

VIDEOJUEGOS DE ROL EN LÍNEA: Interacción, habilidades, evolución de los personajes, sentido de la fama y el clan

Diana Carolina Ceballos López*
César Augusto Mejía Zuluaga**

Resumen

Este artículo describe los vínculos sociales en los juegos en línea, algunos aspectos de la dinámica del grupo, la construcción del papel del personaje, su mutabilidad en el juego. Se debate en torno a factores como la conectividad, las habilidades, la fama y el sentido del clan que construye el jugador en relación con el juego. Para ello, se realizaron observaciones participantes en los juegos en línea y grupos focales con experimentados jugadores. Este tipo de videojuegos serían espacios de socialización como otros escenarios de su experiencia, en los cuales configuran sentidos que hacen parte de sus procesos de construcción de identidad y subjetivación.

Palabras Clave: videojuegos en línea, identidad, socialización, rol, gamers.
Recibido. Febrero 12, 2018 - Aceptado. Marzo 22, 2018

**Joven Investigadora Convenio Colciencias - Universidad de San Buenaventura, Cali. Maestrando en Estudios Interdisciplinarios de la Subjetividad de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Psicóloga de la Universidad de San Buenaventura Cali. [Orcid: https://orcid.org/0000-0001-6285-0885](https://orcid.org/0000-0001-6285-0885); Email: dianaceballoslopez@gmail.com*

***Investigador Asociado Colciencias. Profesor Asociado. Candidato a Doctor en Psicología, Universidad del Valle. Magíster en Desarrollo Infantil. Psicólogo de la Pontificia Universidad Javeriana. [Orcid: https://orcid.org/0000-0002-3819-327X](https://orcid.org/0000-0002-3819-327X) , Email: camzulua@usbcali.edu.co*



ONLINE ROLE VIDEO GAMES: Interaction, skills, character evolution, sense of fame and clan

Summary

This article describes the social links developed on online games, some aspects of group dynamics, construction of the character role and its mutability in the game. It is also discussed factors such as connectivity, skills, fame and the meaning of clan that the player builds in relation to the game. For this purpose, participant observations were made on the online games Ragnarok, Cloud Nine and Aion, as well as focal groups with skilled online video game players. This type of videogames would be socialization spaces as other scenarios of their experience, in which it is built senses that make part of their processes of identity construction and subjectivation.

Keywords: online videogames, identity, socialization, roleplaying, gamers.
Received. February 12, 2018 - Accepted. March 22, 2018

VIDEOJOGOS DE ROL ON-LINE Interação, habilidades, a evolução das personagens, senso da fama e o clã

Resumo

Este artigo descreve os laços sociais nos jogos on-lines, alguns aspectos da dinâmica do grupo, a construção do papel da personagem, sua mutabilidade no jogo. Se debate em torno fatores como a conectividade, as habilidades, a fama e o senso do clã que o jogador constrói com relação ao jogo. Para isto, se fizeram observações participantes nos jogos on-lines Ragnarok, Cloud Nine e Aion; e grupos focais com jogadores experimentais de video-jogos on-lines. Este tipo de videogames seriam espaços de socialização como outros cenários da sua experiência nos quais configuram sentidos que fazem parte de seus processos de construção da identidade e subjetivação.

Palavras chaves: videogames on-lines, identidade, socialização, rol, gamers.
Recebido: Fevereiro 12, 2018 - Aceitado: Março 22, 2018

INTRODUCCIÓN

En torno al espacio reservado para el combate del torneo para magos *The Best of The Best*, se levanta una tribuna. Algunos esperan en calma, otros hablan entre ellos, demuestran sus habilidades o equipan debidamente a sus personajes. La mayoría tienen alas y cascos que los hacen ver poderosos.

“Hay más de 30 magos, lógicamente, pero no todo mundo es suficientemente fuerte para jugar el torneo” dice Alejandro. Luego de un rato, los Game Master llaman dos participantes a combate. Uno de ellos es Zagato, el personaje de Alejandro. Inmediatamente son trasladados a la plataforma de combate. “3, 2, 1, ¡GO!”.

En menos de un minuto el escenario se ve atiborrado de destellos, movimientos y luces que indican el despliegue de poderes, la atención se mueve por los chats públicos y privados, por las habilidades, armamento, y demás ventanas abiertas del PC durante el combate. Finalmente, yacen los dos personajes inertes en el suelo de la plataforma. Un momento después, Zagato hace gestos de risa y de agradecimiento al público, mientras este le devuelve las felicitaciones. La batalla se juega a ganar 2 de 3 encuentros. “*Me tocó contra el ganador del año pasado, estoy asustado*” dice Zagato, pero también él es poderoso. De esta manera resulta ganador del segundo encuentro.

Escenas como esta son usuales en los videojuegos en línea. Pero, cabe la pregunta: ¿Qué hay en estos videojuegos que los hace tan atractivos para los jugadores? O desde otro ángulo: ¿Qué aspectos subjetivos se movilizan en estos espacios virtuales que generan satisfacción para ellos? [1]. Sería un trabajo infructuoso continuar debatiendo acerca de la conveniencia del uso de las nuevas tecnologías, en especial los videojuegos (aspectos positivos y negativos) [2] así que en este trabajo optamos por analizar y comprender qué tipos de construcciones pueden generar, qué tipo de subjetividades e identidades se configuran; es decir, tratar de resolver algunos interrogantes que permitan acercarse al sujeto contemporáneo en este tipo de dimensiones y releer conceptos como el de identidad, a la luz de estas construcciones y de las llamadas mutaciones de la subjetividad (Cabra, 2010).

Sea cual fuere la respuesta a estas preguntas, y a otras como las planteadas por Martínez en el

2011, en torno al entretenimiento y videojuegos: “¿estamos preparados para su advenimiento, abordaje, comprensión e investigación?” para indagar sobre estos aspectos se debe contemplar, como eje fundamental, el proceso de socialización y subjetivación tales como la construcción de identidad. Aún cuando la identidad representa un momento de la subjetividad del individuo concreto en relación con su historicidad y las relaciones que establece, contando así con cierta estabilidad, sería erróneo considerar la identidad como algo estático e inmutable.

