

FACULTAD DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

Estudio exploratorio descriptivo de narrativas
de niños y adolescentes respecto de los juegos virtuales en red.

Informe Final de Investigación correspondiente
al requisito curricular conforme O.C.S. 143/89

Alumnos:

Alvarez, María Luján Mat. 5025/00

Bustamante, Fernando Enrique Mat. 5257/00

Doña, Gisela Daiana Mat. 5082/00

Supervisor:

Dra. Minniceli, Mercedes

Seminario de Radicación

“Infancia, Derechos del Niño y Psicoanálisis”

Fecha de presentación: 28 de marzo del 2008

N° CLASIFICACION :	ADQUISICION :
T-13 A	foe
	N° INVENTARIO :
	R-508



“Este informe final corresponde al requisito curricular de investigación y como tal es propiedad exclusiva de los alumnos: *Alvarez, María Luján (Mat. 5025/00)*, *Bustamante, Fernando Enrique (Mat. 5257/00)* y *Doña, Gisela Daiana (Mat. 5082/00)* de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata y no puede ser publicado en un todo o en sus partes o resumirse, sin el previo consentimiento escrito de los autores.”



Aprobación del Supervisor. En calidad de declaración Jurada:

1 “El que suscribe manifiesta que el presente informe Final ha sido elaborado por los alumnos: *Alvarez, María Luján (Mat. 5025/00), Bustamante, Fernando Enrique (Mat. 5257/00) y Doña, Gisela Daiana (Mat. 5082/00)* conforme los objetivos y el plan de trabajo oportunamente pautado, aprobando en consecuencia la totalidad de sus contenidos, a los 28 días del mes de marzo del año 2008”

2 Firma, aclaración y sello del Supervisor.



Dra. Mercedes S. Minnicelli
Doctora en Psicología
Mat. Prof. 45737

Informe de evaluación del Supervisor:

Título del proyecto:

Estudio exploratorio descriptivo de narrativas de niños y adolescentes respecto de los juegos virtuales en red.

- a) Los objetivos particulares planteados para el proyecto fueron cumplimentados.
- b) Los obstáculos que se fueron presentados pudieron ir resolviéndose a medida que se fue desarrollando el plan de trabajo, demostrando los integrantes una excelente capacidad reflexiva y aptitudes para la investigación exploratoria en un campo donde aún no se presentan trayectorias definidas.
- c) El desarrollo del informe final expone la coherencia entre las actividades planificadas y las realizadas,
- d) El informe presenta coherencia interna, destacándose el esfuerzo realizado para el análisis minucioso de los datos relevados en las 30 entrevistas realizadas a los adolescentes entrevistados.

El trabajo de investigación de los alumnos:

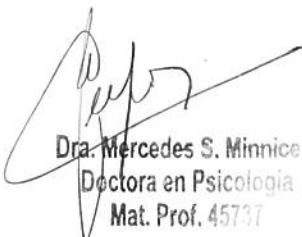
Alvarez, María Luján Mat. 5025/00

Bustamante, Fernando Enrique Mat. 5054/00

Doña, Gisela Daiana Mat. 5082/00

Se encuentra a mi criterio **APROBADO**, destacando que cumple muy satisfactoriamente con los requisitos para la aprobación de un trabajo de investigación de pregrado.

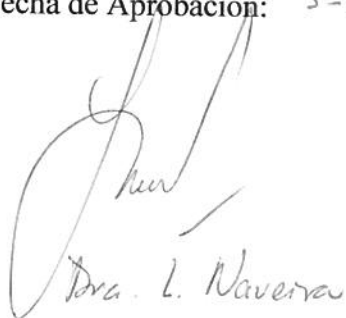
Mar del Plata, 25 de marzo de 2008



Dra. Mercedes S. Minnicelli
Doctora en Psicología
Mat. Prof. 45737

Presentación ante la Comisión Asesora:

- 1 “Atento al cumplimiento de los requisitos prescriptos en las normas vigentes, en el día de la fecha se procede a dar aprobación al Trabajo de Investigación presentado por los alumnos: *Alvarez, María Luján (Mat. 5025/00), Bustamante, Fernando Enrique (Mat. 5257/00) y Doña, Gisela Daiana (Mat. 5082/00).*”
- 2 Firma y aclaración de los Integrantes de la Comisión Asesora:
- 3 Fecha de Aprobación: 5-5-08


Dra. L. Naverra

PLAN DE TRABAJO

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

Apellido y nombre de los alumnos:

Alvarez, María Luján Mat. 5025/00

Bustamante, Fernando Enrique Mat. 5257/00

Doña, Gisela Daiana Mat. 5082/00

Cátedra o seminario de radicación:

Área de ámbitos de trabajo psicológico. Residencias en Psicología Jurídica.

Supervisor: Minniceli, Mercedes

Grupo de Investigación: Psicología y Moralidad.

Proyecto Mayor: “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de internet)”

Título del proyecto:

Estudio exploratorio descriptivo de narrativas de niños y adolescentes de entre 13 y 18 años respecto de los juegos virtuales en red.

Descripción resumida del proyecto:

Ubicamos esta investigación en el marco del debate contemporáneo sobre los efectos subjetivos de los juegos virtuales multiplayer y, como una línea de abordaje prevista en el proyecto de investigación: “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de internet)”. El objetivo del presente trabajo es describir y analizar las construcciones narrativas que niños y adolescentes

producen desde su propia experiencia con los juegos virtuales en red facilitados por las comunicaciones en internet. A tal fin se realizarán observaciones participantes en tres "ciber" de un barrio céntrico de la ciudad de Mar del Plata, posteriormente se realizarán diez entrevistas en cada local con adolescentes que concurren habitualmente. El problema que aborda esta investigación, presenta aún escaso desarrollo; requiriendo de un análisis científico crítico que incorpore el debate ético al respecto.

Palabras clave:

Subjetividad – juego - juegos virtuales multiplayer – construcciones narrativas – influencia subjetiva – influencia social

Motivo y antecedentes

Este proyecto surge a partir del interés que suscitó la cursada del seminario "Infancia, derechos del niño y psicoanálisis", respecto del impacto de los llamados "juegos virtuales" en los niños y adolescentes.

El juego en la infancia es una temática que ha suscitado numerosas teorizaciones en el campo de la psicología. La incorporación masiva de la tecnología informática desde finales de los 80 se ha vinculado al jugar desde sus orígenes. Actualmente gran parte del tiempo para jugar de los niños y adultos se desarrolla frente a una computadora. Por esta razón hemos querido analizar las narrativas que los niños y adolescentes producen respecto de los juegos en red.

Este trabajo se enmarca dentro del desarrollo del proyecto: "Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de internet)" que se desprende de la línea de investigación "Factores Psicológicos en la constitución de la moralidad" perteneciente al Grupo de Investigación Psicología y Moralidad.



Presenta una vinculación directa con el proyecto de trabajo denominado "Sistemas alternativos literarios", ponencia elaborada en el marco de la maestría en literatura para niños, de la Facultad de Humanidades y Artes, de la Universidad Nacional de Rosario, de Silvia Laffranconi y, con avances producidos en las investigaciones del proyecto de tesis doctoral denominado "Infancia, derechos del niño y psicoanálisis" radicado en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Rosario, de Mercedes Minnicelli.

Durante los años 2004 y 2005, en el transcurso del seminario-taller de pregrado "Infancia, derechos del niño y psicoanálisis" se llevaron a cabo entrevistas a niños y adolescentes entre 9 y 18 años en los llamados "ciber" de la ciudad de Mar del Plata. En dichas entrevistas se les solicitaba que relataran "el juego que preferían jugar en internet", explicitando en la narración: cuáles eran las metas/objetivos del mismo; los personajes; el escenario donde se desarrollaba; cómo se conformaba la red de jugadores; cuáles eran las reglas del juego; si se establecían códigos entre jugadores y, valores identificables que estuvieran implicados en las decisiones que durante el juego debían adoptarse.

x En los últimos años, producto de la globalización y el avance de los medios de comunicación surge internet, como el boom de fines del siglo XX y principio del XXI. La facilidad de su manejo y versatilidad provocaron que cada vez exista una cantidad mayor de usuarios. En el último tiempo se han ido incorporando y masificando los juegos en red, en su mayoría orientados a la estrategia o lucha.

x Los juegos en red brindan la posibilidad de armar equipos y jugar unos contra otros desde distintas computadoras conectadas entre sí. Los jugadores no se conocen por sus nombres reales sino que utilizan alias o nickname. Estos poseen características y temáticas comunes a los clásicos juegos callejeros como "la escondida" o "el poliladron" como por ejemplo la posibilidad de jugar en equipo en un mismo lugar, lo que permite interactuar, elaborar estrategias compartidas, y crear reglas sociales entre los jugadores

de cada equipo, convocándonos a establecer las diferencias entre uno y otro tipo de juego.

Los interrogantes producto de dicha experiencia, gestaron la posibilidad de dar continuidad formal a las mismas, continuando indagando en el tema a través de este proyecto de investigación.

Objetivos generales y particulares

Objetivo general

Describir y analizar las construcciones narrativas que niños y adolescentes producen desde su propia experiencia con los juegos virtuales en red facilitados por las comunicaciones en internet

• Identificar y analizar en sus construcciones narrativas:

- los parámetros y/o criterios valorativos sobre los cuales sustentan sus elecciones y decisiones;
- la posición que en cada caso toman respecto a la legalidad del juego y a las reglas que se establecen;
- las significaciones que otorgan a las relaciones que establecen como participantes del juego en una red virtual;

MÉTODOS Y TÉCNICAS

Para los fines de este trabajo consideramos necesario la utilización de la aplicación de una metodología exploratoria, cualitativa basada en la descripción etnográfica-interpretativa, mediante el *estudio de casos múltiples* tal como lo define Ruth Vieytes (2004:624)

En concordancia con los objetivos, las técnicas a emplear serán las siguientes:

- Observaciones participantes: las mismas se llevarán a cabo en tres "ciber" del barrio "San José".
- Entrevistas personales semidirigidas a niños y adolescentes en el espacio del denominado "ciber".

Las entrevistas serán realizadas en los mismos escenarios donde se prevé realizar las observaciones participantes, se llevarán a cabo un total aproximado de 10 entrevistas en cada una de los "ciber", es decir que contaremos con un total de 30 entrevistas.

El grupo etéreo lo conforman menores de entre 13 y 18 años.

Consentimiento: se prevé la solicitud de consentimiento a los padres para que los menores de edad puedan ser entrevistados, mediante un formulario explicativo que deberá ser firmado.

La investigación bibliográfica y, el análisis teórico del material relevado, nos permitirá definir hipótesis de trabajo y líneas de investigación futuras.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

↓Actividades	Mes →									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Revisión Bibliográfica	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Gestión consentimiento de los padres		■								
Observaciones no participantes		■								
Entrevistas en "ciber"			■	■						
Análisis de casos				■	■	■	■	■	■	■
Informe Final									■	■

BIBLIOGRAFÍA

- Ariés, Philippe (1987): *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*, Madrid, Taurus.
- *Convención Internacional por los Derechos del Niño*.
- Corea, Cristina & Lewkowicz Ignacio (1999) *El estatuto actual de la infancia (Cap. 4) Los Simpsons o la caída del receptor infantil (cap. 6) Tres observaciones sobre el concepto de infancia, ¿Se acabó la infancia?* En: Ensayo sobre la destitución de la niñez. Buenos Aires. Lumen Humanitas.
- Foucault, Michel (1996): *Tecnologías del Yo y otros textos afines*, Barcelona, Paidós.
- Freud, Sigmund (1993). "Psicología de las masas y análisis del Yo", 1921, Tomo XVIII, *Obras Completas*, Bs. As.: Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1994). "El malestar en la cultura", 1929-1930, Tomo XXI, *Obras Completas*, Bs. As.: Amorrortu.
- Huizinga, J. (2005) *Homo Ludens. El Juego y la cultura*. México. Ed: F.C.E.
- Levin, E. (2005) *Hacia Una Infancia Virtual? La Imagen Corporal Del Cuerpo*. Bs. As.: Ed.: Nueva Visión
- Lipovetsky, G. (1998/1983). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama
- Mannoni, Maud (1990). *La educación imposible*, México: Siglo Veintiuno.
- Minnicelli, Mercedes (1994) El Juego, Cosa Seria. *Revista Novedades Educativas*. N° 62 pp 86-88
- Minnicelli, Mercedes (2004). *Infancias Públicas. No hay Derecho*. Bs. As.- México: Novedades Educativas
- Moreno, I. (2005) *El juego y los Juegos*. Bs. As. Ed. Lumen
- Rabello De Castro, L. (2005) *Infancia Y Adolescencia En La Cultura Del Consumo*. Bs. As.: Ed. Lumen
- Rodolfo, Ricardo (1999). *El Niño y el significante*, Bs. As.: Paidós.
- Sheiner. G. (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Bs. As. Ed.: Eudeba
- Vieytes, Ruth (2004) *Metodología de la investigación en organizaciones, mercado y sociedad*. Bs. As: De las ciencias
- Winnicott, Donald (1986). *El Niño y el Mundo Externo*. Bs. As.: Hormé.



