel más básico después de poco tiempo. Esta fue la única observación en la que se vio a mujeres jugando videojuegos, y por lo tanto se podría decir que *Rock Band* facilita la participación de ambos géneros en una situación de juego espontánea, además de la socialización con personas que pueden ser desconocidas pero que se unen para participar en el juego (en la observación que realicé, los dos integrantes de la banda con menor puntaje le cedían sus instrumentos a la reta). Valdría la pena retomar lo mencionado por el grupo de golpes/balazos sobre este respecto:

¿Y qué necesita tener un grupo para poderse integrar con otros?

1: Pues el hardware y el software.

3: Hardware y que tengas un cotorreo llevadero.

1: Si, por que uno se va a enfadar. Si tú dices “ah, pues le voy a caer” y ves que todo mundo esta enajenado viendo a la pantalla y ni te pelan, pues se van a enfadar, ¿no?

2: Excepto cuando es una guerra de las bandas. Esas siempre son un éxito.

¿Esas cuáles son?

2: La guerra de las bandas es un término utilizado como a las 3 de la mañana. Cuando ya todo mundo está en un estado etílico medio-superior.

1: Hay que estar desinhibido...

3: Pero tienes que estar suficientemente sobrio para coordinar.

¿Pero cómo son?

2: Con los juegos de música como el Rock Band, Guitar Hero...

1: Cada quien tiene un rol, alguien canta, alguien toca el bajo, alguien toca la guitarra y alguien toca la batería.

2: Y tiene los éxitos de ayer y hoy...

¿Y son entre ustedes?

2: Esas si son un poquito más diversas. Están los que juegan, y los que dicen “ah, pues le voy a calar”.

3: Ese es uno de los juegos que más fácil entran niñas. Ese es el tipo de juegos en el que más fácil las niñas se animan a jugar, porque en general las morras casi no juegan. Entonces cuando hay Rock Band, es donde ves mas morras participar, y esta chido...

2: Además está perfecto. Tienes tu fiesta, tus invitados, estás jugando, tienes la música de fondo, que es buena música.

1: Aunque si se equivoca mucho pues se apaga. Si no coordinas se termina la canción. Y a veces puede ser debido a un solo integrante, entonces es de “óyeme, pues ponte las pilas”.

¿Y esas guerras como surgen?

3: Ese es el tipo de juego para aplicarlo en cualquier fiesta.

1: Puedes estar cheleando y hay quienes pues están jugando, y te sirve para conocer a alguien.

¿Es una fiesta que termina en guerra, o una guerra que termina en fiesta?

1: Yo he estado en más fiestas que terminan en guerras de bandas, que en guerras de bandas que terminan en fiestas.

En casos como estos, podríamos afirmar que la convivencia <en-cuarto> (la fiesta) es lo que facilita lo <en-juego>, a diferencia de las ocasiones en las que se reúnen los grupos para jugar, pues ahí lo <en-juego> resulta en una convivencia <en-cuarto>. Esto es interesante y nos da idea de las cualidades sociales de los videojuegos, así como de sus capacidades para adaptarse a distintos escenarios de participación colectiva.

Gratificaciones Percibidas: Una escala de valores para jugar en grupo.

En el apartado anterior nos referimos a los usos que los videojugadores hacen tanto de consolas como PCs cuando se reúnen. También dimos cuenta de las actividades que rodean a los videojuegos multijugador presenciales, y la manera como éstos últimos influyen en ellas. En este eje temático abordaremos lo que se refiere a las razones que llevan a los videojugadores a integrarse en grupos de manera presencial, en reuniones como las que ya hemos mencionado, para así conocer las gratificaciones que ellos perciben en el uso de los videojuegos.

Aquí retomaremos las categorías presentadas en el marco teórico, pues si bien son dos las que guiaron esta investigación (interacción social y competencia), todas se encuentran presentes y resultan necesarias para analizar la información obtenida con las entrevistas y las observaciones. Estas categorías son:

- Fantasía
- Reto

- Competencia
- Exaltación
- Interacción Social

A continuación se propone una escala compuesta por estas gratificaciones, para establecer así una relación jerárquica entre ellas. Con ello se pretende analizar el uso de los videojuegos como práctica social, pero desde una intencionalidad gradual que lleva a los usuarios a integrarse en grupos de videojugadores.

Algo en lo que coincidieron todos los entrevistados, es que los videojuegos en general representan un escape a la cotidianidad. Esto tendría que ver con las características de los juegos como prácticas culturales, pues son actividades que se desenvuelven al interior de sí mismas y terminan al interior de sí mismas.

Los videojuegos permiten a los usuarios internarse en realidades alternas a la suyas, en las que pueden encarnar a una gran cantidad de personajes que realizan igual cantidad de labores. Todo ello desde reglas y condiciones que pretenden ser divertidas, lo cual deriva en una gran cantidad de temas y géneros para distintos mercados.

Un usuario busca, en un videojuego, algo que su realidad no le permite por otros medios, razón por la que podríamos considerar la gratificación de *fantasía* como el nivel inferior pero básico en la escala jerárquica de casi cualquier videojugador, ya sea que busque interacción social o no. Veamos el siguiente fragmento de la entrevista del grupo de golpes/balazos:

3: A mí me encanta la complejidad de las historias de los juegos. Por qué vas al cine y hay películas increíbles con una historia perrísima. Lo que tiene un videojuego es que puede tener una historia igual de perrona, pero tú eres el protagonista. Es como cuéntame un cuento, y yo me lo voy imaginando. Como si yo te estuviera leyendo un libro, la novela que tú quieras. Yo te la estoy leyendo y tú te imaginas, y dices y haces, nomas que aquí no mames.

¿Y eso es importante para todos?

3: Cuando juegas solo si. A mí sí me gusta que tengan ideas perras.

1: *Tomar tus propias decisiones, porque hay juegos que tienen cierta línea, que tienes un margen de maniobra, hay otros que no. Y puede estar muy definido, pero no por eso dejan de ser divertidos. Pero la libertad te da diversión...*

3: *Como en GTA (Grand Theft Auto) Tal vez nunca terminas el juego pero te diviertes como loco chocando coches, matando gente...*

1: *Yo acá en el de vaqueros, yo soy feliz porque te pones un paliacate y no te restan puntos de honor, te sigue la policía pero te protege (el paliacate). Entonces llegó una monjita, me regaló un billete, le avente un cuchillo, ¡y la maté cabrón!*

3: *Lo que nunca podrías hacer en la vida real...*

1: *Y estas en la revolución, ¡y por fin pude matar mexicanos!*

Aunque esta descripción podría parecer algo violenta, uno de ellos reconoce que dicha violencia es algo que “nunca podrías hacer en la vida real”. La fantasía se toma como tal en la mayoría de los casos -ninguno de los entrevistados sufre delirios esquizoide ni nada por el estilo- y se participa en ella para dar rienda suelta a la imaginación, desde una base que le permite al usuario internarse en una realidad virtual con sus propias reglas y consecuencias. El grupo más grande de *Warcraft: Dota* explica la esencia del juego de la siguiente manera:

3: *Para mí sería más bien como una distracción. Un desestres de todo el mundo que hay allá afuera. Es todo.*

[...]

1: *Primero es que se vea atractivo el juego. Ya después...*

4: *Que te llame la atención. Que tú tengas el gusto de jugar. Que tu digas “esta chido, vale la pena, quiero tirar mi vida por esa chingadera, pues va”. Aparte tiene que ver así de que “no, pues voy mal en la escuela”, pero hay que jugar. Y se te va el pedo, estas en el juego y de repente ya son las dos de la mañana.*

(Todos se ríen)

5: *Yo creo que un videojuego es una distracción, una diversión, un desestres, un escape de la realidad, algo que te relaja en cierta manera. Hay que dedicarle un*

ratito, como el deporte, hay que dedicarle un ratito al deporte, un ratito a comer, un ratito a dormir...

4: Igual y en cierta manera es mejor ponerte cinco horas a jugar, que ir y meterte chingaderas (drogas) con tus compas.

6: De igual manera yo siento que es un desestres. Es de que llegas, vas a la escuela, sales, llegas a tu casa, tuviste un mal día, puede que no... Tú juegas, y si estas en el juego no cuenta si te despidieron, no cuenta si tronaste el examen...

2: Es un escape. No hay otra palabra más que escape de tu pinche realidad, y entras a la otra. A la de estos cabrones, a la de nosotros. Y dices "ah, ahora viene fulanito, pues vamos a pegarle".

6: El punto es no interrumpir tu vida por los videojuegos.

La categoría que podríamos considerar como segundo nivel en la jerarquía es la de *reto*. No se menciona tan recurrentemente como otras, pues ni las entrevistas ni las observaciones estuvieron orientadas hacia ella. Sin embargo, en el acto de jugar hay un esfuerzo por ser mejor en ello.