La identidad, podría entenderse como un núcleo de sentidos de carácter continuo en el que convergen sentidos de diversas configuraciones subjetivas (González, 2007) implicadas en el momento de acción actual, que se manifiesta en el reconocimiento del sí mismo. Koster (2014) explica, que un juego resulta poco atractivo cuando no representa un desafío para el jugador, pero a la vez, el diseño de un juego puede fallar si se torna demasiado difícil para el jugador. Resulta interesante pensar en los **Juegos Masivos en Línea de Múltiples Jugadores de Rol** (en adelante JMLMJ), puesto que además de ser atinados en lo anterior, incorporan todo un entramado de tensión social para la inmersión y diversión.

Los JMLMJ serían lugares de socialización similares a los espacios cotidianos, en donde el sujeto puede elaborar sentidos acerca de los otros y de sí mismo, crear y mantener relaciones sociales y de poder, que van configurando su identidad.

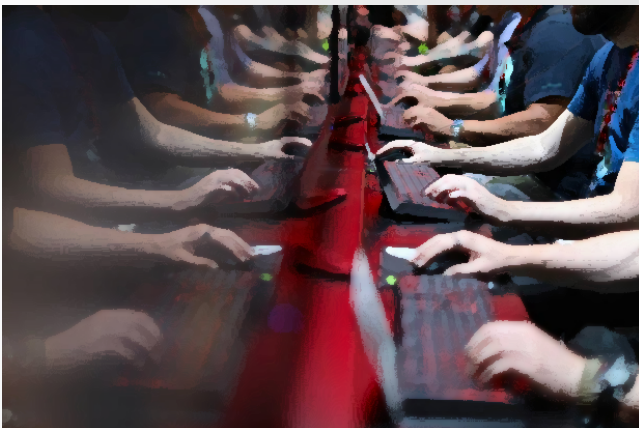


Uno de los giros más importantes que ha tenido el mundo de los videojuegos y que, consideramos fue la entrada de lo subjetivo, está vinculado a su uso a través de Internet. Griffiths, Davies, y Chappell (2003) describen tres tipos principales

que dieron lugar a este cambio: juegos en solitario, juegos de red local y ampliada, y Juegos Masivos en Línea de Múltiples Jugadores de Rol (JMLMJ). En el presente artículo se presentan los resultados de investigación con usuarios de este último tipo de juegos, que son:

típicamente representados por unos extensos, sofisticados, detallados y envolventes mundos basados en diferentes ambientes narrativos [...] ofrecen un rico e impredecible ambiente para que los jugadores experimenten un mundo virtual a través de su propio "personaje jugador". La naturaleza de estos juegos es ofrecer un rico mundo tridimensional que está poblado por miles de jugadores" (Griffiths et al. 2003. p. 82)

En las consolas de videojuegos clásicas existen una serie de condiciones, explicadas con mayor detalle por Mejía, Rodríguez y Castellanos (2009) que, entre otras, incluyen que el jugador se enfrenta a competidores controlados enteramente por la máquina. Si bien existen numerosos juegos que incluyen tareas cooperativas o competitivas, que pueden ser afrontadas en equipos, la mayoría de tareas está diseñada para ser resuelta por un jugador. Los JMLMJ, en cambio, dan por sentado el trabajo en equipo como una condición necesaria para el desarrollo del juego. A partir de allí, se comenzó a "materializar" en lo virtual, la potencia de la socialización humana.



1. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Desde una perspectiva de investigación cualitativa, se realizaron observaciones participantes en varios juegos, tales como *CloudNine*, *Aion* y *Ragnarok* y, además, grupos focales con personas experimentadas en este ámbito. Para la sistematización y análisis de la información, se construyeron seis categorías de análisis:

Dinámicas del juego: aspectos que hacen parte del funcionamiento del juego como las reglas o normas. **Evolución del personaje:** refiere a las transformaciones de este. **Sentidos alrededor del juego:** hace referencia a los sentidos que han elaborado los jugadores con esta experiencia de jugar. **Lazos sociales:** apuntan a las relaciones y dinámicas de grupo que se entablan a partir del juego, dentro y fuera de él. **Formas de reconocimiento:** enmarca aquellas maneras en que los sujetos y personajes se reconocen y son reconocidos por otros dentro y fuera del juego. **Trascendencia:** aquellas características o aprendizajes que se han elaborado a través del uso del videojuego en línea que, según la apreciación de los participantes, repercuten de una u otra manera, en su vida cotidiana.



2. RESULTADOS

2.1 Interacción

Un videojuego en línea de rol, en general, comienza con la creación del personaje. Se escogen, entre otras cosas, la ocupación (mago, cazador, guerrero, etc.), el género y la apariencia. El videojuego Aion, por ejemplo, posee muchas posibilidades para crear un personaje: nombre, voces, formas de caras para hombres y en

mujeres, formas de cuerpo, altura, tamaño de cabeza, cuello, hombros, pecho, cintura, caderas, forma de cabello, de la cara, tatuajes y color de piel. Incluso, incluyen: espacio entre ojos, ángulo de cejas, puente de nariz, forma de orejas, o radio facial. Así pues, es evidente que el personaje y su apariencia son cruciales en un videojuego de este tipo.



A diferencia de otros videojuegos donde los jugadores deben escoger un personaje predeterminado, en el caso de los JMLMJ posibilitan la “personalización”, en la que los jugadores pueden decidir acerca de la manera como se ve el personaje.

“Siempre uno está buscando la forma de que encuentre muchas características de uno en el personaje” (Tatiana).