Firma del Supervisor

Dra. Mercedes S. Minnicelli
Licenciada en Psicología
Mat. Prof. 45737

FERNANDO
BUSTAMANTE
MAT. 5054/00

Firma del Co-supervisor

Firma de los alumnos

Ma. Luján Álvarez
MAT-5025

GISELA DORTA
5022

P/Area de investigación

Resultado de la evaluación (Aprobado/ Rehacer)

Aprobado.

Fecha: 14-8-06

Dra. Liliana
Chavez

ÍNDICE GENERAL

I. INTRODUCCIÓN	Pag. 2
II. ASPECTOS METODOLÓGICOS	Pag. 3
III. BREVE INTRODUCCIÓN A LOS JUEGOS MULTIPLAYER	Pag. 5
Estructura económica y organización de los “servers”	Pag. 5
IV. ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS	Pag. 7
Descripción de los Ritmos de Juego.	Pag. 7
<i>Del “ciber” a “la habitación”</i>	Pag. 7
<i>Horarios y rutinas</i>	Pag. 8
<i>Objetivo de los juegos</i>	Pag. 11
Criterios Valorativos	Pag. 12
<i>La toma de contacto con el juego</i>	Pag. 13
<i>Lo atractivo de jugar con otros.</i>	Pag. 14
<i>Otros criterios de elección</i>	Pag. 16
La Legalidad en los Juegos Multiplayer	Pag. 19
<i>La regulación normativa</i>	Pag. 19
<i>Las sanciones</i>	Pag. 24
<i>El posicionamiento frente a las reglas</i>	Pag. 25
<i>El asesinato en el juego</i>	Pag. 26
La Trama Vincular en el Juego: Amistades, Clanes y Cooperación	Pag. 28
<i>Contactos y amistades</i>	Pag. 28
<i>Los Clanes</i>	Pag. 31
<i>Prestigio en el juego</i>	Pag. 34
<i>Solidaridad y Cooperación en el juego</i>	Pag. 35
<i>Transacciones comerciales</i>	Pag. 37
El Espacio Virtual	Pag. 41
<i>Comunidad virtual</i>	Pag. 41
<i>Los personajes</i>	Pag. 43
<i>Nicks y la identidad</i>	Pag. 46
Polémica en los Medios	Pag. 48
<i>Espacio virtual vs. Espacio real</i>	Pag. 48
<i>Aislamiento y pasividad vs. Interacción y actividad</i>	Pag. 48
<i>Violencia vs. Diversión</i>	Pag. 51
<i>Incapacidad de fantasear vs. Creatividad</i>	Pag. 51
V. CONSIDERACIONES FINALES	Pag. 53
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	Pag. 57
ANEXO	Pag. 58

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se encuadra dentro de los estudios de investigación exploratorios descriptivo-cualitativos. Ha sido realizado por tres estudiantes del último año de la Carrera de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata en cumplimiento al requisito curricular de realizar un trabajo de investigación final de pregrado.

El tema del proyecto surge a partir del interés que suscitó la cursada del seminario “Infancia, derechos del niño y psicoanálisis”, respecto del impacto de los llamados “juegos virtuales” en los niños y adolescentes.

Esta investigación se ubica en el marco del debate contemporáneo acerca de los efectos subjetivos de los juegos virtuales multiplayer y constituye una línea de abordaje prevista en el proyecto de investigación: “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de Internet)”.

El objetivo del presente trabajo es describir y analizar las construcciones narrativas que niños y adolescentes producen desde su propia experiencia con los juegos virtuales en red facilitados por las comunicaciones vía Internet. A tal fin se realizaron treinta entrevistas con adolescentes escolarizados que habitualmente juegan en modalidad multiplayer. El problema que aborda esta investigación, presenta aún escaso desarrollo; requiriendo de un análisis científico crítico.

Cuando comenzamos a explorar el terreno de los juegos multiplayer observamos que existe una gran variedad de ellos generalmente agrupados en categorías: FPS (First Person Shooter), RPG (Rol Playing Games), Estrategia, Deportes, etc. A fin de profundizar el análisis decidimos focalizar nuestro interés sobre dos categorías de juegos: FPS y RPG. La elección de la primera se funda en la popularidad del género. Uno de los primeros juegos multiplayer en alcanzar notoriedad realmente significativa fue el Counter Strike, siendo este un FPS. La elección de la segunda categoría, los RPG, se funda en que en las primeras entrevistas realizadas encontramos gran riqueza y complejidad en lo referente a las relaciones sociales, los intercambios, las normas producidas y consensuadas dentro del juego y las sanciones que se establecen ante su incumplimiento entre los jugadores. En el desarrollo de este trabajo, se describen, en primer lugar, los aspectos metodológicos.

En el análisis de los datos obtenidos se desarrollan primeramente los ritmos, horarios y rutinas de juego. Posteriormente se analizan los criterios valorativos en que los adolescentes fundan la elección de un juego u otro. A continuación se describen las formas de regulación legal que pueden observarse entre los jugadores, proponiéndose algunas líneas de análisis para las mismas. Posteriormente se explicitan diversas formas de vínculos suscitadas entre los adolescentes en el espacio virtual de estos juegos: contactos, amistades, clanes. Se exponen también algunas conductas que podrían considerarse propias de las formas de sociabilidad que los jugadores establecen: solidaridad, cooperación, protección, transacciones comerciales. Seguidamente se analiza la concepción de espacio virtual que construyen los adolescentes en estos juegos y sus vínculos con el “espacio real”. Luego se exponen y comparan las concepciones que los jugadores sostienen acerca de los objetivos de los juegos. Finalizando se realiza una breve descripción de la relación establecida entre los jugadores y los personajes elegidos y sus nicks. Para finalizar se lleva a cabo un análisis acerca de la visión que tienen los adolescentes del discurso de los adultos acerca de los juegos.

Se incluyen, además un apéndice con material teórico de utilidad en lo referente a este tema.

II. ASPECTOS METODOLÓGICOS

De acuerdo a los objetivos de investigación, el presente trabajo puede clasificarse dentro de los estudios de tipo exploratorio. La recolección de datos se hizo a través de entrevistas semi-estructuradas. El motivo de esta elección radica en la pertinencia de este instrumento para obtener información provista por los propios sujetos, permitiendo un acceso directo a los significados que éstos le otorgan a su realidad. La condición de semi estructuración de las entrevistas permite la exploración, en el transcurso mismo de la entrevista, de aspectos del discurso del entrevistado que resultan significativos para el investigador.

De acuerdo con los criterios de elaboración de entrevistas semi estructuradas de Urbano, C. & Yuni, J. (2003) se elaboró un guión de entrevista compuesto por un listado tentativo de temas y preguntas relacionadas con la temática de estudio. El desarrollo de las entrevistas siguió una secuencia básica, que podía cambiar eventualmente en función de las respuestas obtenidas.

La muestra estuvo compuesta por treinta adolescentes escolarizados de entre 13 y 18 años de edad. El contacto se estableció en tres colegios de nivel polimodal de la ciudad

de Mar del Plata. Como criterio de selección para conformar la muestra se tomo en consideración que los adolescentes jugaran habitualmente a juegos por Internet, y especialmente juegos RPG y FPS, y que estuviesen dispuestos a colaborar voluntariamente con la investigación. Luego de establecido el contacto se solicitó autorización escrita de los padres, en la que brindaran consentimiento para participar en la investigación, garantizándose el anonimato de los testimonios.

La mayoría de las entrevistas fueron realizadas en el hogar de los sujetos con la autorización de los padres, habiéndose acordado y garantizadas las condiciones de intimidad para la administración y confidencialidad de los datos obtenidos. Un reducido número de entrevistas fueron realizadas en los colegios a los que concurren los adolescentes en idénticas condiciones en lo que se refiere a autorización, intimidad y reserva.

III. BREVE INTRODUCCIÓN A LOS JUEGOS MULTIPLAYER

Los videojuegos multijugador (traducción del inglés multiplayer) hacen referencia a aquellos juegos en los que participan diversos jugadores. Más concretamente se suele utilizar para definir videojuegos que se juegan a través de Internet u otro tipo de red, con otras personas conectadas a la misma. Los juegos para varios jugadores pueden ser simultáneos o por turnos.

Dentro de este género de videojuegos existen diversas categorías. En este trabajo se abordan fundamentalmente dos de ellas: Los juegos MMORPGs y los juegos FPS.

Los juegos de rol multijugador masivo online o MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) son videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos.

X Puede tratarse de administrar una ciudad, un ejército para ganar en montones de batallas, o más comúnmente crear un personaje, del cual puedes elegir su raza, profesión, armas, etc., e ir aumentando niveles y experiencia en peleas contra otros personajes o realizando diversas aventuras (o misiones) llamadas quests.

Este género de RPGs difiere de un RPG online multijugador no masivo en que éstos últimos tienen un número limitado de jugadores, es decir, los MMORPGs están preparados y elaborados de tal manera que admiten cualquier número de jugadores simultáneos (aunque en la práctica viene limitado por la conexión del servidor). No obstante ello, en el lenguaje corriente de los usuarios de estos juegos, se utiliza para referirse a esta categoría el término RPG.

Los juegos de acción en primera persona, también llamados First Person Shooters (FPS) en inglés, son un género de videojuegos popularizado masivamente en años recientes.

X En dichos videojuegos, el jugador tiene la impresión de estar dentro del escenario virtual (que generalmente se proyecta en tres dimensiones) y tiene el mismo punto de vista que tendría de estar presente en ese escenario. Además tiene la posibilidad de utilizar armas y vehículos que pueda encontrar en el escenario.

Estructura Económica y Organización de los "Servers"

El funcionamiento de los juegos multiplayer es posible gracias a la existencia de un "servidor" o "Server", es decir un proveedor del espacio virtual en que se desenvuelve



el juego. Los servidores son computadoras permanentemente conectadas a la red que almacenan archivos compartidos por los usuarios y distribuyen esta información haciendo que el juego sea posible. En lo que refiere a juegos multiplayer existen servers oficiales y otros ilegales. Los oficiales pertenecen a la compañía creadora del juego y para acceder a su plataforma es necesario comprar el juego original y pagar una cifra mensual de suscripción. Los servers no oficiales son ilegales, operan con copias ilegales del juego y sin la autorización de la compañía creadora del producto, y por lo general, aunque no en todos los casos, distribuyen cuentas en forma gratuita.

Cuando un sujeto quiere jugar debe abrir una cuenta (suscribirse) y para ello se encuentra con una gran variedad de opciones en lo que a servers se refiere. En el caso de los juegos MMORPGs una característica particular de los servers, que es habitualmente tomada en cuenta por los jugadores, es el grado de dificultad que presenta el juego en cada uno. Los sujetos entrevistados hacen mención a esta propiedad clasificando a los servers en: lentos (aquellos en los que se tarda mucho en “levelar”) y rápidos.

Entre los sujetos entrevistados existe una minoría que juega en servidores oficiales, la mayor parte juega en servidores ilegales llamados también “piratas” o “truchos”.

Debido a la condición de ilegalidad del resto de los servidores puede ocurrir que alguno de ellos sea localizado e inhabilitado por la justicia. Por esta razón estos servidores desaparecen de la red, pero, en algunos casos, reaparecen pasado un tiempo cuando han reinstalado sus oficinas en otra locación. Como se mencionó anteriormente la condición de ilegalidad no está asociada a la gratuidad del servicio necesariamente. Algunos de estos servidores no oficiales cobran suscripciones y/o venden ítems a sus usuarios como forma de lucrar.

Todo Server tiene administradores, es decir, jugadores que tienen la capacidad de ejercer cierto control sobre el juego como por ejemplo expulsar a jugadores que no cumplen con las reglas establecidas por ellos. En ocasiones un grupo de jugadores se asocia para administrar una cuenta. A tal fin abonan a un servidor un monto mensual a cambio que les provea el espacio. A partir de allí, este grupo tiene el poder de administrar lo que sucede en el juego, cuántos jugadores entran, quiénes pueden ser expulsados, qué reglas se establecen para jugar. En algunos casos se obtiene un beneficio económico vendiendo las suscripciones a este servidor. Pero esta no parece ser la principal motivación. De acuerdo a los testimonios recogidos el interés en

administrar radica en la posibilidad de jugar desde otra perspectiva y el ejercicio de poder dentro del juego.

III. ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS

Descripción de los Ritmos de Juego

Del "Ciber" a "la Habitación"

Desde su aparición los juegos multiplayer crecieron incesantemente tanto en la cantidad de jugadores que se han volcado a ellos como en la diversidad de propuestas. Este fenómeno se registró primeramente en los Cibers donde se agolpaban niños y adolescentes para alquilar por hora computadoras en las cuales estaban cargados los programas de los juegos más populares del momento. Desde sus inicios el ciber representó para los adolescentes mucho más que un lugar de renta de computadoras, más bien parece haberse constituido como un espacio social cargado de significaciones. Es común que los adolescentes hablen del ciber y lo asocien a anécdotas, grupos de amistad, experiencias, etc. Es posible incluso hallar testimonios acerca de transacciones comerciales de objetos vinculados a los juegos que tienen lugar preferentemente en los cibers. En la actualidad, es frecuente entre los adolescentes entrevistados que hayan adquirido una computadora que, conectada a un servicio de Internet por banda ancha, permite jugar en forma multiplayer haciendo prescindible la concurrencia al ciber. No obstante ello, el ciber no es abandonado completamente, muchos de los adolescentes concurren cuando organizan partidas grupales con sus amigos.

"Como mi computadora es vieja, me imposibilita jugar en casa juegos por Internet, entonces lo que yo tengo que hacer es ir a un ciber. Generalmente voy los viernes, ahí nos juntamos con mis amigos y jugamos, más o menos, seis horas. El viernes la salida típica es ir al ciber, de las seis de la tarde hasta las doce de la noche, después de las doce, por ahí seguimos... hacemos otra cosa."
(Marcos, años)

"Cuando vamos al ciber, uno elige el mapa que quieren jugar, una computadora, que es el host y los demás se unen a esa computadora, o sea, entran a esa computadora y juegan, si se desconecta esa computadora, se desconectan todos."
(Pablo, 17 años)

"...fuimos hace poco a un ciber a jugar al Counter porque en Internet no jugábamos muchos, entonces queríamos hacer una partida que jugáramos nosotros solos..." (Martín, 16 años)

"...eso de los cibers es porque vas con tus amigos y jugás, y mientras jugás hablás y es como más, no sé, es diferente que jugar en tu casa solo, hablando por la computadora..." (Joaquín, 16 años)

Horarios y Rutinas

En las entrevistas realizadas se han hallado testimonios muy variados en lo referente a horarios y rutinas para jugar. Algunos sujetos juegan unas dos horas por día, generalmente luego de asistir al colegio.

“¿Por semana?, más o menos seis horas. Una hora y media por día, más o menos, y juego a la tarde, cuando llego del colegio. Y los fines de semana juego más, dos horas y media”. (Federico, 17 años)

“Tres horas, tres horas y media por día, más o menos, desde las seis de la tarde hasta las nueve, nueve y media. A esa hora me presta la computadora mi tía”. (Nahuel, 13 años)

“Más o menos tres horas por día, a veces un poco más, y los fines de semana, cuatro horas por día, más o menos.” “...Después de la escuela me pongo a jugar, o capaz, a veces antes, a la mañana porque yo voy a la tarde a la escuela...” (Franco, 13 años)

“Y, por día más o menos media hora, me imagino yo, pero depende del día, si tengo mucha tarea o no.” “...Y los fines de semana, por lo general, no juego porque voy a rugby y hago otras cosas...” (Felipe, 14 años)

“Yo, poquitito porque no tengo banda ancha, tengo Dial up que tengo cuarenta horas por mes, entonces no estoy mucho más, tengo que estudiar, ir a rugby, no estoy mucho.” (Sebastián, 14 años)

“...Eh... suponete, por día una hora y media”... “los días que salgo más temprano del colegio, que tengo más tiempo para... más tiempo libre o sino los domingos que más tiempo libre tengo...” (Esteban, 16 años)

Otros dedican una cantidad significativa de tiempo, seis horas por día o inclusive más.

“A jugar... y... ponele juego no sé seis horas todos los días.” (Alejandro, 17 años)

“... iba a la escuela y de ahí al principio se puso de moda un ciber que estaba al lado de mi abuelo y a dos cuadras de la escuela, entonces salía, comía en lo de mi abuelo, bajaba y...”

Edor: ¿Hasta qué hora te quedabas?

Edo: No sé, a las ocho, nueve y me volvía a mi casa y nada...

Edor: ¿Y los fines de semana también jugabas?

Edo: Sí, todo el día. Iba a la mañana y me volvía a la noche.” (Julián, 17 años)

“...Y empecé a jugar porque hace seis años, cinco años fue un boom y toda la gente lo jugaba y empecé a jugar por eso, aparte fue el primer juego que más me envicié, pasaba muchas horas, pasaba ocho horas, diez horas por día jugando a ese juego, en un ciber o en mi casa, sino estaba en el ciber estaba en mi casa...” (Javier, 18 años)

El ritmo varía en los fines de semana en los que se incrementa este tiempo. Lo mismo ocurre en verano. Es común en los relatos que los chicos emitan juicios acerca de esta

cantidad de tiempo. Algunos se anticipan a definir la cantidad de tiempo como moderada, otros como excesiva, en ocasiones comentan un período en el que jugaban más intensamente aún. Cuando esto sucede se refieren a este período como una etapa excepcional y superada.

“Y, ahora no tanto, pero antes, los fines de semana, por ejemplo, venía los viernes, me quedaba desde las 2 de la tarde hasta las seis, me iba a mi casa, comía y después volvía acá a las 12, porque era horario así trasnoche y me quedaba hasta las 7 de la mañana, y después ahí cortaba. Después el sábado venía por ahí un rato a la tarde, los domingos un rato a la tarde, y después en la semana venía una hora dos horas porque tenía que estar con el colegio. Era bastante.” (Agustín, 16 años)

“...No, le podés dedicar de cinco, seis horas, hasta diez horas, hasta lo que te de el cuerpo. Hubo una época cuando tenía quince años, que tenía períodos de Internet de ocho de la noche a ocho de la mañana y ahí le dedicaba eso, un verano, porque no tenía clases, no tenía responsabilidades y estaba de ocho a ocho, me acostaba a dormir, una comida diaria, ponele, me levantaba bañaba y ya se hacían las ocho otra vez y así...” (Germán, 18 años)

“Generalmente, llego de la escuela a eso de las cuatro y media, prendo la computadora, tomo la leche, casi siempre la subo arriba, al lado de la comp. Y estoy como hasta las doce jugando.”

“...Y los fines de semana depende, ahora tengo novia así que y ella vive en Buenos Aires, así que viajo para allá, pero sino cuando me quedo acá me levantaba a las once, jugaba y me iba a dormir a las siete de la mañana...” (Tomás, 17 años)

Algunos sujetos comentan que dadas las características de los juegos RPG, los cuales demandan la construcción progresiva de un personaje, es necesario dedicarles una gran cantidad de tiempo.

“Si, los RPG te atrapan durante mucho tiempo porque requieren mucho tiempo para jugar al juego, pero siempre llegás a un momento que no podés hacer nada más y es todo igual”. “... ”

“No, en general usás uno, usas uno solo porque te lleva mucho tiempo subirlo de nivel y todo eso. O sea, elegís uno y lo jugás, generalmente por ahí te aburrís y querés empezar otro pero si querés empezar otro, tenés que llevar un montón de tiempo hasta subir de nivel...” (Joaquín., 16 años)

“...Lo que pasa que es un juego que requiere mucho, requiere mucho, mucho tiempo, o sea, para llegar al tope del juego tenés que estar meses o capaz que un año, entonces intentábamos estar el mayor tiempo para poder hacerlo lo más rápido y capaz que me levantaba, desayunaba, ya me iba a jugar, volvía para almorzar y por ejemplo los sábados me quedaba desde las dos de la tarde hasta las seis de la mañana del otro día...” (Alejandro, 17 años)

“A mí me cautivó ser mejor que el otro, y querer tener el personaje mejor que todos los demás, cosa que en el Diablo no lo pude hacer, porque no pasaba las horas que pasaba con el Counter. La clave está en cuánto tiempo jugás más o

menos. Si jugás quince minutos por día no hacés tanto. Por eso es que hoy en día es tan importante tener una computadora buena, con Internet banda ancha.”

“...No me molesta regalar el personaje y se que regalando el personaje estoy regalando veintisiete mil horas que jugué...” (Ariel, 17 años)

Resulta llamativa la expresión de este sujeto en relación al tiempo destinado la construcción de un personaje. El tiempo experimentado subjetivamente parece señalar el vínculo particular que los jugadores establecen con sus producciones virtuales.

Mayormente los jugadores comentan que la compra de una computadora superior a la que tenían y la adhesión a un servicio de banda ancha constituyó un cambio significativo en el ordenamiento del tiempo dedicado a jugar, otorgando mayor libertad en lo que a horarios se refiere.

La computadora en casa reemplazó en parte el tiempo en el ciber, este último más supeditado a la aprobación por parte de los padres. El hecho de que computadora se encuentre dentro de la casa o inclusive dentro del cuarto del adolescente le permite tener mayor disponibilidad de la misma para jugar.

Consultados acerca de quien costea económicamente esta actividad, los sujetos entrevistados mencionan a sus padres, tanto en el caso del dinero para el ciber como la suscripción al servicio de Internet de Banda Ancha y la compra de la computadora. Esto es así aún en casos en los que los padres cuestionan la cantidad de tiempo dedicadas a jugar.

En ocasiones el tiempo dedicado a jugar interfiere en la realización de otras actividades que demandan tiempo para los adolescentes como por ejemplo la escuela.

“... Y, fue raro porque no sé si fue que dejé la escuela por los juegos o si había que empezar a estudiar y ya no me salían las cosas, porque antes tenía todo arriba de ocho. Pero no estudiaba nunca tampoco, o sea, porque en vez de dedicar ese tiempo que estaba en casa a la computadora, lo dedicaba, no sé, a mirar tele; y después no sé, pasé a polimodal, y no sé si era que había que empezar a estudiar y ponerse las pilas y no lo hice o qué. Pasé a segundo, pero me llevé como ocho materias a diciembre, tengo una previa todavía...” (Tomás, 17 años)

“... Y... porque llega un momento que es como que... o vivís más ahí adentro o le das más importancia a eso que a lo que pasa afuera y por ahí es como que te corta una madurez que... impresionante porque te podés quedar ahí boludo y nunca avanzás en nada, en la vida o por ahí decía huy me quedo acá en vez de ir a buscar un laburo o lo que sea, en el laburo, en las relaciones, en todo, por ahí decís, sí, estoy con gente pero estás con gente que no la vas a ver nunca en tu vida... Toda esa vida social... salvo que vayas a un ciber y te relaciones con la

gente, con las personas que están ahí adentro pero también... muy monótono...”
(Germán, 18 años)

Objetivo de los Juegos

Un punto de análisis muy importante es el que se refiere a la estructuración de estos juegos. Es posible escuchar críticas en las que se señala que debido a su alta estructuración anulan las posibilidades creativas de los jugadores. Algo muy diferente se observa en las entrevistas realizadas. Si bien los juegos multiplayer tienen objetivos fijados por sus creadores y estos son conocidos por los sujetos, éstos instituyen reglas, limitan recursos del juego y fijan objetivos alternativos a fin de crear un juego propio.

Resulta interesante observar la forma en que cada juego es transformado por los jugadores.

El Counter Strike es un juego F.P.S. en el cual cada jugador pertenece a uno de dos equipos: terrorista o antiterrorista. Estos equipos compiten entre sí en distintos escenarios llamados mapas. Cada mapa propone misiones antagónicas. En la medida que un equipo gana una ronda, suma dinero que le permite mejorar su armamento.

Los jugadores de Counter conocen este esquema de juego pero interrogados acerca del objetivo principal del juego difieren en cuanto a sus opiniones.

Algunos manifiestan que en muchas ocasiones no les interesa jugar cumpliendo las misiones, sino entretenerse tratando de matar a los rivales.

“Si, porque si jugás a plantar la bomba y eso es como que termina más rápido el juego, en cambio si matás a todos estás más tiempo, jugás más. Nosotros jugamos con ese objetivo, matar a todos los enemigos.” (Nicolás, 15 años)

“A veces poníamos, trucos no, comandos para, ponerle, variar el juego, la gravedad que vos saltás y quedás volando, eso es una variación. Y por ahí, sin seguir tanto el objetivo de plantar bombas y eso, se armaban batallas campales entre todos.” (Javier, 18 años)

Otros apuntan a que la clave del juego es ejercitar el trabajo en equipo:

“...El objetivo del Counter es ganarle al otro y trabajar en equipo. Es más importante trabajar en equipo que matar al otro...” “...Porque si jugás solo perdés seguramente perdés porque son equipos de cinco, vos solo contra cinco nunca vas a poder. En cambio si son cinco contra cinco y se entienden es más fácil...”

“...El entendimiento es conocer por ejemplo, se juega por diferentes pantallas el Counter, cada pantalla tiene sus manejos, hay diferentes armas también, y cada uno es mejor con un arma que el otro. Por ejemplo si yo soy mejor con un arma de largo alcance puedo ir para una parte del mapa que, el que es mejor de cerca, que no va a ir, entonces cada uno nos entendemos por donde ir en el mapa, que



señas, qué jugadas hacer, dónde tirar cada bomba, porque hay bombas que te pegan, bombas que no te dejan ver la pantalla". (Ariel, 17 años)

Dentro de los juegos R.P.G. obtuvimos testimonios de varios de ellos, algunos de los más mencionados fueron: "Mu", "Diablo", "Lineage", y W.O.W (War of Warcraft). Básicamente estos juegos proponen la creación de un personaje que será comandado por el jugador y que deberá enfrentar búsquedas y desafíos. La experiencia ganada en estas aventuras lo irán volviendo más fuerte, característica que se registra en el nivel (o level) del personaje. Este juego permite que el jugador personalice su personaje con una enorme variedad de habilidades, armas, hechizos y armaduras.