Se trate de quien se trate, a cualquier jugador le interesa, primero que nada, mejorar su propio nivel, pues de otra manera no habría incentivo para probar su destreza frente al juego u otros jugadores. La fantasía es importante, pues es gracias a ella que el juego integra una serie de reglas que deben seguirse, y cuyo cumplimiento otorga sensaciones de logro personal (o reto). Ya sea que se juegue de manera individual o grupal, existe la necesidad inherente de mejorar en el videojuego a través de lo que este propone. Tomemos en consideración la siguiente declaración de uno de los integrantes del grupo de *FIFA*:

2: Ahora, es curioso que este mismo grupo nos invita a estar comprando el FIFA no nomas uno, sino varios güeyes cada año. Estas hablando de que por lo menos tres o cuatro juegos de FIFA se compran, cada año, por este tipo de venir a jugar. Y tenemos comprándolo desde el 7. Hay quienes se lo proponen y para elevar el nivel se lo compran y juegan, porque pues ya le agarran el gusto.

El gusto por ganar de tal o cual manera, tanto individual como grupalmente, es lo que termina fundamentando el gusto por los videojuegos mas allá de la

fantasía que proponen. De ahí que existan géneros diversos y que cada grupo tenga sus preferencias muy particulares. Esto se puede observar en el siguiente fragmento de la entrevista al grupo más grande de *Warcraft: Dota*:

2: Te estresa a veces (el juego), por ejemplo si pierdes mucho o eso. De ahí el vicio, porque no estás tranquilo, perder, quieres ganar. Entonces ya que ganas quieres ganar más, entonces se vuelve vicio por eso.

6: Si, pero pues en conclusión como que todo mundo piensa que los gamers nos la pasamos ahí en la compu. No hablamos con nadie, pero la verdad es que salen redes sociales del juego.

2: Es que el tema es muy grande. Yo pienso que todos aquí somos personas inteligentes basándose ya en algo diferente, porque jugamos un juego de estrategia. Es pensamiento puro, necesitas estar pensando todo el tiempo, en el juego, en el equipo. No es lo mismo que estar jugando un pinche shooter, un juego de peleas o uno de aventuras.

El tercer nivel lo ocuparía la categoría de *competencia*. Como ya se mencionó en el marco teórico, esta gratificación tiene que ver con demostrar una posición simbólica en la jerarquía de videojugadores. Siendo el segundo nivel la categoría de reto, esto no es raro, pues ya sea que se trate del *Rock Band*, *Halo*, *Warcraft: Dota*, *007 Golden Eye* o el *Counter Strike*, todos ellos implican ir en contra de algo o alguien materializado en la lógica del juego. Aun si se juega de manera cooperativa, la intención es que el equipo se enfrente con algo más, real o simulado, para triunfar o ser derrotado.

Cuando alguien se integra a un grupo <en-juego>, se relaciona con una jerarquía simbólica inmediatamente. Como lo mencionaron los distintos grupos en las entrevistas, cuando hay un nuevo integrante se toman en cuenta distintos factores que establecerán cierta relación entre ellos al interior del juego. Así, quien sepa jugar menos deberá ser protegido por sus compañeros de equipo, pues lo más probable es que sus contrincantes quieran tomar ventaja de dicha situación. Por otro lado, un jugador experto puede atraer la atención de todos los demás, y ser atacado a manera de complot. En el momento en el que un jugador participa con otros <en-

juego>, entra por ello mismo en una competencia, y su jerarquía relativa dependerá de sus habilidades y como estas lo relacionan con los otros jugadores.

Es precisamente la competencia la que marca jerarquías al interior de la comunidad de videojugadores, o incluso al interior de los mismos grupos. La idea es poner a prueba las habilidades y así relacionarse con los demás participantes <en-juego>, con repercusiones <en-cuarto> y hasta <en-mundo>. Veamos lo expresado por el equipo más pequeño de *Warcraft: Dota* en el siguiente fragmento:

¿Entonces como definen los niveles?

2: Los noobs son los güeyes que los están mate y mate...

3: Aha, los malos, que está aprendiendo a jugar. Noob es eso.

2: Alguien que si sabe jugar pero no está al nivel.

3: Un noob a güevo tiene que saber jugar. Sabe cómo se juega, sabe cómo mover al mono, pero es malo.

1: Más malo que eso no se puede.

3: Pero por ejemplo, para un grupo que son más buenos, que le dedican y van a torneos, para ellos nosotros seríamos noobs. “Ah, son noobs güey. Invítalos a la LAN party pero son noobs, ahí equilibramos a los equipos.”

¿Y de ahí que nivel seguiría?

3: El medio... Es que ya no hay otro nombre... Noob es un término despectivo para hacer cagada a la gente.

O sea, ¿tú le dices a alguien que es noob cuando es inferior a ti?

Todos: Si

2: “Estas bien noob cabrón.”

1: Generalmente si tu eres más bueno que el otro, le puedes decir noob al otro.

Aquí se observa la interacción simbólica entre videojugadores <en-juego>, y la jerarquía relativa que adquieren también <en-mundo>. También se observa que el poder no es un atributo, es una relación.

No se trata de valorar al otro por cómo se viste, ni por como se ve, ni por donde vive ni por cómo se desenvuelve en su vida cotidiana. Se trata de relacionarse con él a través del juego, tomando en cuenta sus capacidades al interior del mismo.

Mientras que *noob* (de *newbie* o *novato*) es un término usado más que nada en los juegos de PC, la competencia tiene otro valor para los grupos de consola entrevistados. A un *novato* no se le denigra por ser principiante en algún juego particular. Lo que se privilegia es la manera como se integra a la dinámica, en situaciones de juego diversas. En el caso del grupo de golpes/balazos, la jerarquía simbólica puede cambiar dependiendo del juego y su desarrollo, como lo expresan en este fragmento de la entrevista:

¿Usan el termino noob para referirse a los novatos?

3: No, es que el desprestigio no se gana por ser nuevo, se gana por ser menso.

2: Una vez un amigo vino, agarro esta mamada, nos puso una arrastrada a todos. ¡Y nunca había jugado en su vida!

3: O como la vez que nos juntamos en casa de un güey, y que un amigo era nuevo, era Pickle (su apodo), y empezó mal y de repente empezó a ganar, y se chingo al que más lo molestaba, se lo cogió, y hasta se pelearon. Él era el newbie, pero no por eso era el menso. El menso es el que hace las mensadas. Yo creo que aquí más bien es el que no aporta. Puedes ser el más bueno, si tienes un día malo eres un menso, no aportaste.

Los otros dos grupos, el mayor de *Warcraft: Dota* y el de *FIFA* (consolas), consideran que entre sus integrantes más inmediatos hay un nivel parejo, aunque la relación competitiva puede establecer situaciones especiales. Cualquier nuevo recluta habrá de integrarse al juego con base en su experticia, haciéndose de una etiqueta que determinará el trato que otros tendrán con él (<en-juego> y <en-mundo>). El grupo más grande de *Warcraft: Dota* lo dice de la siguiente manera:

2: *La verdad todos hemos sido iguales. Podríamos decir que hay rangos en el juego. Pros, noobs, pero eso ya al final viene valiendo madres... Por que como ahí está la gente, igual ya en el juego es de "si sabes jugar, no sabes jugar" pues nos volvemos a acomodar para que sea equitativo siempre.*

5: *Digo, si llega a haber esos picos, como en todo. Hay güeyes que si dices "no, pues es chingón". Hay güeyes de que "no, yo no quiero jugar con este bato", porque es muy malo. Pero por lo general está parejo.*

El cuarto nivel tendría que ver con la categoría de *interacción social*. Es posterior a la de competencia porque, como ya hemos visto, un videojugador se integra a una estructura jerárquica, pero viendo sus posibilidades en ella puede o no darle importancia durante una reunión de juego.

Quizá lo <en-juego> facilite estas reuniones, pero cuando recordamos las actividades que se suscitan <en-cuarto> y que rodean estas prácticas, nos damos cuenta que la jerarquía simbólica pierde relevancia si lo que se pretende es relacionarse con otros como personas, y no tanto como videojugadores. Lo que más les gusta de juntarse, a todos los grupos, es "cotorrear", relacionarse con sus semejantes sobre la base de un interés común (videojuegos). Así lo podemos apreciar en este fragmento de la entrevista realizada al grupo de *FIFA*:

¿Y qué es lo que más les gusta de juntarse a jugar?

Todos: Cotorrear

4: *Yo creo que lo mas chido ha sido que hemos sido los mismos siempre desde hace varios años. O sea, somos como los de la universidad y no nos hemos dejado de juntar. Yo creo que eso ha sido lo más chido.*

¿Y qué tan importante es para ustedes juntarse a jugar?

4: *Es lo que les estaba diciendo ahorita, la neta habíamos tenido dos semanas que no nos habíamos juntado. Y menos yo porque andaba de viaje de trabajo, y ahorita digo "ah, la neta, no es broma, pero si extrañaba estar así cotorreando". No es que te afecte, pero cuando lo haces es bien chido, porque sigues viendo a tus compas, como que dices "ah, no importa que me desvele y ande todo madreado mañana", vale la pena mucho, estar cotorreando, platicas.*

2: Pues llega un punto que dices “hace falta”. O sea, parte del chat empresarial es “oye, ya hace falta un FIFA”.