Se trata de características físicas de los sujetos que se llevan al personaje del videojuego y que hacen que estos sean vividos de una manera más propia. Luego, estos rasgos físicos harán parte de la imagen del personaje dentro del juego. Así, desde el momento de crearle, se pone en juego la identidad del jugador. A tal punto que al preguntarle a un *gamer* si considera que su personaje tiene su personalidad, responde:

“Al yo manejarlo, hablar por él, diría que sí, es idéntica”. Hernán

Solo con este rasgo de los JMLMJ, se logra intuir la estrecha relación entre subjetividad y tecnología, específicamente, entre las nuevas formas de construcción de identidades y los videojuegos, en donde los límites entre un espacio de socialización, llamado tradicionalmente como “real”, con los espacios “virtuales”, se desdibujan. Ya lo afirmaba Haraway en 1995:

“Las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías son las herramientas decisivas para reconstruir nuestros cuerpos”. Haraway (1995. p. 279).

Una vez creado el personaje, el juego suele iniciar en poblados donde no se permiten batallas entre personajes. Están “habitados” por personas de cualquier parte del mundo conectadas simultáneamente, y por máquinas [3] que tienen algunas instrucciones básicas para que el principiante comience a jugar a través de misiones, que permiten aumentar el nivel, adquirir conocimientos, armamento y habilidades.

Como se mencionó anteriormente, ciertas misiones requieren que el personaje forme grupos con otros jugadores para poder realizarlas exitosamente. Por ejemplo, en Holic [4], en una de las primeras misiones, se pide derrotar un monstruo que excede, con mucho, los poderes del personaje en el momento de ser asignada la misión. Esto lleva a los jugadores a realizar la misión aliándose con otros jugadores inevitablemente. Es por esto que, a diferencia de los juegos clásicos de consola, tiende a desaparecer esa “sensación de soledad” también mencionada por Griffiths, et al. (2003).

En un juego de consola, el personaje está solo contra la máquina en mundos habitados por personajes programados. Cuando se entra al JMLMJ, estos pueblos están atiborrados de personajes manejados por humanos que interactúan, que recorren los espacios sin ninguna función determinada por el juego, están allí hablando, saltando, caminando, comprando, incluso descansando. Es interesante que las particularidades del comportamiento humano nos lleven a identificar rápidamente cuando un personaje está controlado por una persona o la máquina, hasta el punto que tan pronto ingresamos en estos mundos percibimos un espacio concurrido, muy similar a otros espacios cotidianos como un centro comercial o un parque.

Una vez definida la ocupación, la tarea consiste en aumentar el nivel y con él los poderes y habilidades. Esto se logra haciendo las misiones, enterándose por los demás jugadores acerca de cuáles son las mejores maneras de equipar al personaje, así como leyendo guías de cada ocupación que ofrecen los videojuegos en sus páginas de foros. No obstante, esta evolución no corresponde solo con el personaje, sino que paralelamente se da una evolución del sujeto que juega.

De esto habla Bowman (2010) cuando señala que en un principio para los jóvenes, entrar a un mundo sin normas aparentes y posibilidades infinitas, resulta placentero, pero una vez maduran, cambia su percepción del estado de libertad y necesitan ciertas normas y reglas que impliquen la percepción de una simulación en términos de realidad plausible, generando una experiencia de mayor inmersión.

Griffiths, et al. (2003) recolectan datos acerca de los participantes de dos videojuegos en línea, con el fin de establecer una línea de base de las características de sus usuarios. Se tuvieron en cuenta, entre otro tipo de variables, qué tipo de actividades priorizan dentro de los juegos:

Los 11290 jugadores que respondieron a esta pregunta reportaron: subir de nivel y evolucionar sus personajes (26%), agruparse e interactuar con otras personas (23%), explorar nuevos lugares (15%), conversar con amigos y compañeros de equipo (10%), encontrar nuevos elementos y equipamiento (8%), juego de roles (5%), resolver misiones (3%), crear elementos a través de las habilidades comerciales (2%), y matar variedades de pandillas (2%). (p-85)

Estos autores señalan que estas encuestas se realizaron el mismo año del lanzamiento de los juegos, lo que implicaría que a medida que avanza y se aumenta el tiempo de uso y el desarrollo del personaje, estos porcentajes cambian. Uno de los participantes de nuestra investigación refiere que:

“eso lo marca mucho la época, el grupo de amigos y la edad de uno: porque en el auge del juego todos están afanados por ser el mejor y más rápido, le conviene subir, trasnochar jugando y jugar entre varios” (David).

Pero, una vez alcanzado un nivel alto las dinámicas cambian, no hacen misiones, no van a tantas batallas, venden sus pertenencias en el juego a cambio de dinero “real” y, dentro del juego, se reúnen para hablar con los amigos. Esto suele estar relacionado con el hecho de que no disponen del mismo tiempo, ni de los mismos intereses que cuando iniciaron el juego.

“Cuando a uno ya le da pereza hablar del juego, uno se sienta por rutina. Yo ya estaba muy metido en otras cosas, en el trabajo, en la carrera...” (David)

González (2002) explica que la identidad individual es el resultado de tensiones entre diferentes fuerzas sociales sobre las que el individuo actúa. Afirma que en las condiciones de la posmodernidad, en situaciones de fragmentación de la experiencia y multiplicidad de estímulos, la identidad deja de percibirse para el sujeto como estática, para entenderse desde la procesualidad productora de sentidos en escenarios de socialización diferentes y simultáneos que demandan de los sujetos cambios significativos en sus procesos de subjetivación.