Estos juegos establecen una competencia tal entre los jugadores que el objetivo mencionado en la mayoría de los relatos es "Ser el mejor". Este objetivo se ve potenciado por los servers en los que se publica un ranking de jugadores:

"Para mí, ningún juego de estos tiene un objetivo, así, principal, pero... lo que buscan todos, es ser el mejor. Estar arriba de todo, por ejemplo cuando te aparecen las listas de todos los personajes, ser el primero. Y eso es lo que a veces a uno lo lleva a dejar de jugar, ¿no? Como ya no puede avanzar tanto, y no llega a ser el número uno, termina dejando el juego y busca otro." (Mariano, 18 años)

"Y yo lo veo como a ver quien es el más superior, siempre en las páginas te muestra el ranking y uno siempre que entra se fija "¿Estoy en el ranking o ni siquiera llego?" (Cristian, 14 años)

"Tener los mayores puntos de diferentes las agilidades que tiene uno. Los puntos te los dan cuando vos subís niveles, te dan cinco o siete puntos por nivel y tenés la oportunidad de llegar a un determinado nivel y poder resetearte el nivel, volver a nivel cero, pero tus puntos siguen y tenés un full de agilidad, tenés un treinta y seis mil, por ejemplo de agilidad o de fuerza y ahí no podés mover más". (Federico, 17 años)

"Ser el mejor, o sea... y yo todavía no llegué". (Franco, 13 años)

"Ir subiendo de nivel y ser uno de los mejores." (Nahuel, 13 años)

"Subir muchos niveles y ser mejor" (Francisco, 14 años)

"Y, tiene que ver con subir de nivel, ser el más fuerte, ser parte de un clan donde sean todos fuertes, el mejor del juego" (Martín, 16 años)

Criterios Valorativos

Al comenzar este trabajo surgieron interrogantes respecto de los criterios valorativos en los cuales se sustentan las elecciones de uno u otro juego. Es posible pensar algunas preguntas en torno a este tema: ¿Por qué elegir un juego multiplayer? ¿Por qué un adolescente que difícilmente se concentra en la escuela puede dedicarle 4, 5, 6 o más horas diarias a un juego? ¿Qué es lo que los atrapa?

La toma de Contacto con el Juego

Existe una multiplicidad de juegos en el mercado que los niños y adolescentes exploran, en sus propios términos “prueban”. Pero con un número reducido de estos juegos se crea un vínculo, en la medida en que se le dedica un tiempo especial.

Algunos sujetos toman conocimiento del juego a través de páginas de Internet que los difunden, cuentan su trama y los califican de acuerdo a ciertos criterios que son conocidos por los jugadores, como por ejemplo: calidad de los gráficos, jugabilidad, etc.

No obstante ello, el motivo más frecuente es la recomendación de compañeros de escuela, amigos, primos, que no solo comentan las características generales del juego sino que colaboran en la obtención de una cuenta para jugar cuando esto es necesario y, especialmente en los juegos RPG brindan elementos necesarios para comenzar a jugar.

“Porque era popular, porque si todos juegan ¿Por qué yo no voy a jugar? Lo conocían todos y yo no lo conocía y dije “vamos a ver cómo es” y me terminó gustando también.” (Federico, 17 años)

“Porque me lo recomendaron, un amigo, el que me enseñó a jugar. Además me gusta esta clase de juego, es muy simple, son diferentes pantallas y vos tenés que matar a bichitos y ahí vas haciéndote más fuerte, por eso me gusta, porque quiero ser cada vez más fuerte, entonces siempre juego hasta que sea demasiado fuerte.” “...Me lo trajo alguien que no conocía, que lo conocía a mi primo, me dijo que lo probara y como me pareció parecido al Mu lo empecé a jugar y después me gustó...” (Juan, 15 años)

“El juego es uno de los más jugados en el mundo y porque... se juega de a muchas personas, es fácil de jugar, entras a un servidor, un mapa, elegís un bando y las misiones son muy simples, es, y el juego es divertido.” (Esteban, 16 años)

“Eh... al principio era porque todos mis amigos lo jugaban entonces como era lo que había para jugar entre todos jugábamos, y me puse a jugar a ese y después me fue gustando y me enganché en el juego.” “...Estaba con un amigo en un Ciber y todos los del Ciber lo estaban jugando y entonces agarré y le preguntamos a uno, “Y... ¿Ese juego está bueno?”. Me lo empezó a explicar un poco y agarré y me hice una cuenta y empecé a probar y probé esa vez y después seguí jugando...” (Cristian, 14 años)

“...Y empecé a jugar porque hace seis años, cinco años fue un boom y toda la gente lo jugaba y empecé a jugar por eso...” “...Mirá, empecé a jugar hace poco en realidad, hace dos meses y lo empecé a jugar porque estaba muy bien rankeado en las páginas de Internet, en cuanto a gráficos, a jugabilidad, a... ¿cómo se llama?, a historia. Hay una página que te dice, más o menos, en qué puntaje está el juego, se llama Gamespot, y la chequeo porque te dice los juegos que están buenos, los juegos que salen, los que están por salir. Y, a su vez, me lo pasó un amigo de mi hermano que jugaba a este juego y me lo pasó, sino no lo conocía, lo conocía pero de vista...” (Javier, 18 años)

“Porque en ese momento cuando yo lo elegí era el más popular, por ahí vos ibas a un ciber y la mayoría de la gente, de los chicos, jugaban a ese juego y también mis amigos que fue en los que me inspiré yo.” (Gonzalo, 15 años)

En los juegos RPG resulta difícil iniciarse si no se cuenta con la ayuda de un tercero, tanto en la explicación, las instrucciones y los objetivos del juego, que destraben las primeras etapas para que se comprenda la lógica del juego, como en la obtención de energía, dones o datos que permitan obtener cierta autonomía.

“...Y... más que nada eso lo ves en un ciber o algo, y por curiosidad, siempre hay uno más grande que ya está jugando y te enseña y después te vas desenvolviendo vos solo...”

Edor: ¿En tu caso te enseñó alguien?

Edo: Si, vino alguien más grande y bueno... (Germán, 18 años)

“... Si, empecé a jugar con unos amigos del colegio que ya venían jugando, y entonces por ahí, me facilitaron las cosas y me fueron ayudando para subir los levels...” (Ignacio, 17 años)

“Este... me ayudaron, yo voy al ciber con unos amigos y ellos ya habían jugado, entonces me empezaron a explicar, y también el dueño del ciber juega, entonces me explicaba más, los movimientos, cómo hacer las cosas, algunas técnicas para jugar...” (Nicolás, 15 años)

“Empecé con la ayuda, en ese momento, del novio de mi tía que me llevó a un ciber y me fue explicando los controles y eso. A los RPG empecé a jugar con la ayuda de un compañero del colegio, que él tenía una base muy profunda de los juegos, de ambos tres y ahí empecé yo a jugar, me pasó algunas cosas, algunos ítems para empezar, para tener una base.” (Federico, 17 años)

“...En el ciber ¿Viste? Cuando fui al ciber, todo, no sabía a que jugar, cuando recién entre en Olavarría, y entre así, y todos estaban jugando a este jueguito, y yo no sabía, tenía vergüenza de preguntarles y bueno y... jugaba a otro, al GTA jugaba yo, y me daban trucos algunos chicos y después un chico me dijo si quería que me haga una cuenta y le dije que si. Me enseñó a jugar, como comprar cosas, y todo eso...” (Lautaro, 13 años)

“...Eh, mi hermano, él me mostró lo que sería el juego y todo eso y me enseñó a jugarlo...” (Francisco, 14 años)

Lo atractivo de Jugar con Otros

Los sujetos manifiestan que los juegos multiplayer resultan especialmente atractivos por diversos motivos, vinculados al juego compartido:

Algunos enfatizan que la lógica de juego del oponente es más impredecible que la lógica del juego programado.

“Es que son muchas personas, que vos jugás con otros que, en general no conocés, y también me gusta porque no sabés lo que va a pasar, o sea, yo más que nada juego a uno que es tipo Counter, o algo parecido que vos no sabés qué

es lo que va a hacer el otro, y eso no pasa en los juegos que no son multiplayer, porque si vos jugás contra la computadora y ya jugaste mucho, ya conocés lo que va a hacer, entonces por eso me gustan los multiplayer.” (Nicolás, 15 años)

“Bueno, me gusta poder jugar con gente de otros países, yo estando acá en la Argentina, poder ver las diferentes formas de juego de diferentes chicos.” (Gonzalo, 15 años)

“...no es lo mismo que jugar solo contra una computadora que por ahí piensa distinto que una persona...” (Matias, 18 años)

Otros destacan la importancia de los intercambios comunicativos que se dan entre los jugadores. Inclusive la cuestión de los intercambios es en ocasiones determinante a la hora de elegir un juego.

“Porque si no es por Internet es como que... o sea vos podés jugar a un juego solo en tu casa pero no es lo mismo que jugar con otras personas, vos estando con otras personas es como que no te aburrís tanto es como que estás constantemente hablando con alguien, siempre están las discusiones hacemos esto...no hacemos esto... es como que la pasas mejor y también hay juegos” (Alejandro, 17 años)

“Y, que podés jugar contra otra gente y conocer gente también.” (Felipe, 14 años)

“Bueno, me gusta poder jugar con gente de otros países, yo estando acá en la Argentina, poder ver las diferentes formas de juego de diferentes chicos.” (Gonzalo, 15 años)

“...Y... que es más divertido que jugar contra una computadora o algo porque eh... estas con otras personas que podés chatear a la vez, también te puedes comunicar y sabés que estás jugando con personas reales y no se, es más divertido...” (Esteban, 16 años)

“...Y, me gusta que, por ejemplo, puedo conocer gente on line de otro lado que sino, de otra forma no podría conocer, que interactúo con mucha gente...” (Matias, 18 años)

“...También está bueno que haya otras personas jugando, porque si jugás solo, jugás y nada más...” (Juan, 15 años)

“Es como que... no se, puedes hablar con otras personas, y que no estás solo y te aburrís, porque por ejemplo tenés los juegos en la computadora, comunes y corrientes, que no son on line que los metes, jugás, y tienen un fin y ya está. Tenés que poner a jugar a otra cosa. En cambio con estos, puedes hablar del juego, de otras cosas, cualquier cosa y...” (Mariano, 18 años)

“...Juego en grupo porque me parece más divertido, también se puede jugar sólo, es para ganar más experiencia, pero me gusta más jugar en grupo...”
“...solo es muy aburrido. Si estás con muchas personas es más fácil, es más divertido y hay veces que matan a uno y, de la forma en que lo matan, vos te reís, o sea, es muy gracioso. Podés ir charlando, uno te dice “no, vos no tenés que hacer así, hace esto que es más fácil” y vos lo hacés...” (Nicolás, 15 años)

“...Que podés jugar contra otros, que en vez de poder jugar solo, podés jugar contra otros, hablar, es como más entretenido...” (Francisco, 14 años)

“...Y, que podés jugar contra otra gente y conocer gente también...” (Felipe, 14 años)

Para algunos jugar con otras personas conectadas en la red estimula la competencia.

“después el tema de la competencia también ayuda mucho a que mucha gente siga jugando por ahí aunque no tenga sentido lo que está haciendo sigue jugando.” (Germán, 18 años)

“...la sensación de jugar contra otros, el rango de competitividad, saber quién es mejor...” (Federico, 17 años)

“...Y... más que nada es como un, hacemos equipos y competimos, eh... por ejemplo en el Counter hacemos dos grupos de cuatro y competimos por puntaje todo...” (Cristian, 14 años)

“...Es tratar de ser el... de sumar puntos para estar siempre primero y competir con los demás, eso es lo que más te atrapa...” (Esteban, 16 años)

Otros Criterios de Elección

Otro criterio valorativo en la elección de un juego, de suma importancia entre los sujetos, es el referido a la calidad y complejidad de la gráfica del juego. La imagen captura el interés de los adolescentes.

“...lo que atrae más que nada son los gráficos que van saliendo, cada vez que lo veas más real al juego, te va llamando más la atención, que lo veas con mejores detalles visuales, no es lo mismo ver un dibujito en la computadora que ver ya toda la persona bien hecha, bien definida, y eso es lo que te va llevando más, más y más a jugarlo, ver los ataques, ver cómo le duele a los personajes, como reacciona, todo eso es lo que te lleva a golpear más.” (Agustín, 16 años)

“Y creo que los gráficos es una de las cosas más importante que tiene un juego, el juego puede ser muy bueno, pero si no tiene gráficos... no me atrae. Mientras mejores sean los gráficos más te atrae. El diablo no tiene los mismos gráficos que el Mu, que son mejores, mucho mejor.” (Ignacio, 17 años)

“Los gráficos son importantes, me gusta que sean buenos, si es un juego en que los gráficos son malos, en general, no lo juego” (Nicolás, 15 años)

Existe un discurso alrededor de los gráficos que los plantea como reales. Cabe preguntarse entonces qué cualidades de los gráficos del juego le otorgan el calificativo de “reales”.