Desde esta percepción, el juego retoma su carácter de actividad culturalmente social, constituyendo así su nivel en la jerarquía. Puede que a los videojugadores les interese mantener un nivel de juego parecido al de sus compañeros, pero es precisamente por ellos y su relación <en-mundo> que existe esa motivación. El platicar y convivir hace de juntarse un “ritual” que fortalece los lazos de amistad, y esta gratificación se vuelve la que guía los modos y medios de los grupos que se reúnen de manera presencial. No se trata solamente de relacionarse con los videojugadores <en-juego>, pues de ser así lo podrían hacer online. Se trata de relacionarse con ellos <en-cuarto> y <en-mundo>, teniendo el videojuego como pretexto. De ahí que busquen lugares cómodos para hacerlo, y que estas actividades tengan repercusión en contextos más allá del inmediato.

Un ejemplo que ayudaría a comprender este nivel sería el de un equipo amateur de fútbol rápido. Tal vez el reunirse a jugar los ponga en una relación de dominación simbólica de manera individual y grupal. Pero si vemos a sus integrantes, muy probablemente ninguno de ellos busque llegar a un nivel profesional, pues el partido por sí mismo y el ambiente que le rodea representa una gratificación mucho mayor a la de competir. Es poco probable que un equipo profesional esté compuesto por amigos solamente. Pero a un equipo amateur eso es lo que lo distingue y le da su razón de ser: socializar con otros desde el juego. Veamos lo que expresó el grupo de golpes/balazos en este fragmento:

¿Qué es lo que personalmente les gusta más de reunirse a jugar?

2: Es todo el paquetazo.

3: Es el hecho de estar juntos, pero no solo estar juntos, sino estar juntos para eso. No es un rito, pero es como una tradición.

1: Tiene una mística el juego. Porque nos reúne, cotorreamos y tiene la suficiente flexibilidad para que alguien se desafíe y tengas ganas de contarle algo, porque hace mucho que no lo vez, y luego vuelves a jugar. Te diviertes, platicas, te esparces, echas un vino.

3: O si alguien se pone muy intenso en la plática y tú no estás tan intenso, pues me toca. Es una forma muy política de decir “aguántame tantito, porque yo no ando como en ese mood”.

¿Entonces sienten que el juego da un tipo de convivencia muy particular?

3: En cuanto a las bromas y eso sí.

1: Si, creo que la carrilla no se da tanto bajo otro contexto, ni los gritos. Cuando estas cotorreando gritas en el fervor de una discusión. Pero a ese nivel no creo que algo detone tanta euforia.

¿Y qué tan importantes son estas reuniones ya en su vida diaria?

3: Pues es un pretexto perfecto para ver a tus cuates y así lo hacemos.

El grupo más pequeño de *Warcraft: Dota* se refiere a esta gratificación de la siguiente manera, en la que podemos apreciar una necesidad por socializar desde el juego y por el juego:

¿Entonces si sienten que son importantes estas reuniones?

Todos: Si.

3: Es convivencia, es un relax, es tu momento, y entre compas.

1: Te relajas y ya.

¿Qué es lo que personalmente les gusta más de reunirse a jugar?

1: Pues cotorrear con los amigos.

2: Pues sí, el cotorreo.

3: Si, cotorrear y pues que te gusta el juego. Pues porque... A mi si me gusta, ya llevo rato jugando y me gusta, pero no es lo mismo jugar solo a jugar con tus compas.

1: Yo solo no juego

2: Si, es que solo no puedes jugar.

1: Lo puedes jugar solo, con maquinas, pero pues no es lo mismo. Es mejor juntarte, estas cotorreando, platicas...

Como bien lo expresó el grupo de golpes/balazos, estas reuniones se vuelven una tradición gratificante, en cuya participación ven un complemento para sus vidas cotidianas. Los usuarios de un medio identifican problemas y necesidades desde su contexto sociocultural, y desde ahí mismo se hacen de los medios simbólicos para cubrirlos. Un videojuego es una fantasía reglamentada, que reta al jugador y lo pone en relación con otros.

Así, rara vez encontraremos a alguien que no juegue videojuegos en una de estas reuniones. Tampoco a alguien que no quiera poner en evidencia su nivel relativo jugando con los demás. De los presentes, algunos pueden ser buenos, otros no. Lo que importa va mas allá de toda esa relación inmediata permitida por el videojuego. Alcanza otros aspectos en la vida de los usuarios y se manifiesta en actitudes de socialización <en-mundo>.

Este comportamiento no puede ser desligado de los videojuegos, así como las prácticas no pueden ser desligadas de quienes las llevan a cabo, en contextos igual de importantes. Esto no surgió de manera espontanea, pues hay un trasfondo que los mismos jugadores ubican, comprenden, y pueden expresar a través de sus discursos.

Tienen preferencias personales en el uso del medio, y dentro de esas preferencias le dan un lugar especial a la socialización. Es a través del juego que pudieron dar continuidad a su amistad desde un interés común, e incluso hacer amistad con personas desconocidas. Veamos este fragmento de la entrevista al grupo mayor de *Warcraft: Dota*:

¿Y qué es lo que personalmente les gusta más de juntarse a jugar?

2: Todo eso que te dijimos.

4: La misma socialización.

Todos: Si

6: *Pasa de que tienes un día muy tirado a la mierda, te vienes aquí y es como si todos los problemas desaparecieran un rato. Yo todavía recuerdo cuando hubo los granadazos y estaban quemando camiones, y estos pendejos y yo estábamos aquí metidos, bien pedos, jugando como si nada hubiera pasado.*

1: *Ni siquiera se enteraron.*

6: *Que caos ni que mis güevos.*

(Todos se ríen)

¿Y qué tan importantes son estas reuniones para ustedes?

6: *Pues yo digo que si son importantes, porque lo veas cómo lo veas, es reunirse con tus compas.*

4: *Si, por que ya de ser unos conocidos, ya con el mismo tiempo y la socialización, empiezas a decir “no, que mi vieja me dijo, que la chingada” Entonces ya es más confianza.*

6: *Aha, exacto, ya hay como que un lazo...*

5: *Entonces si se volverían de cierta manera importantes. Venir a estar de buenas...*

2: *Es como un inhibidor pues. Porque vienes de tus pedos de afuera y sabes que van a estar ahí jugando y echando desmadre y pues ahí te acoplas [...]*

Considerando lo anterior, podríamos decir que estas socializaciones se llevan a cabo en situaciones donde la exaltación es parte importante, y por ello ocupa el quinto nivel en la escala.

Mientras que esto lo relacionamos en el marco teórico con la capacidad de un videojuego para exaltar los sentidos por medio de sonidos y gráficos de alta calidad, aquí habremos de relacionar esta gratificación con la exaltación que provoca la interacción <en-juego> entre los presentes, y la dramaturgia a la que ello conlleva <en-cuarto>.

Si observamos un partido de futbol, el clásico Chivas VS América por ejemplo, veremos exaltación en los jugadores, en los entrenadores, en el público e incluso en los televidentes que se encuentran lejos de la sede del encuentro.

Sabemos que se exaltan por la mímica que utilizan, el lenguaje no verbal y el énfasis en sus palabras. Dicho de otra manera, por la dramaturgia de sus acciones.

Algo parecido ocurre con los videojuegos multijugador presenciales, pues la situación exalta las emociones de los involucrados desde lo <en-juego> para repercutir en lo <en-cuarto>. Esto se expresa más que nada con la denominada “carrilla”, o humillar al otro por medio del lenguaje y otros gestos, de forma tal que se acentúe la relación de dominación entre los videojugadores. La competencia se hace presente durante la interacción social, y se manifiesta en una serie de discursos dramáticos basados en lo que ocurre al interior del juego. El grupo menor de *Warcraft: Dota* explica la importancia de la carrilla de la siguiente manera:

¿De qué depende el ambiente que se hace cuando están jugando?

3: Pues por ejemplo a nosotros nos gusta eso de estarnos tirando (carrilla). Nos tiramos mucho. Y eso lo vuelve más competitivo, el juego. Y pues a veces cuando logras que se enoje uno, uy, pues pobre bato, porque si se enojó ya todo mundo le tira. Bueno, nosotros tres nos empezamos a tirar, y de que nos tiramos a uno, y luego se tiran a... Bueno, si me entiendes, ¿no?

(Todos se ríen)

¿Sienten que el hecho de estarse tirando carrilla hace que el juego se vuelva más competitivo?

2: Si güey...

3: Si, más emoción por que el güey está enojado, entonces se mete más en el juego, le echa más ganas.

2: Si, le empiezas a echar más ganas, dices “no, no me va a ganar este güey” y empiezas a echarle ganas, y a veces le puedes dar la vuelta, a veces no. Así es el juego...

¿Han jugado sin tirarle a alguien?

Todos: No.

1: No se puede...

(Todos se ríen)

2: Es parte de esto. Todo mundo se tira caca.

3: Todo mundo que juega esto.

El hecho de que la dramaturgia vuelva al juego algo “más competitivo” se basa en la exaltación que provoca entre los presentes. Todos los grupos coincidieron en que la carrilla es parte importante de juntarse a jugar, y que hasta cierto punto marca la pauta de las interacciones que hay entre ellos, tanto <en-cuarto> como <en-mundo>.