El espacio de los JMLMJ para estos jugadores constituye uno de esos campos de experiencia en que encuentran parte de esa procesualidad y sentidos que configuran su identidad dentro y fuera del juego, *“donde una entidad biológica se mezcla con un sistema informático para crear una nueva identidad personal y, por lo mismo, social”* (González et al. 2009. p. 373)

2.3 LA FAMA

Por otra parte, la necesidad de reconocimiento es inseparable de la necesidad subjetiva de autoafirmación. Si es ignorado, el sujeto es herido, limitado, dolorido. Rousseau señaló muy bien la necesidad de la mirada del otro para existir humanamente, Hegel señaló muy bien la necesidad humana de reconocimiento, cosa que Todorov vuelve a indicar. (Morin, 2003, p. 86)

Se encuentra que en los JMLMJ, el reconocimiento es uno de los factores determinantes del desarrollo del juego y los personajes, y para las dinámicas sociales dentro de este. De hecho, el trabajo realizado nos lleva a pensar que dicho reconocimiento es uno de los aspectos más inmersivos [5] desde una postura como la de Cairns, Cox, Day, Martin y Perryman (2013), en la que se rompe con la creencia de la inmersión como algo igual para todos.

Zagato, con otros amigos, conforman un clan llamado Hyrule, nombre tomado del reino en el que se desarrolla el videojuego Zelda [6]. Este clan, entre otras cosas, se caracteriza porque todos sus miembros son latinos. Al clan pertenecen tres mujeres, y está conformado por 76 personas. El género del jugador en los JMLMJ es un aspecto importante, ya que se considera que son pocas

las mujeres que videojuegan. En la investigación de Griffiths, et al (2003) se realizaron preguntas alrededor del género y la correspondencia entorno al personaje y el jugador.



De los 9.618 jugadores del sitio de fans de Everlone que respondieron la pregunta sobre su género, la mayoría de los jugadores eran hombres (84%). Similar a la muestra de 8694 jugadores del sitio de fans de Allakhazam donde el 86% eran hombres. [...] Los resultados mostraron que el 15,5% de la muestra habían cambiado de género (14,5% de la muestra eran hombres que eran mujeres en su personaje principal, y 1% eran mujeres cuyo presente principal era hombre) (p. 84,86)

Estos autores infieren que las mujeres tienen menor porcentaje de uso de personaje de diferente género al suyo, puesto que se sienten más cómodas con su propio género, o que los hombres son más aventureros con su imagen personal para experimentar el género contrario en su personaje.

En nuestra investigación el **papel del género** se determina por otras razones que tienen que ver, más bien, con las configuraciones tradicionales de este asociado a las particularidades culturales:

Los personajes que no están confirmados, pueden no ser mujeres por varias razones: que sean hombres que se hacen pasar por mujeres para obtener beneficios, o porque son personajes que se cambiaron de sexo en el juego, lo cual es algo positivo porque demuestra la capacidad en cuanto al nivel y dinero para poder hacer el cambio de sexo sin perder el recorrido del personaje.

“La mujer tiene muchos más beneficios. Eso es como ‘la sensación’ en grupos con muchos hombres cuando hay una mujer, la cuidan como la niña, y cuando llega una mujer bonita, entonces ahí empiezan los muchachos más poderosos una competencia” (Tatiana).

Comienzan a ayudarla a subir de nivel, le regalan armamento, equipo, la defienden.

“Tenía muchos privilegios por ser mujer, cuando empecé en Ragnarok, tenía 13, 14 años, era el centro de atención de toda la guild. Por ejemplo, de otros países decían: mostrate por chat, te vemos, entonces ahí decidimos si te regalamos algo o no” agrega, pues considera que su condición de mujer representó algunos privilegios para el personaje.

Esto sugiere que, como diría Berger (2001), los papeles que interiorizan los sujetos por socialización y que son “*respuestas típicas a una expectativa simbólica*” (p. 136), son llevados a otras esferas de la experiencia del sujeto, que, en este caso, permean el mundo de los videojuegos. Así, en un entorno virtual donde pareciera que las normas y reglas sociales y cotidianas quedan excluidas, ocurre que las acciones concretas del ser mujer son trasladadas de la vida real.

“La identidad no es algo ‘determinado’ sino que se confiere en actos de reconocimiento social. Nos convertimos en aquello a que nos hemos dedicado” (2001, p. 141-142)

De esta manera los JMLMJ son escenarios que vale la pena tener en cuenta para estudiar con mayor profundidad aspectos identitarios como el género y la sexualidad. Autoras como Cabañez y Méndez, a propósito de la mujer en los videojuegos, han empezado a establecer consideraciones importantes al respecto:

Se propone, el simulacro que opera en los videojuegos como una herramienta que abre el camino a espacios de experimentación y creación de identidad, que agitará el sentido del yo-misma para llevarnos a afirmar una suerte de yo-jugadora en constante metamorfosis que va desde la apariencia física a los roles sociales, de modo que la identidad deja de considerarse como la ecuación A=A para convertirse en algo fluido. Aunque este paso requiera de un análisis intencional de la experiencia de juego, una forma de juego consciente y crítica puede llevarnos a comprender entonces cómo los videojuegos constituyen un verdadero laboratorio de identidades. (2013. p. 239)

En otra línea se encontró que el **reconocimiento** se otorga porque el recorrido o evolución del personaje requirió de tiempo, de esfuerzo, de alianzas significativas, es todo un proceso que se evidencia en la valoración que los otros jugadores tienen del personaje. Zagato ha tenido ese proceso, comenzó de cero, realizó las misiones, consiguió experiencia, armamento, un grupo, subió de nivel, se hizo fuerte y ganó el torneo

entre magos, confiriéndole el título de “El Mejor de los Magos”.

Los demás jugadores comienzan a buscarlo para que los ayude a organizar sus personajes, a subir de nivel, algunos quieren conocerlo en persona y agregarlo a sus redes sociales.

Esto, entre otros aspectos, está ligado con haber evolucionado el personaje de acuerdo a la ocupación. Dice Javier que:

“tenés que hacer un proceso que depende de cómo evoluciones tu personaje, cómo te hagas reconocer y cómo te ganas una identidad dentro de ese juego”.