“Los gráficos atraen bastante porque es ya cada vez más parecido a un gráfico real.” (Julián, 17 años)

“...Los gráficos son importantes. Antes no tanto, pero ahora más si porque te parece como más real un juego...” “Los gráficos son importantes. Antes no tanto, pero ahora más si porque te parece como más real un juego. O sea, un juego, por ahí la jugabilidad es muy buena pero los gráficos son malos y no... no te parece atractivo...” (Joaquín., 16 años)

“... me molestaba mucho jugar en uno que tiene gráficos malos porque no te sentís muy adentro del juego. Cuanto mejores son los gráficos te sentís como más en el juego, más conectado al juego...” (Cristian, 14 años)

“...Después los gráficos son muy importantes porque si no es real, no te llama tanto la atención, como el Mu, que me encanta...” (Franco, 13 años)

“Y... la gráfica ahora si, para mi es importante, tiene que tener buenos gráficos porque sino... digamos sino la primera impresión no te atrae, pero si tiene buenos gráficos si.” (Marcos, 16 años)

“Los gráficos son muy importantes, me gustan los juegos con buenos gráficos, no voy a jugar un juego de hace diez años, generalmente trato de buscar juegos nuevos.” (Javier, 18 años)

“Los gráficos son importantes, porque si no son buenos o no tiene buen sonido, el juego no se torna tan divertido o no es tan atractivo para verlo y jugar.” (Felipe, 14 años)

“Los gráficos son muy importantes, son los que delimitan qué juegos son buenos y cuáles no. Cuando alguien te dice el nombre de un juego, vos le decís “si, tiene re buenos gráficos o no”, es lo primero que se te viene a la cabeza. Los gráficos son los que identifican la calidad de un juego.” (Federico, 17 años)

Pareciera que la verosimilitud reside fundamentalmente:

1. En que los gráficos sean en tres dimensiones,

“...un juego tipo plano, viste esos planitos, en dos dimensiones, tipo los de Family, están buenos pero los gráficos tres d, me gustan más, porque los planos no parecen tan real, esto es tipo más real...” (Lautaro, 13 años)

“...Los efectos, que son como más reales, y no como todos cuadrados, los gráficos son muy buenos, está bueno que parezca que estás ahí y que estás haciendo eso, eso me interesa...” (Franco, 13 años)

“...Por ejemplo con las nuevas tecnologías, cuando hay cosas que vuelan y se rompen, caen al piso, así, los pedazos y se deslizan por una rampa, cosas así, que eso antes no había nada. Ahora está todo en 3D, los podés mirar de perfil, lo gráfico está muy bueno...” (Martín, 16 años)

2. En la complejidad y riqueza del entorno, y en la interacción del personaje con el mismo.

“...no sabés lo que va a pasar, vos no tenés noción de lo que podés llegar a encontrar, entonces esa cosa de averiguar lo que puede suceder o lo que podés encontrar, me gusta, lo desconocido, me gusta buscar y encontrar...” (Ignacio, 17 años)

“...Podés ir por distintos lugares, te encontrás con distintos mapas...” (Martín, 16 años)

“...cada raza tiene un continente y cada continente es gigante, tienen muchos mapas, demasiados mapas, tardás mucho, ponele en ir de un lado a otro tardás horas. Yo todavía, o sea, lo empecé a jugar hace poco y todavía no conozco el

mundo ese, conozco la cuarta parte, menos...” “...Después, tiene... bastantes cosas que matar, tiene bastantes bichos, animales...” (Javier, 18 años)

“...es un mapa muy grande, por ahí distancias que vos ves de un centímetro te lleva quince minutos corriendo, o sea el mapa nunca lo vas a poder recorrer caminando de una punta a la otra porque a parte de que tenés montañas y a medida que vas caminando por zonas tenés bichos de determinados levels...” (Germán, 18 años)

“...Es entretenido. Después tenés el sistema de profesiones, que cada persona puede adquirir una profesión, puede ser herrero, puede ser alquimista y produce ítems que te pueden ayudar a vos o los podés intercambiar con otras personas. Tenés una subasta, tipo, vendés tus cosas ahí y la gente te las compra. Es como también negociar los precios, las cosas, tenés un montón de cosas para hacer. Es un mundo, es gigante...” (Joaquín, 16 años)

Un criterio igualmente mencionado es el de “jugabilidad”. Este es un término que utilizan los especialistas y críticos de juegos en artículos publicados en Internet o en diversos medios de comunicación tanto gráficos, televisivos como radiales y hace mención a la posibilidad de controlar fluidamente los personajes de un juego. Es decir que sus movimientos no serían toscos ni limitados o entrecortados, sino que su animación estaría acorde a la generación y época del juego y que la interacción con el medio ambiente virtual en el que se desarrolla el juego será fluida. Al margen de esta definición, el calificativo “jugabilidad” es confusamente utilizado por los adolescentes.

“...y lo segundo tiene que ser la jugabilidad, que si no es interesante, no es atrapante, no lo jugás por más gráficos que tenga...” (Marcos, 16 años)”

“...Y además la jugabilidad es importante, no es lo mismo jugar un juego con tres teclas que con un montón de teclas...” (Javier, 18 años)

“...y los gráficos y la jugabilidad son importantes, contribuyen a que el juego sea divertido...” (Felipe, 14 años)

“La jugabilidad, o sea la cantidad de teclas que se usan, los movimientos y esas cosas, me gusta que sea intermedia, por que si es muy fácil lo hacés siempre, sos el mejor y no es tan divertido y si es muy difícil, tampoco, porque no llegás nunca a lo que tenés que hacer.” (Franco, 13 años)

“...Y... la jugabilidad, o sea, que hay más personas, por ejemplo, si estas en un juego sólo te morís y no hay otro que te venga a ayudar, por ejemplo, o hay un monstruo que es muy fuerte y no lo podés matar y viene otro y te ayuda, está bueno eso...” (Sebastián, 14 años)

Un último criterio valorativo, al que se le otorga menor importancia, refiere a la calidad de los sonidos del juego.

“El sonido o la música también, porque por ejemplo el Counter sin el sonido no es tan divertido porque no escuchás las balas o si viene alguien, es más atrapante. El Billiar tiene sonido cuando golpean las pelotas y eso, y está bueno, le da más realismo.” (Felipe, 14 años)

“...por ejemplo en el juego que estoy jugando, pueden llamar la atención los gritos, o sea, la calidad de los sonidos, la música clásica, es como una película de terror, la música es lo que te da miedo. En estos juegos es importante la música...” (Federico, 17 años)

La Legalidad en los Juegos Multiplayer

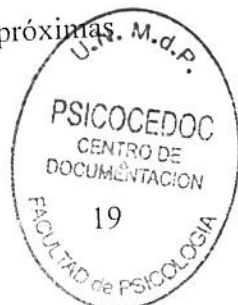
La Regulación Normativa

Una de las cuestiones indagadas fue la relacionada a la legalidad que se despliega en los juegos multiplayer. Era posible sospechar que por el hecho de reunir sujetos, aún en forma virtual, existirían algunas formas de regular el comportamiento y sus interacciones. Una hipótesis aparentemente tentadora sería postular que dicha regulación está fuertemente determinada por las limitadas posibilidades de interacción que los mismos juegos otorgan, hecho que redundaría en una pobre regulación normativa entre los jugadores. Contrariamente a esto, a partir de las entrevistas, es posible hallar complejos mecanismos de regulación normativa entre los jugadores.

En principio podrían distinguirse dos modalidades que estos mecanismos asumen. Una primer modalidad que pareciera ser de tipo vertical, es decir, un sujeto que desempeña un rol diferenciado (administrador, operador, líder de clan) que implica la observación del comportamiento de los jugadores y el ejercicio de un atributo que le es exclusivo: expulsar al trasgresor en forma temporaria (banear) o definitiva de la partida (kickear). Este mecanismo se ve posibilitado por la forma en que están diseñados estos juegos. Al solicitar que un jugador inicie la partida y asuma el rol de organizador de la misma, transfiere a éste el poder de control sobre el juego de los demás sujetos.

Simultáneamente, se observa otra modalidad de control que pareciera ser de tipo horizontal. Surge del consenso entre los jugadores y no utiliza como medio de sanción la expulsión (Kickeo o baneo), que es atributo exclusivo de los operadores o administradores, sino otro tipo de sanciones como por ejemplo la simple alianza de los participantes y el combate mancomunado contra el sujeto que ha transgredido el código grupal a fin de recuperar aquello que se robó o vengar a quien se dañó deslealmente, haciendo que éste sufra la pérdida de ítems o atributos en el personaje que utiliza para jugar.

Finalmente se podría citar aquí una forma de regulación que no utiliza el espacio virtual. En ocasiones si un sujeto transgrede las normas del juego no se lo incluye en próximas partidas o no se lo invita a jugar.



En cuanto al contenido de las normas estas giran en torno a ciertas reglas de lealtad competitiva destinadas a establecer paridad en el juego.

Una regla fundamental es la que prohíbe la utilización de programas especiales llamados "Cheat" o "Cheaters". La palabra "cheat" proviene del inglés y significa trampa. El uso de estos programas mejora aspectos del personaje utilizado, como por ejemplo la puntería.

"...cuando entrás a un server de Counter hay unas reglas que te aparecen ahí, que si hay un admin y te ve... o sea, por ejemplo no usar CHEAT, CHEAT es una cosa que te hace jugar mejor. Hacés un clic y te va automáticamente a la cabeza del otro. O sea es cualquiera..." (Julián, 17 años)

Otro ejemplo claro lo constituyen dos reglas muy conocidas entre los jugadores del Counter Strike: "No rushear" y "No campear". La primera regla hace uso de un neologismo elaborado a partir de la palabra inglesa "rush" que significa ir de prisa o correr presurosamente. Esta regla obliga a los jugadores a esperar un determinado tiempo, pactado al comienzo de la partida (un minuto treinta o dos), antes de entrar en la zona de los enemigos, es decir no correr rápidamente hasta el campo del rival y matarlo desde atrás. El sentido de esta regla radica en proporcionarle al juego mayor dificultad, otorgándole mayor importancia a la estrategia de grupo o a la puntería de los jugadores.

"...sino reglas más comunes para gente que juega bien, o sea no RUSHEAR, que es no ir corriendo como un tonto ahí, la cosa es ver quien tiene más puntería no ver quien es más rápido para llegar al otro lado y agarrarlo por la espalda..." (Julián, 17 años)

"...reglas por ejemplo que, entre todos los que jugamos sabemos que no se tiene que hacer, es rushear pero eso, los que no saben jugar, que recién empiezan, rushean todo, por ejemplo yo se que no tengo que invadir a los demás, entonces yo los dejo jugar, si me encuentro uno lo voy a matar pero no me gusta invadirles la zona y agarrarlos por atrás en un lugar donde ellos saben que no los voy a agarrar..." (Ariel, 17 años)

"...Si hay una regla...porque el juego no está bien balanceado por ejemplo, cuando vos sos antiterrorista lo que tenés que defender es que no pongan la bomba en el lugar del mapa donde se puede, vos podés ir corriendo de una, si van todos juntos hasta donde aparecen los terroristas, donde empieza el juego y, o sea, o tratar de encerrarlos y que no puedan ir a poner la bomba y eso ya les asegura que les ganaste porque si se acercan los matás..." (Pablo, 17 años)

El significado de "campear" remite nuevamente a una palabra inglesa, CAMP que significa acampar. Esta regla prohíbe que el personaje se quede escondido en algún lugar del escenario de combate, sin atender al objetivo de la misión a cumplir y desde allí dispare a quien se cruce, a fin de evitar ser dañado y al mismo tiempo dañar a mayor

cantidad de jugadores. De esta manera se atendería a un juego individual, más que al juego de equipo.

“... obviamente es más desleal ponerse a campear y esas cosas porque se hace más fácil...” (Matias, 18 años)

“...Eh... regla puede ser el de no estar en un lugar fijo, escondido y te ven pasar... porque está mal visto, campear...” (Federico, 17 años)

“...O CAMPEAR que es quedarse como un tontito esperando que alguno te pase...” (Julián, 17 años)

“... ponele en el Counter cuando se dice se planta bomba no se planta bomba, no vale quedarse campeando, campeando es cuando vos te quedás esperando que pasen todos para matarlos y no salís o sea te quedás plantado...” (Alejandro, 17 años)

Tanto “no rushear” como “no campear” parecen reglas muy compartidas. Otras reglas parecen ser menos masivas ya que se discuten y acuerdan en algunas partidas. Entre éstas figura la utilización de determinadas armas que causan mucho daño de manera que no otorgarían la posibilidad de revancha para el jugador alcanzado por un disparo.