Esta dinámica, la de la humillación, se presta a la comicidad, pero también puede herir susceptibilidades, y por tanto llegan a suscitarse problemas entre los participantes. Así lo dice el grupo mayor de *Warcraft: Dota*:

¿Entonces la carrilla es parte del juego?

6: Si, es que te sale natural. Estas jugando y lo matas y “¡toma cabron!”.

3: Vas sobre la psicología, estresarlo al bato hasta las cenizas.

2: Lo destrozás psicológicamente al bato y ya no puede jugar bien.

O lo motivas, ¿no?

2: No, yo digo que ni madres. Es estresarlo y ponerlo nervioso.

6: Si, pero pues igual termina el juego y sabes que del juego no sale.

2: Los que ya se conocen sí, pero hubo un tiempo en que nadie se conocía y que te caía mal el bató y muchas rivalidades se hicieron, no se hablaban y no se siguen hablando hasta la fecha. Mucha gente se ha retirado por esa madre. A un güey se lo tenían a carreta y no lo soltaban y se dejó de juntar, los mando a la verga a todos. Yo hasta hoy no he sabido nada de él.

¿Entonces la carrilla es chida hasta cierto nivel?

(Todos asienten)

2: Conocemos gente que no le puedes decir nada porque sabes que te va a comer vivo, entonces mejor callado.

6: Si, exacto. También si es compa y ves que si le pega la carrilla, pues te la llevas un poco más leve.

2: Pero hay gente que no se mide.

4: O llega a pasar de que le empiezas a decir “¡no vales verga!” y se aguitan y se salen, y ya no te hablan, así, pinches sentidos.

6: Si, pero es que el punto es entender que todo es dentro del juego. Igual acaba el juego y te digo, le hablas al güey como si nada. De “¿qué pedo, vamos a pistear o qué?”

Los problemas que se pueden suscitar durante una reunión de juego tienen que ver, más que nada, con la exaltación y la expresión/interpretación que los videojugadores hacen de ella. Sin embargo, desde el discurso de los entrevistados, queda casi implícito que esto se va a dar en cualquier situación de este tipo. Si este aspecto es tan importante para llevar a cabo las reuniones de juego, se podría decir que cuando alguien pretende formar parte de ellas se da por enterado de lo va a ocurrir, y de la manera como se adapte a ello dependerá que sea considerado un mal/buen ganador, o un mal/buen perdedor, y con ello un buen o mal compañero de juego.

Para una convivencia armoniosa, no hay que dejar que la carrilla sobrepase los niveles <en-juego> y <en-cuarto>, pues cuando invade lo <en-mundo> se dificulta la convivencia entre los presentes y se debilita el lazo que los une como grupo. Ejemplo de ello lo podemos ver en la entrevista realizada al grupo de golpes/balazos, cuando se les preguntó por las razones que los llevarían a rechazar a alguien:

1: O alguien que se moleste mucho, alguien que te empieza a insultar ya de corazón, por eso... Pues “güey, tranquilízate”... Y aun así se la perdonas porque bueno, se exaltó, se indignó. Pero si es constante, de malacopa, o el clásico niño que se lleva su balón, de que “ya no juego, es mi balón”... Pues ya no vengas si te vas a estar enojando. Yo creo que es la única situación.

3: Es muy importante la actitud de la persona, por que quieras que no jugamos aquí, en casa de este güey. Entonces si viene alguien que no se sabe comportar en el cotorreo que estamos, y que no respeta hasta cierto punto la casa de un compa, pues eso también dices “oye güey, chido, que bueno que te trajiste tu juego, que bueno que lo que quieras, pero pues eres una pinche persona muy mal pedo, a la chingada contigo”.

1: Es como una convivencia más. Si nos juntamos a ver películas, y este güey diario llega y se vomita en la sala, pues esta cabrón...

La escala de gratificaciones forma una pirámide. En los niveles inferiores la socialización es menor, mientras que para escalar en ella se requiere de mayor socialización y adaptación al grupo:



Esta escala de gratificaciones no pretende ser determinante, pues hay millones de videojugadores con gustos muy variados a nivel mundial, nacional y local. Se trata más bien de ubicar las preferencias de los observados/entrevistados en general, y así bosquejar un mapa de aquello que permite la integración gradual, por parte de los usuarios, de las gratificaciones que perciben en este tipo de prácticas.

Videojuegos e Identidad: Videojugadores o Gamers

Como mencionamos en el marco teórico, la identidad es un proceso a partir del cual los individuos crean sentido desde su contexto sociocultural. Este contexto

implica condiciones a las cuales los sujetos se adaptarán desde su capacidad de agencia, utilizando los recursos materiales y simbólicos a su disposición.

En el eje anterior analizamos las gratificaciones percibidas por los videojugadores presenciales, para jerarquizarlas de manera general. En este apartado nos ocuparemos de la relación que existe entre los videojuegos, y los procesos de significación a partir de los cuales los usuarios constituyen distintos niveles de identidad.

Los videojugadores integran un grupo social heterogéneo, cuya única constante es el interés por jugar. Siendo un mercado en crecimiento continuo, cada vez son más los géneros, modalidades y títulos disponibles. Por otro lado, acceder a un videojuego no es tan complicado, pues se puede comprar o rentar el equipo, o integrarse a un grupo que lo tenga. Podríamos decir que todo depende, en gran medida, de la voluntad del usuario para que las cosas se den.

Los videojuegos son muy versátiles y se adaptan a distintas condiciones generacionales, preferenciales y económicas, haciéndolos relativamente accesibles en la actualidad. Sin embargo, como con cualquier juego, el interesado debe percibir alguna gratificación que le dé sentido a dichas acciones. Quien no le vea utilidad a jugar no lo hará, pues desde su contexto no encuentra ninguna motivación para hacerlo. En base a la información obtenida por las entrevistas y las observaciones, se generaron las siguientes categorías para agrupar a los videojugadores:

- 1) Por su incidencia e involucramiento en las situaciones presenciales:
 - a) Videojugador Solitario
 - b) Videojugador Social
 - c) Videojugador Incidental

- 2) Por sus preferencias durante las situaciones presenciales:
 - d) Videojugador Serial
 - e) Videojugador Versátil

El *videojugador solitario* es aquel que juega solo principalmente, ya sea online o en la modalidad *single player* (un solo jugador). Esto no significa que no se reúna a jugar con otras personas, pero lo hace circunstancialmente y de manera

espontanea, ya sea por decisión propia o por necesidad (falta de tiempo por ejemplo). Si se entera de una reunión probablemente asista, pero no regularmente y por lo tanto no forma parte del núcleo de un grupo específico. Usualmente disponen del equipo necesario para jugar en solitario. Este tipo de videojugadores se pudieron identificar durante las observaciones realizadas al grupo de golpes/balazos. Aunque son tres los que integran el grupo base, llegan a tener invitados a los que les gusta jugar videojuegos, pero que no acostumbran usar multijugadores de manera presencial.

El *videojugador social* es aquel que juega en grupo principalmente, y suele reunirse periódicamente con otros videojugadores de manera presencial. Estos videojugadores pueden tener o no una consola o PC para su uso personal, pues el mismo grupo les facilita los medios para integrarse a estas prácticas. Cuando pueden jugar en solitario, lo hacen para entrenar y mejorar su nivel individual, pero motivados por la socialización que permite el videojuego. Los integrantes del grupo más pequeño de *Warcraft: Dota* pertenecen a esta categoría, pues juegan juntos y rara vez lo hacen en solitario. No obstante, podríamos decir que todos los entrevistados son jugadores sociales en cierta medida.

El *videojugador incidental* es aquel que forma parte de una situación de juego de manera imprevista, y que por lo general no demuestra gran interés por los videojuegos. Es alguien que se encuentra presente cuando se está llevando a cabo una situación <en-cuarto> y decide probar suerte <en-juego>. Ejemplo de este tipo de videojugadores son algunas de las personas que juegan *Rock Band* durante una fiesta o reunión (las Guerras de las Bandas).

Un *videojugador serial* es el que le es leal a un título específico, y trata de mantenerse al día de las actualizaciones y los cambios que se dan sobre la línea que sigue el juego. Quizá este tipo de videojugadores tengan gustos muy diferentes entre sí. Sin embargo, existen títulos que para ellos no pierden su atractivo a lo largo del tiempo, tanto por la configuración de sus elementos como por la socialización que permiten. Ejemplo de este tipo de videojugadores son los integrantes de los grupos de *Warcraft: Dota* y el de *FIFA*, pues estos títulos los motivan para seguirles la pista y jugarlos constantemente de manera presencial.

Los *videojugadores versátiles* son los que cambian de un título a otro, e incluso de un género a otro de manera indistinta. Pueden tener sus favoritos, pero se adaptan a juegos nuevos y no discriminan entre géneros. Los videojugadores versátiles utilizan consolas principalmente, pues la facilidad para intercambiar juegos entre ellos facilita su exposición a nuevos títulos y situaciones. Los integrantes del grupo de golpes/balazos son los que ayudan a ejemplificar este tipo de videojugadores, pues aunque siguen cierta línea (golpes y balazos), sus juegos favoritos cambian constantemente, además de que sus preferencias individuales y grupales pueden variar de un momento a otro.