El oficio determina en gran parte la forma en que se constituirán las relaciones entre los jugadores, puesto que en los videojuegos las ocupaciones llevan implícitas unas formas de ser y hacer dentro de los grupos. El sacerdote es el encargado de curar el grupo, el arquero es el protector de las misiones, o el guerrero es el encargado de derrotar el centro de los enemigos. De esta manera, y como afirma Berger (2001) *“el empleo determina nuestra conducta en casi todos los demás aspectos de nuestra vida”* (p. 111). En el caso de los JMLMJ, es posible pensar hasta qué punto estas conductas atraviesan otros ámbitos del sujeto. Por ejemplo, en el curso de uno de los grupos focales, afirman que:

Nosotros armábamos muy buenas guilds, porque nos repartimos muy bien las funciones principales. Por ejemplo, Hernán era el que manejaba las masas, el público, la gente. Yo me especialicé en los combates, los ataques, y al final teníamos más influencia sobre todos los de contexto. Cada uno tenía diferentes modos de ataque, porque Camilo es más a la fuerza y yo era más de estrategia. (Alejandro)

Esto es percibido por ellos como un reflejo de su profesión, de lo que saben hacer, considerando que esas habilidades tienen que ver con las características de su quehacer en la “vida real”. Hernán es comunicador publicitario, Camilo es médico cirujano, y Alejandro programador. De esta manera, aquellas formas en que las personas han venido configurando sus conductas y las percepciones de sí a lo largo de su vida, determinan en alguna medida las posiciones que asumen en otros ámbitos. En el caso del videojuego, las funciones que se eligen están relacionadas con las condiciones en las que el sujeto ha venido desenvolviéndose en otros espacios.

Los anteriores son aspectos importantes de la identidad que se va constituyendo a partir del reconocimiento, en el que el sujeto se forma una idea de quién es a partir de aquello que los demás reconocen en él, de sus lecturas de sí, de las elecciones que ha tomado y las acciones que ha realizado a lo largo del juego. A este respecto dice González:

“la acción de los sujetos en un espacio social comparte elementos de sentido y significación generados en estos, los cuales pasan a ser elementos de la subjetividad individual” (2002, p. 182) por lo cual, la identidad no puede considerarse como un evento que ocurre de forma aislada, o como un proceso únicamente “interno” o “individual”, sino como un proceso simultáneo a las relaciones interpersonales y al contexto social de la experiencia.

Ocurre también, que las relaciones sociales se complejizan y la evolución del personaje, así como el reconocimiento, generan **dinámicas de inclusión o exclusión social**; aspecto bastante particular si se considera que cualquier persona puede acceder igualmente al videojuego.

“Uno se vuelve clasista dentro del juego. [Decimos] Pregúntale qué nivel es, y si está en buen nivel lo dejamos entrar a la guild”. (Tatiana).

Comienzan a emerger clasificaciones de los grupos de una manera similar a la que describe Berger acerca de la estratificación social en términos de **superordenación y de subordinación**.

“Como resultado de ello, los atavíos simbólicos de nuestra posición son muy importantes. Esto es, mediante el uso de diferentes símbolos (tales como objetos materiales, maneras de comportarse, gustos y lenguaje, tipos de asociación e incluso opiniones apropiadas), seguimos demostrando al mundo la posición a que hemos llegado” (2001. p. 115).

En estos juegos, por ejemplo, un rasgo característico de poder y reconocimiento, es la dimensión estética que ostenta el personaje y que se manifiesta en el armamento y apariencia:

Hay algo que hace que se diferencie un personaje poderoso y uno que no tiene nada, es el brillo de los personajes. Tú entras a un juego de rol y ves un personaje con la espada brillante o echando fuego y ya sabes, porque uno inicia con un cuchillo de madera. Los personajes que son demasiado poderosos suelen estar, casi siempre, perdiendo el tiempo en las ciudades donde empiezan los chiquitos, porque eso es como alardear su poder. (David)

Anudado a esto, en esta investigación sale a relucir una forma de reconocimiento y dinámica social particular, y en cierto sentido, sorpresiva.

A pesar que los JMLMJ suponen la posibilidad de relacionarse con personas de todo el mundo, encontramos que los grupos o contactos que se establecen, dependen de alguna afinidad territorial: colombianos, latinos, o norteamericanos; haciendo parte del reconocimiento social y de la identidad de los jugadores. Dicho de otro modo, se trata de una comunidad “global” pero segmentada.

2.4 EL RECONOCIMIENTO SOCIAL COMO GAMER DENTRO Y FUERA DEL JUEGO

Este es uno de los aspectos más importantes que dan cuenta de la construcción de identidad de los sujetos que son usuarios de los JMLMJ. El énfasis en este aspecto es retomado por Gallagher:

“Cuando me refiero al “gamer” y “cultura gamer”, estoy hablando acerca de los sujetos que han hecho de jugar digitalmente una parte central de sus vidas e identidades” (2018, pág. 6).

Es importante tener en cuenta y concordando con Griffiths, et al. (2003), que aunque han habido estudios psicológicos al respecto del sujeto jugador, han sido pocos, y han dejado una visión del *gamer*, del jugador de videojuegos experimentado, más inclinada hacia una visión negativa y encarnada en una subcultura juvenil.

David afirma que la mayoría de los *gamers*, en algún momento, por su relación con los videojuegos, piensan en estudiar carreras relacionadas con los sistemas, tecnología, o en aprender idiomas en los que están diseñados los juegos. Tatiana por su parte dice:

“No he visto el primer gamer que no sea estudiado, graduado de la universidad”.

Griffiths, et al. (2003) encontró datos que coinciden con estas nociones. Encuentran que, al contrario del imaginario convencional, estos JMLMJ no son usados solo por adolescentes [7], sino que además los usuarios se encuentran cursando o han terminado estudios, incluso de doctorado. Javier y Diego puntualizan:

Para ser un gamer también tenés que saber bastante de juegos previos, cuál es la mejor tarjeta gráfica y todo en pro de un buen juego. El ser gamer es un reconocimiento. Vos lo asumís, y otros lo corroboran. Además eso es como un gremio. Es como una identidad que te van forjando que luego trasciende el juego al momento tal, que la identidad queda.