“... claro porque el rifle de larga distancia, te pone una y te mata, y llega un momento cuando le tenés la mano, que agarrás a uno y lo mataste y a veces se pone aburrido porque decís pará dejá de abusarte de los demás, entonces, vamos a usar armas parejas, no parejas para todos, sino que tenga que tirar un par de tiros para matarte. Que de más oportunidades al oponente...” (Germán, 18 años)

“...estar con un francotirador cuando es puerta a puerta, o cuando dicen “vamos con pistolita” y está uno con un francotirador, eso está mal visto, son como reglas básicas, que las ponen los dos grupos de jugadores, en ese momento...” (Federico, 17 años)

Otra regla poco mencionada es la prohibición de pasar por determinados lugares para alguno de los bandos.

“...entonces ponían las reglas de que no podías pasar por tales puertas si sos antiterroristas, sino que tenías que quedarte a defender, como debería ser el juego...” (Pablo, 17 años)

En todos estos casos las reglas parecen apuntar a desarticular cierta estrategia que, por ser muy eficaz, quita paridad a los equipos y torna poco interesante al juego.

“Acordamos entre todos por cuáles lugares se puede pasar o no, y si la mayoría está de acuerdo es así, o no usar alguna arma, porque siempre hay alguno que es muy bueno con un arma y te mata y no te da oportunidad de hacer nada. Después no rushear, que es como elegir un camino más rápido para interceptar al otro, y campear es cuando usas el snaiپر y te quedás escondido en un lugar esperando que pase alguien y lo matás.” (Martín, 16 años)

“... ponele en el Counter cuando se dice se planta bomba no se planta bomba, no vale quedarse campeando, campeando es cuando vos te quedás esperando que

pasen todos para matarlos y no salís o sea te quedás plantado. No bueno sí, esas son reglas que se plantean según los jugadores que están adentro, alguno capaz que los guían y otros que no y ahí es cuando se pone un punto medio...” (Alejandro, 17 años)

“...por ejemplo... porque el juego no está bien balanceado, por ejemplo, cuando vos sos antiterrorista lo que tenés que defender es que no pongan la bomba en el lugar del mapa donde se puede, vos podés ir corriendo de una, si van todos juntos hasta donde aparecen los terroristas, donde empieza el juego y, o sea, o tratar de encerrarlos y que no puedan ir a poner la bomba y eso ya les asegura que les ganaste porque si se acercan los matás, entonces ponían las reglas de que no podías pasar por tales puertas si sos antiterroristas, sino que tenías que quedarte a defender, como debería ser el juego...” (Pablo, 17 años)

“...Hay veces que si uno está ganando por mucho le decimos que baje un poco...” (Nicolás, 15 años)

“Si, a veces si es un mapa chico jugamos a no cruzar de lado, cada uno desde su base para que no sea tanta la diferencia y para variar un poco.” (Cristian, 14 años)

“...siempre hay alguno que dice que no, porque le parece un afano, diferentes armas, vos sabiendo que vas a usar le sacás mucho provecho que otro no sabría usarla. Entonces dicen, no, con esta no juguemos, cosas así...” (Joaquín, 16 años)

Existe otro género de reglas que se dan específicamente en los juegos de rol. Estas reglas parecen fundarse en la necesidad de cooperación con la estrategia del clan y se relacionan también con la lealtad competitiva.

Un ejemplo de este género de reglas son los mecanismos en la distribución de ítems. Los ítems son muy valorados en los juegos, son una suerte de botín de guerra, es decir que se obtienen luego de vencer a un monstruo. En muchas ocasiones vencer a un monstruo demanda una tarea colectiva que ejecuta un “clan”. Un aspecto conflictivo puede ser entonces la apropiación del ítem en cuestión. Para resolver esto se puede recurrir al azar, a la correspondencia entre el ítem obtenido y el personaje al cual le es útil (un ítem de magia, se le otorga al mago del clan si este es quien le puede sacar mayor provecho), o al prestigio o experiencia de los jugadores (aquel que tiene mayor level, o DKP decide lo que se hace).

“...por ejemplo, viste que te dije que te juntás con diez, veinte personas, treinta personas, para ir y matar algo, y ese algo tira ítems, y si hay reglas para ver quién se los lleva, porque no tira uno para cada uno, ponele que tira dos, y son diez, entonces hay reglas para eso...”

Edor: ¿Y cuáles son esas reglas?

Edo: Hay un sistema que se llama DKP, que, o sea, vos vas ganando DKP a medida que vas yendo a esos lugares, o sea, vas una vez, matás a un jefe y te

dan, por ejemplo, cinco DKP, y entonces el que más tiene, tiene prioridad para el ítem, puede sacar más ítems todavía.

Edor: O sea que, a veces vas para matar el bicho aunque no te vas a llevar ningún ítem, pero subís tu DKP...

Edo: Y si, porque sino no vas nunca... porque no es que vas y lo matás, capaz que te morís, y te morís, y te morís y hasta que no le tomás la mano no lo matás, y capaz que uno se queda esperando a que el grupo de gente esa sepa bien la pelea, porque tienen estrategia y son bastante difíciles, igual el día que tienen lo que se llama farm status, que sabés que van y lo matan y se llevan el ítem, y no tiene sentido.

“... y siempre te ponen regla, como por ejemplo, hay diferentes mecanismos para... porque los monstruos tiran ítems, pero no es que tiran cuarenta ítems, tiran entre dos y cinco, algo así, entonces se tienen que repartir de alguna forma. Y hay diferentes mecanismos que los ponen los oficiales para repartir. Pueden ser algunos por suerte, o sea, tiran un rol cada uno de uno a cien y el que saca el número más alto se lo queda. Otra es por puntos, o sea cada vez que vos vas a un Dungeon te dan cinco puntos por ejemplo, cada vez que matás a uno de los monstruos, o sea, el grupo mata a uno de los monstruos, le dan un punto más a cada uno, entonces cuando sale algo, podés intercambiar esos puntos para quedarte ese ítem.” (Joaquín., 16 años)

“... o sino también, por ejemplo una persona ya ganó uno, entonces le dicen bueno, vos no agarrás otro, lo dejamos para los demás, porque vos ya tenés uno, entonces... ellos deciden...” (Marcos, 16 años)

“... nunca lo hablamos antes, cuando aparece un ítem el que lo agarra lo agarra, pero si alguien agarra algo que no le sirve se los pasa al otro, al que tenga el personaje que le corresponda ese ítem, siempre hacemos lo mismo, no somos egoístas en ese sentido. Además eso nos sirve a todos, porque si después tu amigo consigue algo que te sirve a vos, también te lo va a pasar, nunca lo hablamos pero es como un pacto medio obvio, es para ayudar a los amigos....” (Pablo, 17 años)

Algunos juegos de rol permiten combates cerrados, al estilo de duelos entre dos jugadores. En estos combates se establecen algunas restricciones al uso de determinadas habilidades a fin de lograr paridad entre contrincantes.

“Después, por ejemplo no usar determinada magia o poder, porque si está muy desbalanceado te gana siempre. Por ejemplo en la ninja, hay un ataque que es una llave que te hace bolsa, no podés escapar nunca y no podés hacer nada, entonces le decís que no vale usar la llave, y si la usa le decís al master.” (Juan, 15 años)

“...a veces, cuando jugás duelo que es usuario contra usuario, depende del personaje que sos hay cosas que no podés usar ciertas cosas, pero si estás con uno en un duelo cerrado y te dice vale todo, vale todo y se matan como pueden...” (Nicolás, 15 años)

Algo similar ocurre en otros juegos que permiten combates cerrados. El grupo establece una regla que intenta volver más complejo el juego mediante una restricción hecha sobre el juego original.

“El Age es un juego muy muy especial, muy particular, es de estrategia, es cien por ciento estrategia y si, o sea, cuando voy a jugar con los pibes ponemos reglas, pero que en realidad no existen porque no se, no vale usar un AGROS, que es lo mejor que hay, no vale usar eso porque el que usa eso gana.”

Edor: Para complicar el juego digamos

Edo: “No, para hacérselo más fácil porque cada civilización tiene cosas especiales. Ponele los Celtas es una civilización horrible pero tiene una bonificación que hace que los X son más rápidos entonces de ser horrible podés ganarle a cualquiera si lo sabes usar pero de repente dicen no vale el X y vos sos celta y te querés matar.” (Julián, 17 años)

Se podría decir que el juego al que se juega es entonces, un juego distinto del creado por el programador, es en sí un juego versionado o creado por los jugadores en la medida en que existe un reglamento al cual la conducta de los jugadores debe someterse.

Las Sanciones

Las sanciones destinadas a quienes transgreden la norma van de la advertencia a la expulsión:

“Por ejemplo a mí me pasó, hoy estuve jugando, que yo estaba en la base, era terrorista, yo estaba en la base de los terroristas y me quedé apuntando a un lugar donde se que siempre pasa alguien y nunca cuento que haya alguien atrás porque se que el mapa consta de dos minutos, dos minutos por ronda, desde el minuto, pasa un minuto y si ya pueden empezar a rushear, pero antes del minuto no, es como un código, de no rushear, entonces antes del minuto yo no esperaba que nadie me pase por atrás y de repente veo que me empezaron a frenar a tiros la cabeza, estaba apuntando así y de repente empecé, y me di vuelta y veía que había dos o tres y los sacaron del Server”. “...Te puede pasar que si jugás por primera vez en un server durás quince minutos, cuando te ven como jugás e hiciste cosas que no se pueden, te van a preguntar si jugás, ponele que si es la primera vez que jugás, te entienden y todas esas cosas, pero sino, te vas, chau...” (Ariel, 17 años)

“Primero empiezan a insultarlo, y si no cambia el arma, por ejemplo, van al foro y lo banean, o sea, le prohíben que juegue y no puede entrar más. Se entra al foro, se hace la denuncia y la persona que está a cargo del foro ve si vale la pena.” (Nicolás, 15 años)

“...aunque a veces cuando jugás a cumplir las misiones te va dando puntos por esa partida y si se enojaba el que había ganado la partida te kickeaba perdías todos los puntos y cuando entrabas de vuelta tenías todo en cero y perdías toda la plata, igual era solamente para... te enojabas en el momento, porque alguien te había hecho trampa. Sería sacarlo de la partida...” (Pablo, 17 años)

Mientras las reglas masivas son custodiadas por los operadores o administradores, las que se acuerdan en una partida son custodiadas por los propios jugadores y por tanto el tipo de sanción que se establece es distinta. En el primer caso existe cierta verticalidad, un mecanismo de expulsión formal y explícita, y la participación del resto de los jugadores se restringe a la denuncia. En el segundo son los jugadores los que establecen la vigencia de las normas y deciden la sanción que se aplicará, no siendo ésta explícita ni formal.

“... Hay gente que se enoja. Ponele en un ciber, más de alguna vez me he tenido que levantar a frenar a alguno. A decir pará tranquilizate. Ponele hay un chiquito que es muy calentón pero él dentro de las reglas, las respeta, pero a veces se calienta. Y una vez se enojó uno de los chicos y se levantó y le quiso pegar, y nosotros nos tuvimos que levantar a frenarlo porque decís no te podés abusar, mirá lo que es, viste. Lo normal, como te enojás en un partido de fútbol viste, son discusiones fuertes...” (Germán, 18 años)

“...Pero hay veces que algunos empiezan a insultar por el Chat y le decimos que pare o que lo sacamos, pero para, siempre...” (Nicolás, 15 años)

“No, cada uno juega como quiere, obviamente es más desleal ponerse a campear y esas cosas porque se hace más fácil, pero si alguien lo hace se le dice “Ah, que tramposo”, pero nada más.” (Matias, 18 años)

“...lo más probable es que dejemos de jugar con él o que le digamos que no lo vuelva a hacer...” (Cristian, 14 años)

“...Y, lo retan o a la semana siguiente, si se juega toda la semana, no lo llaman o le hacen lo mismo o se ponen de acuerdo en darle siempre a ese...” (Federico, 17 años)

“Si, siempre hay algún chistoso que hace algo que no tiene que hacer, y bueno te vas.” (Martín, 16 años)

“...No, había veces que, lo que hacían era que se iban solos para matar a los otros y robarles todas las cosas que tenían, y eso por ahí era sancionado, y por ahí se lo elimina entre varios...” (Matias, 18 años)

“Si, se puede, digamos, sacarlo del grupo, ponerlo como enemigo y lo podés atacar si querés y cuando lo matás le bajás la experiencia. Eso pasa”. (Marcos, 16 años)

El Posicionamiento Frente a las Reglas

El posicionamiento de los jugadores respecto a las reglas varía. Algunos manifiestan su acuerdo, y otros consideran que dichas reglas limitan las posibilidades que el juego otorga.