Esta clasificación nos ayuda a diferenciar entre los sujetos que llegaron a estar presentes durante una situación de juego presencial, dotándolos de una identidad basada en los distintos grados de importancia que pueden tener los videojuegos para ellos. Dada la heterogeneidad de la comunidad de videojugadores, la clasificación se concentra en el interés que demuestran los usuarios por el juego de manera individual, y la forma como se involucran en este tipo de situaciones colectivas cuando suceden.

Al hablar de grupos de videojugadores, la construcción de sentido se orienta por una identidad proyecto. En el marco teórico mencionamos que las identidades proyecto se construyen desde los materiales culturales que están a disposición de un individuo o grupo de individuos, para de esa manera redefinir su posición en la sociedad. Pues bien, así como en los videojugadores encontramos subjetividades que los vuelven únicos, cada grupo tiene sus características particulares.

Ciertamente podemos encontrar similitudes, como hemos visto a lo largo de este documento. No obstante, cada grupo tiene una dinámica que le caracteriza, y está implícita en las relaciones que se suscitan entre sus integrantes al jugar presencialmente. Si bien todo se basa en escalas de gratificaciones individuales muy diversas, el jugar regularmente con otros implica compartir ciertas convencionalidades, que marcan una pauta en la manera como el grupo habrá de integrarse y funcionar.

La identidad proyecto tiene mucho que ver con la historia del grupo, y solo desde ella podemos entender el contexto sociocultural que fundamenta las razones de su existir. Los cambios significativos en sus dinámicas es lo que ha condicionado

sus modos y medios, integrando y separando elementos materiales y simbólicos por igual. La identidad de un grupo se construye desde su historia, pues ella da fe de donde viene, donde está, y también ayuda a proyectar hacia dónde va.

El paso del tiempo influye en la percepción de gratificaciones al interior de los grupos. Mientras que en etapas tempranas la competencia puede ser fundamental, en otras más avanzadas pasa a segundo plano para ceder su lugar a la interacción social. Esto lo podemos ver en el siguiente fragmento de la entrevista realizada al grupo de golpes/balazos:

3: Yo creo que lo que pasa es que cada día le das menos importancia al juego y le das más importancia a lo que pasa alrededor. El cotorreo. Se vuelve el pretexto perfecto. Así de “hey, que hay, que hacemos”, no hay nada que hacer, hoy no hay plan. Hay que juntarnos a jugar. El pretexto perfecto para hacer cagazón, y ya cuando te hartes le apagas y sigues la fiesta.

1: Sí, como que ya no se trata de ver quien es mejor o a ver quién gana más. Por que inclusive a veces te hartas, por más que lleves rato, ya no quieres jugar, quieres descansar, y ya sea que te ganen bien o te dejes perder. [...] Como que antes el objetivo era juntarse a jugar, y ahorita es como la variedad.

¿Ustedes creen que antes lo hacían de manera competitiva y ahora es con otro fin?

1: Esparcimiento, sí, como que ahora es de vamos a cotorrear, escuchar música y jugar, como un elemento más de lo que va a ser la fiesta de la noche, ¿no? Cuando antes sí era de que “espérate, ponle pausa, sírvanse un vino todos y vamos a jugar”. Ahora es de “tómenle, ponle pausa a la pisteada y vamos a jugar”.

Otro aspecto importante es el tiempo que le han dedicado o le dedican a jugar juntos. Ellos sienten que, más que otra cosa, es lo que marca la diferencia entre las etapas de su historia. Esto representa un indicador que relaciona a la juventud con la disposición de tiempo libre, y la posibilidad de dedicárselo al juego. A menor edad, mayor posibilidad de invertir horas para jugar videojuegos. A mayor edad, las restricciones crecen por el mismo transcurrir de la vida. Hay que estudiar, trabajar, convivir con la familia y, si las condiciones son propicias, dedicarle tiempo al juego y al grupo, participando en su historia y en la definición de su identidad proyecto. El grupo mayor de *Warcraft: Dota* lo explica de la siguiente manera:

2: *Digo, es por temporadas. En la época que yo llamo de oro, porque pues ya no es lo mismo, ya no le puedes tener como el mismo amor a jugar... En esa época aquí estábamos diario. Teníamos que venir a jugar por que no solamente era el juego, era el cotorreo que se armaba. Pero empezó lo del internet, cada quien computadora en su casa, y fue donde empezó a decaer todo. Entonces ya no nos veíamos tan seguido, pero seguíamos jugando juntos.*

¿Y cuando falta alguien por que suele ser?

2: *Pues simplemente güeva.*

6: *Estudios. Porque no es tan fácil... Bueno, no todo mundo se la hecha de que de aquí te abren la puerta y te vas a la escuela así en vivo. Pero sobre todo es por eso, que dicen “no, es que la escuela, que tengo que estar descansado.”*

1: *Escuela, trabajo...*

Algo que llama la atención es como la edad influye en la percepción de aquello que podría modificar los hábitos de juego de los entrevistados. Mientras que los menores identifican a la escuela y el trabajo como condicionantes de su dinámica grupal, los mayores ubican otro tipo de responsabilidades que podrían afectar la constitución del grupo (como el matrimonio o los hijos), lo cual podemos ver en este fragmento de la entrevista realizada al grupo de *FIFA*:

¿Y si se dejaran de juntar porque creen que sería?

1: *Que se casen*

(Todos se ríen)

1: *O que alguno se vaya de la ciudad a trabajar.*

4: *O trabajo, o por compromisos familiares, que es casarse. Un amigo de nosotros de hace tiempo se juntaba mucho a jugar con nosotros, pero cuando se casó, pues ya no es lo mismo.*

2: *Pero yo creo que más que por el matrimonio en sí, pues es por su morrita (su hija). O sea, son los niños, no es tanto que...*

1: *No, pero ahorita otro compa se va a casar. Y también era de que venía mucho, y le encantaba tirar carrilla, pero ya compró casa y ya vive muy lejos y ya no viene.*

2: *O sea, independientemente que sea el niño o la chava, es ya por familia que el compromiso es otro.*

4: *Un compa que hace poquito se juntaba con nosotros ahorita está en planes de casarse. Y nos dijo “no puedo ir por que ando en chinga buscando una iglesia para casarme”.*

Estos elementos nos ayudan a establecer el presente de los grupos, para analizar sus características desde la información que pudimos obtener a lo largo de la investigación. Asimismo, podemos observar otros factores de importancia cuando se trata de su constitución. Quien ha podido integrarse y mantenerse en tal o cual grupo es aquel que, junto con sus compañeros, se ha brindado la oportunidad de cubrir ciertas necesidades percibidas desde su subjetividad, y desde la historia e identidad proyecto que el grupo le propone.

La historia de cada grupo tiene ya varios años (6 como mínimo), haciendo que los procesos de integración y permanencia en el presente tengan que ver con la socialización, y no tanto con la fantasía, el reto, la competencia o la exaltación (sin negarles su lugar en la jerarquía). Todos hablan de un lazo que los une, y que si bien inició con un juego y una etapa detonante, ello trascendió más allá de la interacción <en-juego> y <en-cuarto>, extendiéndose hasta lo <en-mundo>. Veamos este fragmento de la entrevista al grupo mayor de *Warcraft: Dota*:

2: *Eso ha sido hace poco... Porque llevo años jugando con ellos y no hacíamos nada más que reuniones, torneos. Pero se nos daba de irnos a pistear a casa de un cabrón, y a ponernos bien pedos. Ya nos ha tocado como cinco veces. Últimamente, porque eso no es de antes.*

4: *Es así de que “una carne asada, jarre, arre!”...*

2: *Antes no, pues no había tanta confianza. [...] Últimamente si se han hecho cotorreos grandes. O sea, ya afuera del juego. Ya volvimos como esa socialización del juego a la vida real pues. Antes era solamente el juego.*

6: *Si, antes era solamente el juego. Ya de que salimos a pistear, carne asada, es ahora.*

2: *Si, ya fue más amistad, por que antes no sobrepasaba el juego. Te digo, la raíz de todo, sinceramente hablando yo, de que conozco mucha gente aquí, todo empezó por qué un día te viniste a sentar ahí. Y toda la gente estaba jugando, y tu “¿qué es eso?”, “éntrale”, pero no sabes jugar. “Yo te enseño”... Ahí valió madre todo. Porque de ahí conoces a la gente, ves el desmadre, de ahí ves que esta chingón, que puedes venir diario, que aquí te puedes pasar el tiempo sin que te la hagan de pedo. Compañerismo, enemigos... De todo...*

Con el tiempo, los grupos empiezan a compartir valores, símbolos y reglas, haciendo que la socialización <en-mundo> esté condicionada por sus identidades proyecto. Si alguien pretende integrarse a un grupo ya constituido, deberá pasar por filtros que determinarán si podrá o no adaptarse a una dinámica interna legitimada por la tradición. Veamos este fragmento de la entrevista al grupo de *FIFA*:

¿Qué toman en cuenta para agregar a alguien a su grupo?