Así, el videojugar en línea comienza a configurar sentidos y significados de sí mismos y en relación a los otros que se van manifestando en la manera en que el sujeto se desenvuelve en su cotidianidad. La identidad aparece como un sentido de configuraciones subjetivas que no se pueden desligar del contexto de acción actual del sujeto. Sus configuraciones subjetivas representan núcleos organizados de tal manera que orientan las acciones del sujeto en determinado contexto, a pesar de que los sentidos de estos núcleos provengan de diversas experiencias o de distintos contextos. (González, 2002, 2007). Por lo tanto, estamos hablando de sujetos que pueden desempeñar papeles muy distintos en los diferentes ámbitos de su vida, como el de hijo, estudiante, trabajador, así como el de mago, cazador, guerrero, en el juego. Pero las configuraciones subjetivas que ha constituido a lo largo de su desarrollo en cada uno de estos papeles, van constituyendo una identidad que le permite ser reconocido y reconocerse en las acciones y emociones que exprese en cada uno de estos ámbitos de experiencia.

2.5 EL CLAN

“Pero la verdad es muy simple, eso no tiene éxito si usted no está con los amigos. Si usted está solo, se aburre, tiene que estar ahí con los amigos” (Alejandro).

Todas aquellas dinámicas que hemos descrito de la evolución del personaje, del juego, del reconocimiento, es constituida por, y constituyen los lazos sociales que los jugadores pueden establecer en un videojuego de este tipo. De modo que, en el momento en que el jugador ha adquirido cierta experiencia y nivel en el juego, sus relaciones sociales comienzan a fortalecerse, ya sea con los amigos con los que comenzó el juego como con aquellos contactos que logra establecer durante el recorrido.

Un de las formas en que las personas se agrupan en los JMLMJ, son las llamadas *guilds* o clanes, que son asociaciones de personajes congregados con un nombre y logo particular. Los miembros

de las *guild* son personajes de diferentes ocupaciones para que en las batallas puedan desenvolverse con el armamento, estrategia y habilidades que todos puedan aportar.

“Mi primer grupo fue Chaox Moon, tenía 3, 4 o 5 conocidos y ya. Y después me volví de los líderes. Uno ordenaba cómo quería que se organizaran, dónde y cuándo atacar. Los que no iban a la guerra los sacábamos y entraban otros. Había una banca muy extensa queriendo entrar” (Hernán y Camilo).

Se descubrió que si bien en un principio estos grupos se crean a partir de la exigencia de algunas misiones que deben realizarse en conjunto, son **agrupaciones que se forman a partir de las amistades previas de la vida cotidiana**, y que son grupos que **responden más a una alianza que a una exigencia del juego**.

Esas relaciones comienzan a fortalecerse entre los personajes en pro de un buen juego, mientras se sube de nivel, se alcanza el reconocimiento de buen jugador, de buen clan. Pero una vez adquirida esta experiencia, el videojuego cobra un sentido más cercano al mundo virtual social, convirtiéndose en un espacio de reunión para los jugadores como *“un chat animado”* (Hernán).

Los *gamers* que participaron de esta investigación llevaban entre 8 y 10 años como jugadores en línea. Comentan que en un principio se comunicaban solo por los chats del juego. Luego, los jugadores implementaron otros métodos para comunicarse: algunos han creado software de llamadas, otros hablan por teléfono mientras juegan. Uno de los métodos más usados es el Skype, para que sea algo más personal al escuchar las voces, y dejando las manos libres de escritura para dedicarlas a manejar el personaje.

De esta manera, Zagato ha evolucionado lo suficiente, ya no es posible subir más niveles, ha conseguido mucho equipo. Alejandro ha terminado la universidad y el tiempo que le dedica al juego no es el mismo. Sin embargo sigue entrando al juego como una manera de seguir en contacto con todas aquellas personas que conoció en el juego.

En un principio uno entra a jugar, pero luego el jugar es un agregado a lo que realmente uno entra, que es a mantener el contacto con las personas, hablar, compartir. Incluso, en algunas oportunidades hemos conocido jugadores de otras ciudades de acá de Colombia y ha sido, a través del tiempo y de las redes sociales, que nos hemos ido comunicando hasta que

llegamos a reunimos. Las conversaciones cambian, empiezan a hablar de cualquier cosa, deportes, películas, de todo. (Javier)

Además, en las salas de internet, se realizan jornadas para gamers (goes o parties) en las que por un precio especial pasan 10 horas jugando en campaña. También se reúnen en alguna casa para jugar y además tomar algo y charlar. Es por esto que los sujetos concluyen que es un medio de encuentro con los amigos. En palabras de Hernán:

“la verdad es que yo me he retirado muchas veces, pero siempre vuelvo porque ahí están amigos míos con los que puedo charlar, porque uno habla con ellos casi todos los días, uno los ve”

En la medida en que la intersubjetividad se pone en juego, posibilita a videojuegos de este tipo como espacios de subjetivación; puesto que para ser sujeto, para ser particularmente como se es, *“la necesidad del otro es radical”* (Morin, 2003, p. 86)

2.6 LAS HABILIDADES (SKILLS)

Los JMLMJ son espacios significativos para la experiencia del sujeto que juega, no solo por los significados que elabora dentro del juego, sino que, como vimos en el caso del reconocimiento de ser *gamer* y de las relaciones sociales, también hay aprendizajes y sentidos que se llevan a la vida cotidiana desde el juego.

Bouman (2010) señala algunas habilidades o aprendizajes desarrollados a través de juegos de rol. Entre otras, se refiere a la preparación para:

“un pensamiento de alto nivel”: incremento de la habilidad matemática, resolución de problemas y situaciones sociales. Hace referencia a ciertas capacidades inherentes a los jugadores que tiene que ver con lectura, creación de historias, investigación, capacidad intelectual sobresaliente; todas estas habilidades necesarias para entender las mecánicas envueltas en los juegos de rol, que implican, según Bouman, tres tipos de problemas a resolver: **acertijos, tácticas y negociación social**; y que, en consecuencia, generan la capacidad de pensar fuera de lo convencional, y la importancia de prever las consecuencias de sus actos, no solo dentro del juego, sino en la vida en general.