“...En todos los juegos siempre están los que juegan legalmente y los que no, por ejemplo vos en el Counter te bajás programas especiales para que haga todo solo. Esas cosas, uno no lo hace...” (Germán, 18 años)

“No, siempre hay alguno que dice que no, porque le parece un afano, diferentes armas, vos sabiendo que vas a usar le sacás mucho provecho que otro no sabría usarla. Entonces dicen, no, con esta no juguemos, cosas así. Pero para mí hay que jugar siempre con todo, como es el juego, o sea, yo jugando con eso de campear o rushear, por ahí se tiene que jugar variado porque es parte del juego, o sea que los terroristas se queden en la base y ni van a plantar, van a perder, es así, porque no van a poder poner la bomba. Y los policías es más efectivo quedarse cubriendo, que ir a matarlos, pero que se tenga el poder de elegir, o sea, jugarse con las reglas como son del juego.” (Joaquín., 16 años)

“...Si el otro día hablábamos con un amigo, que siempre hay algún caso que llegás y hay algún tontito diciendo no vale la WP. Primero no se llama así y segundo es cualquiera. Uy, usás bien algo... no lo uses...” (Julián, 17 años)

“... obviamente es más desleal ponerse a campear y esas cosas porque se hace más fácil, pero si alguien lo hace se le dice “Ah, que tramposo”, pero nada más...” (Matias, 18 años)

El Asesinato en el Juego

En algunos juegos RPG, como por ejemplo en el Diablo o en el Mu, los personajes deben matar “bichos” y “monstruos”, pero asesinar a otros personajes que conviven en el juego es algo que queda librado a cada jugador. El juego en sí no propone que los jugadores sean rivales, tampoco lo impide. Las consecuencias de este obrar son claras para los jugadores: por un lado si matan a un personaje se pueden quedar con el bagaje de ítems que este personaje tenía: ropas y oro; por otro lado su personaje pierde experiencia y adquiere una condición especial llamada PK (player killing), que es visible por los demás jugadores a través de un sistema de colores que muestra la cantidad de jugadores que ha asesinado y que limita algunas acciones como la compra de objetos. Esta condición no se abandona fácilmente, el jugador deberá continuar su travesía con esta suerte de estigma hasta que la pierda en la medida que mate monstruos. Por otra parte, si un jugador normal asesina a un jugador PK, lejos de ser penalizado obtiene recompensas, de manera que la condición de PK se vuelve aún más compleja ya que el jugador se vuelve presa de interés para los jugadores normales.

“...Claro, una vez que alguien se convierte en asesino, ya cualquier personaje, de bronca, lo puede matar, y no te convertís en asesino...” (Ignacio, 17 años)

“...Si vos tenés el karma alto y alguien te mata no le pasa nada porque es como que está haciendo una obra de bien...” (Germán, 18 años)

No es difícil encontrar en este aspecto de la trama del juego elementos propios de una forma de organización legal y regulación moral. Lo que hace que esta organización sea moral es la libertad de acción otorgada al jugador. Ésta no existiría si el argumento del juego contemplara la necesidad de matar a los otros, como por ejemplo en el Counter

Strike, o si directamente esta acción no fuera posible, como en algunos juegos donde los ataques a otro jugador no ocasionan daño alguno. Pero el juego permite que esto acontezca aunque lo penaliza, con lo cual lo que los jugadores hagan dependerá de su decisión.

En este plano los sujetos se posicionan en formas diferentes:

“Claro, o sea, vos también podés matar a otra persona que puede ser una batalla que se llama PVP o que se llama PK, el PVP es cuando vos le pegás, él te pega y ahí empieza una guerra, el PK es cuando lo matás de una, o sea él no te pega, vos te ponés PK te sube un karma, te ponés rojo y si te matan podés droppear las cosas que tenés puestas y es bastante complicado bajar el karma, mientras más PK tenés más karma tenés, entonces es como que se complica.” (Alejandro, 17 años)

“...Vos podés matar a alguien y en ese momento te da un determinado puntaje de karma y es como que el sistema de los levels vendría a ser una especie, se podría comparar con la edad y si vos te abusás de alguien de cinco y sos ochenta, no sé una diferencia importante, obviamente vas y... lo asesinas de nada, te dan más puntaje de karma, que eso tenés que, se puede limpiar, o que te maten a vos o matando bichos, vas bajando cinco, seis puntos y te da mil por cada bicho y en ese momento si alguien te mata podés perder cosas que vos llevás encima, o sea es como que... asumís un riesgo de... matar a alguien pero si te matan, justo te ve alguien y te mató, de perder algo. Si vos tenés el karma alto y alguien te mata no le pasa nada porque es como que está haciendo una obra de bien...” (Germán, 18 años)

“...Después en los otros, no matar a la gente, sabés que tenés que matar a los bichos, entonces lo que más te molesta es que venga uno y te mate para molestarte, porque no le sirve para nada y encima se hace malo y tenés que dejar la máquina como 9 horas prendida y pagar no sé cuanto para sacarte lo malo...” (Agustín, 16 años)

“...yo no le veo la gracia de ese juego, de salir matar al otro...” (Ignacio, 17 años)

En el caso del W.O.W, los jugadores integran distintas facciones y el asesinato de un miembro de otra facción no está penalizado. No obstante, los sujetos pueden decidir no entrar en combate para evitar complicaciones en el juego:

“... pero ponele que vos ves uno de la otra facción y por ahí elegís no pegarle, apretás barra-ue y lo saludás, le tirás un beso, esas cosas...”

“...porque por ahí el otro te mata y tenés que ir caminando hasta tu cuerpo y revivir y perdés tiempo. Yo al principio, veía a uno de la otra facción e iba y le pegaba, pero ahora ya trato de no, al menos que me haya hecho algo. Hubo un momento en el que cada uno que me mataba, lo mataba, y si lo veía de vuelta iba con mi personaje de level alto y lo mataba, los buscaba para que pierdan tiempo ellos también...” (Tomás, 17 años)

La Trama Vincular en el Juego: Amistades, Clanes y Cooperación

El escenario virtual de los juegos multiplayer está habitado por un sinnúmero de jugadores constantemente conectándose y desconectándose. En ese gran espacio se encuentran los sujetos contenidos dentro de coordenadas específicas: mapas en el counter, ciudades dentro del mundo de un juego RPG. Los habitantes de estos escenarios se encuentran, se enfrentan, y en ocasiones se alían. Alianzas que pueden ser efímeras o duraderas, limitadas al juego o excederlo.

Contactos y Amistades

Los juegos multiplayer generan un gran flujo de intercambios comunicativos y redes de sociabilidad. Estas relaciones tienen características similares a las de los vínculos establecidos por los adolescentes en otros campos. Algunos vínculos son efímeros, otros de mayor o menor intensidad, quedan limitados al plano virtual, y otros evolucionan hasta convertirse en amistades que llevan a los sujetos a interactuar en relaciones “cara a cara”.

“...Si, si, todos los días me hablo. Tengo uno que si viviese en Mar del Plata, es de Bahía Blanca, pero si viviese en Mar del plata sería mi mejor amigo porque me hablo todo el día, todos los días y no sé, estoy triste y hablo con él y está todo bien...”

“...O sea yo jugando al Counter conocí amigos, o sea amigos de Buenos Aires, los viajé a conocer, me quedé a dormir en la casa. Ahora me invitaron para ir a Bahía Blanca...”

“...en Internet y mientras jugás, hablás con uno, te hacés amigo...” (Julián, 17 años)

“Si, a veces pueden llegar a surgir amigos, ya empezás a conocerlos y te empezás a hablar por el tema del Messenger y te empiezan a decir las direcciones, donde se pueden juntar y te empezás a hacer amigos.

Y... conocer, conocer bien, así de ir a la casa y hacerme amigo tres, pero conocer así más o menos son muchos, pero que te digan: vení a mi casa, nos juntamos y eso, no, son tres. Con el resto, los he visto en el ciber y nos saludamos, pero queda ahí, pero es otra cosa, es otra onda, son muy..., ahí ya va como en el tema del gusto, en como te llevés con ellos, por eso no me junto con ellos, aparte son muy viciados, están todo el tiempo arriba de la máquina, no se sueltan, a ese extremo ya no.” (Agustín, 16 años)

“...en ese juego si, había gente que era de acá, y ahí si habíamos conocido, por ejemplo a uno que tiene un kiosco en Güemes, y a ese lo conocimos personalmente, íbamos y nos regalaba cosas del kiosco o no nos cobraba las cosas...” (Martín, 16 años)

“Si, por ejemplo empecé a jugar y entré con mis amigos a un clan y de casualidad ahí había, no sé, cuatro de Mar del Plata, y éste es un juego que es de

Estados Unidos, o sea mucha casualidad. Y nos juntamos el verano pasado, comimos un asado, y no moríamos de risa. "...Había diferencia de edad, pero teníamos en común el juego." (Adrián, 16 años)

"... Por ejemplo, a mi me divierte mucho jugar con otras nueve personas, me cago de risa, porque por ejemplo hay otra parte del juego en que podés abrirte un programa y entrás y están todos con micrófonos, y te cagás de risa porque empiezan a decir chistes, boludeces, te morís de risa, mientras estás jugando, entonces se vuelve divertido. Eso es lo que tienen de bueno los RPG, es como que conseguís amigos..." (Agustín, 16 años)

"Sí, hice dos amigos en el ciber, que conocían a otro chico y nos hicimos bastante amigos, voy a la casa, salimos a bailar." (Marcos, 16 años)

"Lo que tiene de bueno es que... primero que lo juegan como diez millones de personas al juego ese, nueve millones, una cosa así, y después que, ponele yo hice un montón de amigos con eso, y voy y los visito y los veo. El fin de semana pasado fui a Tandil al ciber de unos chicos que tienen un ciber allá y juegan a esto, y jugamos allá. Hay un montón de gente de Mar del Plata que juega también, y nos juntamos todos los sábados a jugar al papi, está bueno." (Tomás, 17 años)

"...Si, pero no en persona, ponele, en el MSN tengo varios amigos del O Game y de vez en cuando charlamos, pero por ahora no los conozco. Estoy en una alianza de argentinos, el juego es español pero en mi alianza son todos argentinos y hay cinco o seis que son más amigos míos y hablamos, al margen del juego, me han contado de sus problemas, yo también de los míos y nos hicimos bastante amigos, con el que más hablo es de mi edad, pero también hay gente más chica y más grande..." (Matias, 18 años)

"...dentro del juego vas conociendo gente. Yo por ejemplo, a través del juego me hice amigo de un chico que... apenas yo había empezado, el primer día que había empezado a jugar al Mu, no tenía idea del juego, entonces me puse a hablar con uno que me pasó un par de cosas que hoy en día, o en su momento, en level alto, las seguía usando, porque eran buenas. Me dio algunas armas..."
"...me seguí viendo con este chico que me lo crucé en el ciber una vez y después me lo cruzaba todos los días y hoy en día nos seguimos hablando, nos encontramos a veces para salir, ir a tomar algo..." (Ignacio, 17 años)

Un medio tecnológico que mejora los intercambios es el que constituyen los programas que posibilitan hablar utilizando micrófono y auriculares. Estos permiten a los usuarios comunicarse fluidamente mientras se está jugando.

"...Después existen los programas que es una especie de messenger pero todo por micrófono, entonces vos entrás a una sala y ahí si te manejas más por nombre y hablás como si estuvieras en tu casa o adentro del ciber..." (Germán, 18 años)

"Sí, sí, bueno esto por ejemplo se llama team speak que nos comunicamos por micrófono en vez de tener que estar escribiendo nos vamos hablando cosa que sea algo más rápido, entonces generalmente como estos servidores se caen tenemos que estar hablando por Messenger para ver en que IP entramos y todas esas cosas." (Alejandro, 17 años)

“No, los multiplayer, bueno ahora no tanto porque se me rompió pero... soy cuando juego de hablar mucho con el micrófono, joder con los pibes, si tienen micrófono, me río un montón así. Hasta tengo como personajes, no sé hasta capaz, me pongo a hablar con otra voz y todos se cagan de risa.” (Julián, 17 años)

“...Y hay unos programas que se usan en paralelo, que se llaman ventrilo, Team Speaks, y que son para hablar con micrófono, y está bastante bueno, te ayuda mucho más a jugar, yo lo uso siempre...” (Tomás, 17 años)

“...vos con el micrófono podés hablar con el otro y jugar a la vez, en cambio si tenés que escribir tardás más, el micrófono es más cómodo, más rápido...” (Joaquín, 16 años)

“...siempre ponemos un programa que podemos hablar con micrófono entre todos, o sea, hablamos de estrategia pero también es divertido, charlamos, o sea, aparte de jugar me divierte mucho poder hablar con ellos, con gente de otros lugares, amigos que no podrías haber hecho sin haber jugado...” (Pablo, 17 años)

En ocasiones el jugar pasa a un segundo plano y el diálogo se convierte en el motivo de estar conectado.