Todos: Que aguante carrilla.

5: *Que se lleve.*

3: *Mira, yo creo que si somos algo cerrados en ese aspecto. Si vemos a alguien y ya platicas, si lo aceptamos. Pero tampoco le decimos al güey de la esquina que le caiga.*

4: *Porque yo creo que si llega un güey callado, nos cagaría por callado. Y si viniera un güey que llega “ah, toma puto”, diríamos “¿Qué pedo con este güey?”*

5: *Lo invitaríamos en el sentido de que lo conoces en la fiesta, y luego ya lo metes al grupo de los martes. [...] Yo creo que va siendo como en la fiesta, la gente que se va a agregando.*

1: *Y que sabemos que les gusta, si le quiere entrar, y si no pues no.*

¿Entonces los conocen primero en otros ámbitos?

1: Si, que entren con la carrilla que nosotros tenemos, porque nosotros agarramos parejo. Y no sé qué tal la otra persona que llega, si no la conocemos, se agüite o no.

4: Yo creo que el punto central para invitar a alguien no es el jugar, sino el cotorreo. Si cotorreamos chido, pues cáele...

La conformación de un grupo implica que sus integrantes jueguen y se relacionen <en-cuarto> y <en-mundo> periódicamente. Entre los materiales simbólicos que comparten, están las experiencias que se suscitan durante las situaciones de juego. Así, los grupos crean códigos discursivos que hacen referencia a la construcción histórica de su identidad. Ejemplo de ello puede ser la palabra “aportar”, utilizada por el grupo de golpes/balazos:

1: Otra que sucede, además de las mentadas de madre, hemos creado frases. Así de “aporta cabrón, aporta al equipo, no estás aportando”. Entonces ya es como la frase para pendejear así como políticamente. Porque al final te da un resumen de cuantas gentes mataste, cuantas veces te mataron, cuantas veces te suicidaste. Y de repente un bato con -7. “Oye güey, aporta.” Si no vas a aportar, pues por lo menos...

Mientras mayor sea el grupo, mayor será la difusión de los códigos discursivos. Las experiencias en escenarios compartidos se incrementan, y se genera un lenguaje que hace referencia a la historia desde la dinámica del grupo y el juego. De las palabras que se apropian los videojugadores, muchas se derivan de situaciones <en-juego> y en cuarto, pero también son aplicadas para referirse a lo <en-mundo> en contextos diversos. Para comprender este lenguaje, tendríamos que conocer el juego y la historia del grupo. Vemos el siguiente fragmento de entrevista (del grupo mayor de *Warcraft: Dota*):

¿Y que se dicen cuando están jugando?

Todos: Tsss...

2: No, es que no hayo palabras. Es nuestro puto idioma. No puedes comprenderlo a menos que juegues. Tanto se ha hecho sobre eso, que inventamos un idioma, te lo juro. Cosas del juego que aplicamos a la vida. Yo hasta en mi trabajo lo digo.

5: Me atrevo a decir que mi novia dice algunas de esas palabras.

¿Pero se dicen cosas del juego, o cosas que no tienen que ver con el juego pero que están basadas en él?

2: Es que todo se vuelve de experiencias, o de cosas que hemos vivido cuando jugamos. Se agarra como el chiste local, se vuelve frase, y se aplica al pinche juego. Ya las frases que tenemos en la cabeza, pues han sido de experiencias que hemos tenido del pinche juego, cosas sobre el juego, o cosas que ha dicho un cabrón por equivocación.

5: Que alguien anda pedo y dice algo...

2: Aha, de todo ese cagadero hicimos un pinche idioma.

Lo anterior describe la relación que hay entre los integrantes de cada grupo y sus respectivas identidades proyecto, además de algunos factores que afectan su conformación social e histórica. Cuando relacionamos a un grupo con otro, las identidades proyecto entran en comunidad y competencia, condicionadas por una identidad legitimadora que les dará su lugar en una estructura mayor.

Los videojuegos permiten interacción social y competencia, y la comunidad de videojugadores les da un valor privilegiado a estas gratificaciones. Cuando los equipos se juntan entre ellos, puede ser para convivir, competir, o ambas. Un grupo puede tener lazos de amistad con otro y por eso reunirse a jugar, o puede tener cierta rivalidad que se expresa por medio de encuentros competitivos.

Ya sea que se trate de socializar o demostrar una posición jerárquica, los videojuegos facilitan la interacción presencial de un grupo con otro. Veamos el siguiente fragmento de la entrevista al grupo más pequeño de *Warcraft: Dota*:

¿Por qué se juntan con otros grupos?

2: Ah, pues generalmente para subir tu nivel. Por ejemplo, cuando vamos a jugar con estos güeyes (un equipo profesional) siempre aprendes algo nuevo.

3: Es que para tener un buen nivel en el juego tienes que jugar por lo menos tres veces a la semana. Esto güeyes que tienen más nivel que nosotros si le dedican tiempo. Estamos hablando de seis horas al día. Pero pues nosotros no somos tan aficionados a ese nivel. También hay niveles....

1: *De juego, como para todo.*

¿Entonces se juntan para subir nivel, aprender nuevas cosas...?

3: *Y claro que cotorreas, o sea, si el güey no te cae bien pues no vas a ir a jugar con él. Tiene que haber cierta afinidad entre nosotros, ¿no?*

2: *Si, pues esos güeyes ya también nos conocen y somos compas.*

1: *Es como todo. Te juntas como a una peda, pero pues te juntas a jugar. Como te puedes juntar a jugar domino, nos juntamos con las computadoras.*

3: *Por ejemplo, con los que jugamos es con mi vecino de atrás, que son otros dos güeyes mas, y el primo de este güey que es otra bolita aparte (el equipo profesional), que son ahí cuatro o cinco. Que ellos si serían los más, los que si les gusta estar metidos con esto.*

Como ya hemos visto, existen distintos grados de interés y participación entre las personas que comparten una situación de juego presencial, además de distintas jerarquizaciones en lo que a las gratificaciones percibidas por los usuarios se refiere.

En este sentido, podríamos categorizar las reuniones como sociales o competitivas, y de las preferencias de cada grupo dependerá la importancia que le den a ambos aspectos. Aunque en todos los grupos existe una tendencia por competir, esta disminuyó con el tiempo y ha pasado a segundo plano, por lo que podríamos decir que en el presente la mayoría de las reuniones son de carácter social. El grupo de golpes/balazos describe una reunión social de la siguiente manera:

¿Por qué se han juntado a jugar con otros grupos?

1: *Pues es que de repente te van a prestar el proyector en la chamba... Pues que, ¿nos juntamos? Nos llevábamos varios XBOX, proyectores, a varias de nuestras casas, pero es raro. Y es mas a jugar, porque implica trabajo configurar todo. Hay que poner en red las plataformas, conectarlas, que todas estén con el mismo juego, separarnos y pues...*

3: *Si vas a aventarte ese rollito, pues vale la pena que le juegues.*

¿Y cómo son esas reuniones?

1: Esas si es puro jugar. Tu cerveza y a jugar, nada más.

3: Porque hay mucha reta también, y tienes que agilizarlo porque si te saltan, de aquí a que te vuelva a tocar si es un buen rato.

¿Y esas reuniones son mas de carácter competitivo que de convivencia?

3: No, de cotorreo. Pero como si pierdes vas a tardar más y quieres seguir jugando, pues le echas ganas.

1: Es que ahí se sale el que menos puntos hizo. El que menos aportó se sale y entra la reta.

2: Ahí le tienes que echar ganas.

1: Si quieres seguir jugando, tienes que no ser el peor. Aportar.

Solo los grupos de *Warcraft: Dota* participan en torneos (reuniones competitivas) esporádicamente, pero ponen a la socialización por encima de la competencia. Sin embargo, la rivalidad entre grupos hace que en un torneo se incremente el nivel de competencia de manera momentánea. El grupo mayor de *Warcraft: Dota* describe una situación de juego competitiva de la siguiente manera:

¿Y cómo son los torneos cuando se juntan con otros grupos?

5: Mucha rivalidad. De que “nosotros somos más chingones que ustedes”.

2: No hay compañerismo, ahí no. Porque le tienes que dar en su madre. [...] Es que se vuelve hasta un nivel como profesional, por qué dices “les tengo que dar en su madre”, o por lo menos es lo que yo he visto. Entonces te tienes que preparar, por que el juego es de estrategia, tienes que tener la cabeza bien puesta para los madrazos.

4: Es cuando de repente dejas tu vida al lado y te metes ahí... Y te metes y te metes, y no vas a trabajar.

(Todos se ríen)

Se podría decir que la identidad legitimadora se comparte desde las reuniones sociales, pero se estructura por las competitivas. La jerarquía de los grupos al interior de la comunidad de videojugadores se establece desde relaciones de competencia, y esta segmentada en tres niveles: principiantes, medios y profesionales.