Anudado a esto, existen investigaciones y estudios que demuestran **modificaciones en el aprendizaje** de los videojugadores. Rehbein, Alonqueo y Filsecker (2008), refieren habilidades espaciales, destrezas manipulativas, agilidad de respuesta y resolución de problemas, estimulación de la atención, razonamiento inductivo, habilidades organizativas para resolver tareas simultáneas, habilidades metacognitivas e imaginación.

Tatiana, por ejemplo, menciona que con el tiempo empezó a reconocer que el manejo del dinero en el videojuego le ayudó a resolver situaciones económicas en su vida cotidiana, así como empezó a utilizar el juego como forma de afrontamiento del estrés mientras cursaba la universidad.

Por otro lado, y enfocándose en el carácter social de los JMLMJ, se encuentran implicaciones a nivel de las relaciones interpersonales de jugadores. En esta línea, Javier cuenta que:

“del juego me quedó más habilidad para establecer relaciones con otras personas. Mucha habilidad”. Concordando con él, Diego recuerda que “en la universidad hasta cuarto o quinto semestre, trabajaba individual, no era bueno teniendo amigos, entonces el videojuego, a mí, me permitió trabajar en equipo”

Estas habilidades que los jugadores consideran que han aprendido como *gamers*, son llamadas **e-competencias** (Villanueva & Casas 2010), necesarias para el desenvolvimiento educativo y laboral en nuestros tiempos. Habría que estudiar con más detenimiento las implicaciones que este tipo de procesos del aprendizaje tienen en los proyectos de vida profesional y laboral de los gamers.

CONCLUSIONES

Hemos afrontado la problemática de los **Juegos Masivos en Línea de Múltiples Jugadores de Rol (JMLMJ)** tomando como eje los procesos de construcción de identidad, en el marco más general de los aspectos subjetivos que pueden movilizarse a través del uso de estos espacios de juego en red. Cuando se ingresa a los JMLMJ es preciso darle un nombre, ocupación y características estéticas al personaje. El punto está, entonces, en que en estos medios virtuales, el asunto de la identidad, *de quién soy, por qué soy reconocido, cómo soy, qué reflejo*, son elementos primordiales. Se trata, en últimas, de asumir un rol o un papel particular, en el que, como

propone Berger (2001), la persona se reconoce y es reconocida en los actos y emociones del papel que esté desempeñando. Se trata de una puesta en escena que abre posibilidades de socialización, y que da indicios de la forma en que se desenvuelven y configuran los sujetos de la actualidad en estos escenarios, y por tanto, permite reflexionar sobre la configuración de la subjetividad, más allá del mismo juego.

La construcción de identidad en estos espacios reafirma el carácter procesual de los procesos de subjetivación que se anudan a las experiencias de vida que se dan en diferentes escenarios de socialización. En esta investigación encontramos que los JMLMJ han sido habitados por los jugadores de tales formas que se convierten en escenarios de socialización de su vida cotidiana, agregando y produciendo sentidos que forman parte de su identidad.

Bouman (2010) sugiere que en nuestro tiempo ocurre lo que llama la “disociación de la identidad”, y que esta se experimenta gracias a la fluidez de nuestros tiempos postmodernos, caracterizados por Obando (2011) desde una perspectiva similar a la de Bouman, como el tiempo en el que “*del mundo físico, centrado y organizado y constituido por átomos, damos paso a uno virtual, (des) centrado, ecléctico y (des)jerarquizado, constituido por bits*”. Es por esto que Bouman, a pesar de dar una extensa descripción e interpretación de los aprendizajes, las mutaciones, las repercusiones en la vida diaria, los lazos sociales, los *insights* y sensaciones de sí, considera que los juegos de rol son un escenario con un nivel de consecuencias bajo, donde los jugadores pueden experimentar esta disociación de la identidad por la posibilidad de “ensayar” varias identidades.

Consideramos, desde los hallazgos de esta investigación, que si bien es cierto que en un inicio los jugadores pueden experimentar con la personalización y la elección del rol del personaje, a medida que avanza la experiencia de juego, la configuración subjetiva se experimenta como unificada, donde lo virtual y lo real, no son distinciones efectivas.

De esta manera, introduciéndonos en los JMLMJ, señalados por autores como Scolari (2013), como uno de los “*fenómenos más ricos y menos estudiados de la red digital*”, esta investigación es un acercamiento a las nuevas formas de habitar la virtualidad como nuevo espacio de la vida, que

se ha venido separando entre “real” y “virtual”, pero que, como vemos, parece ser una dicotomía poco sostenible en términos de la constitución subjetiva.

BIBLIOGRAFÍA

Amador, J.C. Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva. Consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. *Signo y Pensamiento* 57. Volumen XXIX. Julio - diciembre. 142 – 161, 2010

Berger, P. Introducción a la sociología. México: Limusa; Noriega Editores. 2001

Bouman, S.L. The Functions of Role-Playing Games. How participants create community, solve problems and explore identity. United States of America: McFarland & COMPANY Inc., 2010

Cabañez, E.; Rubio, M. Videojuegos: un laboratorio de construcción de la identidad sexual y de género. En Miranda, M.; Saborido, C.; Alemán, J. *Filosofías Subterráneas. Topografías. XLVIII congreso de filosofía joven*. Plaza y Valdéz Editores. España. 231 – 241, 2013. doi: 10.5211/9788415271697

Cabra, N. Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad. *Signo y Pensamiento* 57. Volumen XXIX. Julio - Diciembre. 162 – 177, 2010