El nivel de un grupo lo da la combinación de la experticia de sus integrantes y su capacidad de coordinarse <en-juego>. Los principiantes tienen poca experiencia con el juego, pues conocen las habilidades más básicas para participar en él. Los medios tienen experiencia moderada, además de una combinación de habilidades avanzadas, mientras que los profesionales conocen una gran cantidad de estrategias, derivadas principalmente de su vasta experiencia, que les permiten jugar con mayor velocidad y habilidad, conformando con ello el segmento dominante.

Lo que permite escalar en la jerarquía es la competencia abierta y reconocida por la comunidad de videojugadores. En el caso de *Warcraft: Dota*, un grupo de jugadores puede tener un nivel, pero no es hasta que se prueba con otro grupo que se define como principiante, medio o profesional, con las relaciones simbólicas a las que ello conlleva. Para ser competitivos, los integrantes de un equipo deben dedicar tiempo, esfuerzo y otros recursos para sostener o mejorar su posición. Los profesionales llegan a dedicar 6 horas diarias a practicar, y es precisamente eso lo que les permite dominar al interior de la comunidad.

La identidad legitimadora es un mecanismo social a través del cual los videojugadores acceden a recursos simbólicos desde la dominación estructural. Ser los mejores les da a los integrantes de un equipo respeto, pues ostentan la superioridad en una actividad compartida por la comunidad. Este respeto lleva a distintos niveles de fama, haciéndolos sobresalir por encima de los otros grupos. Veamos este fragmento de la entrevista al grupo mayor de *Warcraft: Dota*:

¿Hay algo que los haga diferentes de otros grupos de videojugadores?

2: Totalmente. Yo creo que si por que antes éramos algún tipo, entre comillas, de representantes. Porque hemos ido a eventos. Como cuando fuimos a un evento, a un compa lo entrevistaron, y todo mundo estaba ahí apoyando. Como que

representábamos algo diferente a los demás. Y yo creo que a la fecha lo seguimos siendo, por que en varios lados nos conocen como tal, hasta en el extranjero.

¿Entonces ustedes sienten que son así como representantes de aquí de México?

2: La verdad sí. A la edad que tenemos, y no esperamos mucho tiempo a que se apague y que se muera eso. Pues es de que “estos cabrones fueron estos, representaron a México y fueron unos cabrones así y asado.” Pero ya somos pocos, de los cien cabrones que éramos se ha reducido el número.

4: De hecho pues igual no vinieron varios, pero un amigo es bien chingón para el Starcraft. Y hay veces que de los mismos eventos de los patrocinadores del juego, de los mismos creadores del juego, una vez lo invitaron a jugar a Brasil representando a México. Nada más ese cabrón representando a México...

5: Toda la banda estaba ahí online, echándole porras. [...] Ahorita hay un equipo vigente. Están jugando a nivel internacional los batos.

Por otro lado, la competencia permite obtener premios económicos y en especie que, desde lo <en-juego>, se materializan <en-mundo>. Ser el mejor promete acceder a patrocinios y recursos adicionales a los simbólicos, incrementando el atractivo de la relación competitiva entre los videojugadores.

Todos los grupos entrevistados compararon a los videojuegos con actividades que, a nivel profesional, resultan redituables, diciendo que de la gente que las practica, había quien lo hacía para jugar solamente y divertirse, y quien lo hacía a un nivel en el que influían otros intereses. Veamos esta parte de la entrevista al grupo más pequeño de *Warcraft: Dota*:

3: Es que también esto tiene, así comparándolo con juegos de competencia, por ejemplo como el billar, también se organizan torneos. Por ejemplo, en el billar... Estos güeyes que juegan billar profesional, pues se dedican prácticamente a eso. Estamos hablando que le están dedicando, por ejemplo, en el Dota, seis horas al día. Y van con la esperanza de ganarse algo. Y existen hasta patrocinadores, te pagan una muy buena feria por estar jugando Warcraft, y fácilmente del Warcraft te puedes saltar al Starcraft, que ahorita ya es el que está de moda, pues tiene mucha facilidad un güey que ya conoce un juego como Warcraft.

2: *Es que también mucha gente piensa que los torneos de estos juegos son así de que nada mas te juntas para jugar. Pero ya los que son profesionales es como si fuera el billar pues. Te dan premios, te dan una suma de dinero grande. Hay gente que se gana computadoras, o cosas así, y se van a viajar. Les pagan los viajes para irse, pues conocen...*

1: *China. Ya los güeyes que, o sea, es un grado supremo que en la vida lo voy a agarrar, porque esos güeyes ya es su vida. O sea, jugar, internarse en el juego, y literalmente de eso viven.*

3: *Si puedes llegar a vivir de eso.*

1: *Si ganas un campeonato mundial, no güey... Te pudres de lana.*

Mantener niveles altamente competitivos implica someterse a presiones sociales que llegan a incomodar a los videojugadores. Recordemos que una de las características de los juegos como actividades culturales, es que son actividades libres. Si esta libertad se ve condicionada por compromisos que pongan en riesgo la estabilidad cotidiana del videojugador, puede haber un desencanto con la competencia y lo que ella promete, como lo dice el grupo mayor de *Warcraft: Dota*:

5: *A mí se me hace que ya cuando llegas a ese punto ya no es tan divertido. Como que lo haces casi casi más por vocación que por devoción.*

2: *Muchos de nosotros llegamos a ese nivel, de que dices "es que ya no es divertido". Se vuelve profesional y ya no es divertido. Porque ya tienes que estar mentalizado, si la cagas te cagan. En esa palabra esta todo: profesional. Ya no es desmadre. Yo por eso deje de jugar. Ya te empezaban a exigir, de que "tienes que hacer las cosas como te digo cabrón, sino no vales madre, te vamos a sacar". Yo ya estaba hasta la madre de eso. Cuando llegué a ese punto yo los mande a la verga. También te ponían muchas veces en aleatorio en los torneos. Pero ya que estabas en un equipo fijo, tenias que echarle güevos con tu equipo. Y se volvió profesional y ya valió madres.*

Tomando en cuenta lo anterior, podríamos decir que la competencia está presente en todos los grupos, pero que de ellos y sus intereses depende su nivel de

inserción en la comunidad, y la manera como se involucran en esa jerarquía competitiva desde lo social.

Conclusiones

-Los videojuegos multijugador presenciales proponen a sus usuarios interacciones sociales basadas en un medio participativo y altamente inmersivo. Al mismo tiempo, este medio está basado en prácticas fundamentalmente sociales, como son los juegos en general.

-Los grupos abordados en esta investigación ejemplifican a la cultura participativa, pues se han apropiado de una tecnología mediática para redefinirla desde el uso colectivo. Ello tiene influencia en contextos más allá del de recepción inmediata.

-Podemos ubicar un juego detonante y una etapa detonante en las historias de los grupos. Con la aparición de ambos elementos se inician las relaciones más significativas en torno a los videojuegos multijugador presenciales.

-Mientras que algunos grupos se conforman desde socializaciones previas (amistad por ejemplo), otros se conforman desde situaciones de juego que posteriormente facilitan la socialización en otros contextos.

-Los cambios en los grupos, desde sus inicios hasta la fecha, se deben en gran medida a la adquisición de nuevas responsabilidades y la modificación del tiempo libre de sus integrantes. Sin embargo, ellos ven estos cambios como necesarios y positivos.

-Los hábitos y preferencias de los grupos son diversos y responden a factores que varían de uno a otro (géneros, modalidades, frecuencia de uso, etc). Cada grupo combina dichos factores para adaptarse a las posibilidades e intereses de sus integrantes.

-Los grupos tratan de reunirse en lugares donde puedan expresar estados de ánimo, dramáticamente, sin incomodar a nadie. Si entre los presentes hay alguien que se pueda molestar por dichas expresiones, la situación de juego también se vuelve incómoda para los videojugadores.

-Las gratificaciones percibidas pueden jerarquizarse y estructurarse en una pirámide. En los niveles inferiores hay menos socialización, mientras que los superiores implican mayor socialización entre usuarios.



-Los videojugadores que están presentes en situaciones de juego presenciales pueden ser clasificados como solitarios, sociales, incidentales, seriales o versátiles. Ello en base al interés que demuestran en los videojuegos y la manera como se involucran durante una reunión.

-La identidad proyecto de los grupos se construye desde su dinámica interna y su historia. Es así como comparten los recursos materiales, simbólicos y discursivos que los diferencian de otros grupos.

-La identidad legitimadora que rige a la comunidad de videojugadores se comparte desde la socialización, pero es a través de la competencia que se estructuran las relaciones de dominación relativa entre un grupo y otro.

-Para que una reunión de juego social sea atractiva, tiene que haber una convivencia agradable entre los participantes, además de un nivel de juego parecido. De no ser así, se aplican mecanismos para balancear la situación y lograr cierta igualdad de circunstancias.

-El atractivo de una reunión de juego competitiva radica en la rivalidad que hay entre los participantes, así como en la relevancia que tiene el encuentro al interior de la comunidad de videojugadores.

-En base a la competencia, un grupo puede ser principiante, medio o profesional, siendo los profesionales el segmento dominante al interior de la comunidad de videojugadores.

-Dominar la estructura social da acceso a recursos materiales y simbólicos. Esta dominación se logra a través de encuentros competitivos reconocidos por la comunidad de videojugadores, en los cuales convergen otros intereses que hacen que la socialización se vuelva secundaria.

-La comunidad de videojugadores crea y pone a circular capital simbólico y material, creando con ello una comunidad propia de la cultura de la participación.

Reflexión Personal

Recuerdo que en mi tesis de licenciatura, que trataba la relación entre comunicación y tecnología, me jacté de haber tenido computadora antes que *Nintendo*.

Pero antes de la computadora tuve un *ATARI*, y sobra decir que lo más que podía hacer un niño de ocho años con una computadora era jugar. Cuando trato de recordar la primera vez que toqué un videojuego, simplemente no puedo ubicar el momento. Lo que sí puedo recordar es que estuvieron presentes en mi vida desde que yo era muy chico.

Mis padres nunca se mostraron renuentes en contra de los videojuegos (salvo una ocasión, cuando leyeron que lo ideal era jugar solamente 45 minutos a la semana¡¡!), y mis dos hermanas eran excelentes compañeras de juego. Ahora que lo pienso, era muy raro que compráramos o rentáramos un juego que solo permitiera a un jugador. Cuando lo hacíamos, el proceso de selección era democrático, y nos turnábamos “las vidas” del personaje. Jugar era algo muy importante para nosotros, pues compartíamos un momento muy divertido en familia. Un castigo muy clásico era prohibirnos jugar, y la verdad es que inspiraba terror.

También recuerdo que el tema de los videojuegos era algo obligado entre mis compañeros de primaria y secundaria. Hacer reuniones de juego era divertidísimo, además del pretexto perfecto para intercambiar cartuchos. En ese entonces, los juegos en boga eran los de pelea, y si uno iba a las maquinitas de la colonia, se encontraría con gente haciendo fila para retar al jugador más hábil. Intentarlo provocaba euforia en la concurrencia que esperaba su turno, pues el triunfador se ganaba el respeto de los presentes.

En la preparatoria jugué *007: Golden Eye* con mis amigos, y en las paredes pegué minas que espero hayan matado a más de uno. No es que los odiara, pero así era el juego. Cuando no había clase nos escapábamos a las maquinitas, o rentábamos una consola en la tienda de *comics* que estaba cerca de la escuela. Ahí hacíamos torneos con premios que iban desde una torta o refresco, hasta cajetillas de cigarros.

La primera vez que fui a un cibercafé, cuando recién entré a la universidad, jugué *Counter Strike*, y me encantó el realismo de su simulación. Era y es de los pocos juegos en los que de tres balazos te “matan”, lo cual presionaba al equipo para idear estrategias que requerían inteligencia, coordinación y precisión, pues la fuerza bruta era demasiado riesgosa. Era necesario socializar con un equipo compuesto por propios y extraños, unidos por un objetivo común: neutralizar a los contrarios por medio de un tiroteo táctico.

Recordar lo anterior me hace ver que mi historia con los videojuegos está llena de interacciones sociales. Son incontables las horas que he jugado solo, pero también son muchas las horas que he jugado acompañado, compartiendo mi historia con otros videojugadores.

Como dijimos al principio de este documento, nuestra compleja relación con los medios representa la complejidad de la realidad humana, pues la historia de esa relación está compuesta por infinidad de discursos que surgen desde experiencias individuales y sociales.

Mi historia y las de los sujetos abordados en esta investigación son solo una pequeña parte de la totalidad de experiencias sociales que se han generado en torno a los videojuegos. Pero no por ello carecen de importancia, y por lo tanto pueden tomarse como referencia de aquello que da fe de nuestra relación con este medio tecnológico.

Más allá de su registro, el objetivo de esta investigación fue interpretar las experiencias a su alcance, analizándolas como procesos socioculturales de coparticipación. En una época caracterizada por este tipo de relaciones, lo mejor es identificar los elementos que nos ayuden a comprender cómo es que los usuarios integran este tipo de tecnologías mediáticas en su cotidianidad, tanto desde lo social como desde lo individual, pues es así como se conjuga la interactividad tecnológica con la participación cultural.

Bibliografía

- Ascione, J. C. (1987). The effects of prosocial and aggressive video games on children. *Journal of Genetic Psychology* 148 , 499-505.
- Bruckman, A. (1993). Community support for constructionist learning. *Computer Supported Cooperative Work, No. 7* , 47-86.
- Buchman, J. B. (1995). Video game controversies. *Pediatric Annals* , 91-94.
- Caceres, J. G. (1998). *Técnicas de Investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación (electrónico)*. Pearson.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Alianza.
- Castells, M. (2001). *La Era de la Información: Economía, sociedad y cultura, Volumen II: El poder de la Identidad*. Mexico, DF: Siglo XXI.
- Creswell, J. W. (2003). *Research Design. Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches, 2nd Edition*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dill, C. A. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behaviour in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* .
- Elliot M. Avedron, B. S.-S. (1971). *The Study of Games*. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.
- Faria, A. (1998). Business Simulation Games: Current Usage Levels - An Update. *Simulation and Gaming, No. 29* , 295-308.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la Investigación Cualitativa*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Friedman, T. (1999). Civilization and its Discontented: Simulation, Subjectivity, and Space. In G. Smith, *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*. New York: New York University Press.
- Fung, A. (2006). Bridging Cyberlife and Real Life. A Study of Online Communities in Hong Kong. In M. Silver, *Critical Cyberculture Studies* (pp. 129-139). New York: New York University Press.
- Gredler, M. (1996). Educational games and simulations: A technology in search for a research paradigm. In D. Jonassen, *Handbook of research for educational communications and technology*. (pp. 521-539). New York: MacMillan.
- Habermas, J. (1987). *La Acción Comunicativa, Tomo I*. Madrid: Taurus.
- Huizinga, J. (1984). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Jensen, K. B. (2002). *A Handbook of Media and Communication Research. Qualitative and Quantitative Methodologies*. New York: Routledge.

- Jensen, K. B. (1995). *The social semiotics of mass communication*. London: Sage.
- K.Denzin, N. (1989). *The Research Act (3rd Ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lehdonvirta, V. (2010). Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. *The International Journal of Computer Game Research*, No. 10 , electronico.
- Manninen, T. (2003). Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. *The International Journal of Computer Game Research* .
- Mitchell, E. (1985). The dynamics of family interaction around home video games. *Special Issue: Personal computers and the family. Marriage and Family Review* 8(1-2) , 121-135.
- Montiel, G. G. (2003). El debate sobre la prospectiva de las Ciencias Sociales en los umbrales del nuevo milenio. *Revista Mexicana de Sociología Año 65 No.2* .
- Newman, J. (2008). *Playing with Video Games*. New York, NY: Routledge.
- Potter, J. (1996). *La representacion de la realidad. Discursos, retorica y construccion social*. Barcelona: Paidós.
- Ritterfeld, W. (2006). Video Games for Entertainment and Education. In J. B. Peter Vorderer, *Playing Video Games. Motives, responses and consequences* (pp. 399-413). Mahwah, NJ: Laurence Erlbaum Associates.
- Ryestedt, H. (2002). *Bridging practices. Simulations in education for the health-care professions*. Gothenburg: Gothenburg Studies in Educational Sciences.
- Salen, K. (2008). *The Ecology of Games*. Massachusetts: MIT.
- Sherry, J. L. (2001). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. . *Annual Conference of the International Communication Association, May*.
- Sherry, L. B. (2006). Video Games Uses and Gratification as Predictors of Use and Game Preferences. In J. B. Peter Vorderer, *Playing Video Games* (pp. 213-224). New Jersey: LEA.
- Simon Egenfeldt-Nielsen, J. H. (2008). *Understanding Video Games. The essential introduction*. Reino Unido (ebook): Taylor & Francis.
- Smith, J. H. (2007). Tragedies of the ludic commons - Understanding cooperation in multiplayer games. *The International Journal of Computer Game Research* .
- Spradley, J. P. (1979). Participant Observation. In R. a. Holt, *The Ethnographic Interview*. Nueva York: Rinehart and Winston.
- Squire, K. (2002). Cultural Framing of Computer/Video Games. *The International Journal of Computer Game Research, Volume 2, Issue 1* , (electronico).
- Tan, S. C. (1994). Impact of virtual reality on young adults physiological arousal and agresive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of Applied Develomental Psycology*, 15 , 125-139.

Toledo, E. d. (2006). Introduccion: ¿Cual puede ser el campo de la sociologia a inicios del siglo XXI? y ¿Hacia Donde va la teoria Social? *Tratado Latinoamericano de Sociologia* .

Valderrama Ramos, J. A. (2011). *Videojuegos y Educacion: explorando aprendizajes entre adolescentes*. Guadalajara: ITESO.

West, M. B. (1996). Mortal Kombat: The effects of violent videogame play on males hostility and cardiovascular responding. *Journal of Applied Social Psychology*, 26 , 717-730.

Wolf, M. J. (2001). *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press.