Cairns, P.; Cox, A.; Day, M.; Martin, H.; Perryman, T. Who but not where. The effect of social play on immersion. *Int. J. Human-Computer Studies* 71, 2013. doi: 10.1016/j.ijhcs.2013.08.015

Cloud Nine. RedFoX Games, 2009

Espinar, E.; López, C. Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos. En *Athenea Digital*. (16). 1-20, 2009

Gallagher, R. *Videogames, Identity and Digital Subjectivity*. USA: Taylor & Francis Group, 2018

Gee, J.P. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. España: Ediciones Aljibe, 2004

Georgieva, I. The similarity between the virtual and the real self. How the virtual self can help the

real self. En: *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine*. Volumen 9. 18 – 21, 2011

Gómez, L. Lucumí, D. Parra, D. Lobelo, F. Niveles de Urbanización, Uso de Televisión y Video-juegos en Niños Colombianos: Posibles Implicaciones en Salud Pública. *Rev. Salud pública*. 10 (4): 505-516, 2008

González, F. Sujeto y subjetividad. Una aproximación histórico cultural. México: International Thomson Editores S.A, 2002

_____. Investigación cualitativa y subjetividad: los procesos de construcción de la información. México: McGraw-Hill Interamericana, 2007

González, H. La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Zer*. Vol. 15. (29). 235-251, 2010

González, N.; Salazar, A.; Velásquez A. Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea? *Signo y Pensamiento* 54. Volumen XXVIII. Enero – Junio. 269 – 376, 2009

Griffiths, M.; Davies, M.; Chappell, D. Breaking the stereotype: The case of Online Games. En *Cyber Psychology & Behavior*. Vol. 6 (1). 81 – 91, 2003

Haraway, D. Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza. Instituto de la mujer. Universitat de València. España.: Ediciones Cátedra S.A., 1995

Holic Expedición. Mgame, 2008

Koster, R. *A Theory of Fun for Game Design*. USA: O'Reilly Media, Inc. 2014

Legend of Zelda. Nintendo/Capcom, 1986

Martínez, J. La sociedad del entretenimiento y su imperativo superyóico de goce: El fenómeno de lo lúdico. *Revista Luciérnaga*. Facultad de Comunicación Audiovisual. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Año 3, Edición 5. Medellín, Colombia, p. 16 – 25, 2011

Mejía, C.; Rodríguez, M.; Castellanos, B. Mentes, Videojuegos y Sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. En Mejía, C.; Rodríguez, M. *Compiladores. I/O Videojuegos, computadoras y seres humanos*. Colombia: FERIVA S.A., 2009

Morin, E. El Método. V. La humanidad de la Humanidad. España: Ediciones Cátedra. Grupo Anaya S.A., 2003

Obando, C. El video: La emoción del signo o (per) versiones de la imagen. Revista Luciérnaga -Comunicación. Facultad de Comunicación Audiovisual. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Año 3, Edición 5. Medellín, Colombia, p. 1 – 15, 2011. Disponible en: [http://www.politecnicojic.edu.co/images/downloads/publicaciones/revista-luciernaga/luciernaga-05/pdf/articulos/EL-VIDEO-La-Emocion-Del-Signo-o-\(Per\)Versiones-De-La-Imagen.pdf](http://www.politecnicojic.edu.co/images/downloads/publicaciones/revista-luciernaga/luciernaga-05/pdf/articulos/EL-VIDEO-La-Emocion-Del-Signo-o-(Per)Versiones-De-La-Imagen.pdf)

Ragnarock Online R.O. Gravity Corp, 2003

Rehbein, L.; Alonqueo, P.; Filsecker, M. Aprendizaje Implícito en usuarios de videojuegos. Paidéia, vol. 18, (39), 165-174, 2008

Scolari, C. Homo Video Ludens 2.0. De Pacman a la gamificación. España: Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona, 2013

Villanueva, G. & Casas, M. E-competencias: nuevas habilidades del estudiante en la era de la educación, la globalidad y la generación del conocimiento. Signo y Pensamiento 56. Volumen XXIX. Enero - Junio. 124 – 138, 2010.

como real, el entorno virtual. Esto equivaldría a dar un salto de nuestra vida cotidiana al mundo virtual, mediante una pérdida de autoconciencia que nos lleva a una experiencia más intensa, dado que entramos de lleno en ella: constituye un salto a otro espacio que nos lleva a habitar la ficción” (Cabañez, E.; Rubio, M. p. 238, 2013).

[6] Legend of Zelda. Nintendo/Capcom, 1986.

[7] “Sólo el 9% estaban por debajo de la edad de 14 años, y 6% encima de los 40 años” (Griffiths, M. et al., p. 84, 2003).

Para citar este artículo:

Mejía – Zuluaga, C. y Ceballos - López, D. (2018). VIDEOJUEGOS DE ROL EN LÍNEA: Interacción, habilidades, evolución de los personajes, sentido de la fama y el clan. Revista Luciérnaga / Comunicación. Año 10, N19. Págs.25-38.

DOI. 10.33571/revistaluciernaga.v10n19a2

OJS. <http://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/issue/archive>

Link. <http://www.politecnicojic.edu.co/index.php/revista-luciernaga>

NOTAS

[1] Artículo derivado de la investigación realizada para tesis de grado de Psicología: “Construcción de Identidad en los Videojuegos en Línea de Rol” en modalidad de auxiliar de investigación del Laboratorio de Psicología de la Universidad de San Buenaventura Cali.

[2] Al respecto de estas discusiones véase: González, H. 2010; Iriarte, F. 2007; Gómez, L. Lucumí, D. Parra, D. Lobelo, F. 2008; Espinar, E.; López, C. 2009.

[3] Personajes no-jugadores conocidos como NPCs de las siglas en inglés NonPlayer Characters.

[4] Holic Expedición. Mgame, 2008.

[5] “La inmersión es un fenómeno más psicológico que físico, consistente en un olvidar el entorno físico real que te rodea hasta acabar por «creer»,