“...Al principio, o sea, vos entrás para hacer algo en el juego, pero después, o sea, yo ya entro para hablar, hablar porque son mis amigos, igual se juega, o por ahí estoy haciendo cosas sólo y me meto igual para charlar con ellos”

“... ¿Los multiplayer?, bueno ahora no tanto porque se me rompió pero... soy, cuando juego, de hablar mucho con el micrófono, joder con los pibes, si tienen micrófono, me río un montón así. Hasta tengo como personajes, no sé hasta capaz, me pongo a hablar con otra voz y todos se cagan de risa O sea yo jugando al Counter conocí amigos, o sea amigos de Buenos Aires, los viajé a conocer, me quedé a dormir en la casa. Ahora me invitaron para ir a Bahía Blanca....” (Julián, 17 años)

“...me gusta que, cuando no sé que hacer, entro al juego y hablo con otro que estén jugando...” (Juan, 15 años)

“...Es como que... no se, puedes hablar con otras personas, y que no estás solo y te aburrís, porque por ejemplo tenés los juegos en la computadora, comunes y corrientes, que no son on line que los metes, jugás, y tienen un fin y ya está. En cambio con estos, puedes hablar del juego, de otras cosas, cualquier cosa...” (Mariano, 18 años)

Inclusive en algunos casos la amistad consolidada durante el tiempo de juego se ve prolongada cuando no se juega más

“...pasó por ejemplo que el ciber cerró y ya claro ahí empezó lo de la plata y también ahora empezó la manía de, todos tenían computadoras en sus propias casas, entonces ya no nos veíamos tanto, nos veíamos todos los días pero no era para jugar al Counter...” (Ariel, 17 años)

“...Y... conocer, conocer bien, así de ir a la casa y hacerme amigo tres...” (Agustín, 16 años)



“...Si, dentro del juego vas conociendo gente. Yo por ejemplo, a través del juego me hice amigo de un chico que... apenas yo había empezado, el primer día que había empezado a jugar al Mu, no tenía idea del juego, entonces me puse a hablar con uno que me pasó un par de cosas que hoy en día, o en su momento, en level alto, las seguía usando, porque eran buenas. Me dio algunas armas...”
“...me seguí viendo con este chico que me lo crucé en el ciber una vez y después me lo cruzaba todos los días y hoy en día nos seguimos hablando, nos encontramos a veces para salir, ir a tomar algo...” (Ignacio, 17 años)

“...Si, si, todos los días me hablo. Tengo uno que si viviese en Mar del Plata, es de Bahía Blanca, pero si viviese en Mar del plata sería mi mejor amigo porque me hablo todo el día, todos los días y no se, estoy triste y hablo con él y está todo bien...” (Julián, 17 años)

“...yo hice un montón de amigos con eso, y voy y los visito y los veo. El fin de semana pasado fui a Tandil al ciber de unos chicos que tienen un ciber allá y juegan a esto, y jugamos allá. Hay un montón de gente de Mar del Plata que juega también, y nos juntamos todos los sábados a jugar al papi, está bueno...” (Tomás, 17 años)

Los Clanes

Una forma particular de organización grupal que se produce entre los jugadores al interior de un juego son los llamados “clanes”. Un clan está conformado por jugadores que se agrupan para conseguir objetivos. La forma en que se crean es variada. En ocasiones un grupo de amigos que empieza a jugar conforma un clan. Otra posibilidad es que se creen por contactos virtuales, es decir que, utilizando el sistema de chat se invitan a trabajar en conjunto. Una vez conformado el clan puede funcionar en forma cerrada o integrar a otros jugadores. El juego en clan puede otorgar prestigio a los jugadores, ya que para algunos jugar en un clan implica que la persona juega bien.

“El clan es... o sea, vos estás en el juego y estás matando y alguien del clan te ve y te dice si querés unirse al clan, es por cualidades. Lo que te requieren es que juegues seguido.” (Federico, 17 años)

“...el juego primero te lo propone y aparte necesitás personas para armarlo; o sea vos agarrás y decís: “el nombre del clan es tal”; por ejemplo en el Counter decís el nombre del clan es tal, entonces ponés el nombre del clan, y de tu personaje...” “...No tiene ventajas en verdad, pero supuestamente si estás dentro de un clan, sos bueno, no hay cualquiera dentro de un clan, no es que cualquiera va y se mete...” (Ignacio, 17 años)

“Fuera del juego, juego con un amigo, pero después, dentro del juego, busco así, gente que me pueda ayudar para subir de nivel, pero no juego en un clan, estuve una vez en un clan, pero después no se conectaron más. Los líderes siempre ayudan a los que no son tan fuertes, para que cuando sean fuertes vayan a matar a los asesinos. Para mi, ese es el objetivo que me dijeron del clan donde estaba yo, igual no me ayudaron mucho.” (Franco, 13 años)

“... Por ejemplo si yo soy mejor con un arma de largo alcance puedo ir para una parte del mapa que, el que es mejor de cerca, no va a ir, entonces cada uno nos entendemos por donde ir en el mapa, qué señas, qué jugadas hacer, dónde tirar cada bomba, porque hay bombas que te pegan, bombas que no te dejan ver la pantalla. Hay diferentes cosas en el juego y nos entendíamos cada uno qué hacía cada cosa. Y así llegamos. Hacíamos cosas que otros clanes no hacían. Por ejemplo, no sé, además de jugar bien, jugábamos mejor que los demás...” (Ariel, 17 años)

“...pero generalmente en todos lo servers encontrás siempre una persona que sabe hablar español, que sabe hablar brasilero, siempre encontrás una persona de tu mismo idioma siempre. Y eso te sirve para que te ayuden, yo por ejemplo estoy jugando solo no estoy jugando con un amigo ni nada si entro a jugar y veo un clan que hablan en español me meten en el clan y me ayudan y les puedo entender lo que me piden que haga y lo que yo les pido...” (Alejandro, 17 años)

“...los clanes que son importantes, o sea, los que se dedican a jugar, porque hay clanes que tipo... forman el clan y tienen tanto cupo de personas para entrar y son muy organizados y juegan bastante y otros clanes que son, por ahí son diez amigos y se hacen un clan porque son todos amigos y para jugar entre ellos. Entonces tienen página Web y vos vas a la página Web y te aplicás para el clan y ellos te siguen. Ponele sos un warrior y a ellos les hace falta un warrior, porque tienen pocos, te aceptan. Generalmente te preguntan que experiencia tenés en el juego, son así...” (Joaquín, 16 años)

El funcionamiento del clan varía de un juego a otro. En el Counter Strike se juega muy habitualmente en clan, esto implica en principio actividades que son propias de todo grupo, coordinar horarios para encontrarse en un Ciber, lograr afinidad entre los miembros, asignar roles, etc. En algunos casos, jugar en clan puede convertirse en una actividad semiprofesional y complejizarse. Algunos clanes entrenan, obtienen financiamiento para jugar torneos y viajan a otras ciudades representando a la ciudad a la que pertenecen. El clan exalta el trabajo estratégico en equipo.

“Es más importante trabajar en equipo que matar al otro” “... Porque si jugás solo perdés seguramente perdés porque son equipos de cinco, vos solo contra cinco nunca vas a poder. En cambio si son cinco contra cinco y se entienden es más fácil. ...” Por ejemplo si yo soy mejor con un arma de largo alcance puedo ir para una parte del mapa que, el que es mejor de cerca, no va a ir, entonces cada uno nos entendemos por donde ir en el mapa, qué señas, qué jugadas hacer, dónde tirar cada bomba, porque hay bombas que te pegan, bombas que no te dejan ver la pantalla. Hay diferentes cosas en el juego y nos entendíamos cada uno qué hacía cada cosa. Y así llegamos. Hacíamos cosas que otros clanes no hacían. Por ejemplo, no sé, además de jugar bien, jugábamos mejor que los demás...” (Ariel, 17 años)

“...a ellos les sirve porque ellos... yo estoy en level bajo, ellos me visten, yo “leveleo” y después yo les ayudo a ellos cuando estoy mas o menos cerca de su level soy uno más que pelea con ellos...” (Alejandro, 17 años)

Dadas las características del Counter Strike un jugador no cuenta al comenzar la partida con mayores atributos que los demás, por esta razón las diferencias existentes entre los jugadores de un clan dependen de su habilidad en el juego y no del personaje que utilice. Algo diferente es lo que ocurre en los juegos de rol.

En los juegos R.P.G. los jugadores del clan participan con los personajes que fueron construyendo a lo largo del juego. Éstos poseen atributos que los hacen distintos, hay personajes de “level alto”, es decir personajes muñidos de ítems que les otorgan poderes especiales, mayor potencia, resistencia, capacidad de daño, etc. y personajes de “level bajo”.

La integración a un clan varía de un caso a otro. A veces un clan anexa a un miembro y lo ayuda a subir de nivel con el propósito de que cuando éste logre mayor “level” les ayude a realizar determinadas misiones que por su dificultad requieren de la participación de varios jugadores. Existe aquí una suerte de “padrinazgo” proveniente de los jugadores expertos hacia los menos expertos.

“Y eso te sirve para que te ayuden, yo por ejemplo estoy jugando solo no estoy jugando con un amigo ni nada si entro a jugar y veo un clan que hablan en español me meten en el clan y me ayudan y les puedo entender lo que me piden que haga y lo que yo les pido” “...Claro a ellos les sirve porque ellos... yo estoy en level bajo, ellos me visten, yo “leveleo” y después yo les ayudo a ellos cuando estoy más o menos cerca de su level soy uno más que pelea con ellos...” (Alejandro, 17 años)

“El clan es... o sea, vos estás en el juego y estás matando y alguien del clan te ve y te dice si querés unirte al clan, es por cualidades. Lo que te requieren es que juegues seguido.” (Federico, 17 años)

“No, vos tenés que, o sea, el que crea el clan, es el que hace entrar a la gente y hace salir a la gente. O sea, los clanes que son importantes, o sea, los que se dedican a jugar, porque hay clanes que tipo... forman el clan y tienen tanto cupo de personas para entrar y son muy organizados y juegan bastante y otros clanes que son, por ahí son diez amigos y se hacen un clan porque son todos amigos y para jugar entre ellos. Entonces tienen página Web y vos vas a la página Web y te aplicás para el clan y ellos te siguen. Ponele sos un warrior y a ellos les hace falta un warrior, porque tienen pocos, te aceptan. Generalmente te preguntan que experiencia tenés en el juego, son así.” (Joaquín, 16 años)

Los clanes de los juegos de rol presentan una organización compleja: líderes, tareas diferenciadas (división del trabajo), responsabilidades, tributos, privilegios en la asignación de los logros del clan, etc.

“No, o sea, tenés que ser responsable, y tenés que dedicarte mucho y tenés que estar con los demás porque siempre te piden ayuda, te piden ayuda a vos, por ahí les prestás plata o los ayudás en tales ocasiones. O sea, te dedicás mucho al clan,

o sea por ahí vas y comprás pociones, para después usarlas dentro de los grupos y es como más responsabilidades.”

“... Generalmente los clanes se hacen para los grupos que son de 25, de 40, que es como para tener más confianza, o sea, vos sabés que están en tu clan y sabés que son personas que ya estás acostumbrado a jugar con ellos. Entonces si sabés que hacen algo mal, ponele, se quedan un ítem que a ellos no les sirve, ponele un casco de mago y es un guerrero, a ellos no les sirve para nada, para absolutamente nada y se lo estás sacando a un compañero tuyo, entonces, bueno, vos nos robaste el ítem y te vas del clan. Sabés que tenés una garantía...” (Joaquín, 16 años)

“...Los líderes siempre ayudan a los que no son tan fuertes, para que cuando sean fuertes vayan a matar a los asesinos...” (Franco, 13 años)

“En el Metin ponían reglas, como pagar una cuota mensual en oro y también en experiencia al líder, porque ahí se podían fabricar castillos, se podían poner hornos para refinar el oro, la plata, el ébano, el fósil. Había que pagar para tener esas cosas, porque le cuesta armarlo. Cada uno de los que estaba dentro del clan le hacía como una donación al líder para poner, no sé, hay veces que te regalaba cosas, te daba cosas, beneficios.” (Javier, 18 años)

“...Por ejemplo si yo soy mejor con un arma de largo alcance puedo ir para una parte del mapa que, el que es mejor de cerca, no va a ir, entonces cada uno nos entendemos por donde ir en el mapa, qué señas, qué jugadas hacer, dónde tirar cada bomba, porque hay bombas que te pegan, bombas que no te dejan ver la pantalla. Hay diferentes cosas en el juego y nos entendíamos cada uno qué hacía cada cosa. Y así llegamos. Hacíamos cosas que otros clanes no hacían. Por ejemplo, no sé, además de jugar bien, jugábamos mejor que los demás...” (Ariel, 17 años)

Prestigio en el Juego

La habilidad que adquiere un jugador es reconocida por sus pares y se extiende más allá de su grupo de juego para alcanzar cierta notoriedad en un entorno más amplio. Cuando un jugador se destaca por su destreza en el juego, se hace portador de cierto prestigio que se evidencia en los relatos de otros jugadores:

“...te van dando cosas nuevas, cada vez te dan más puntos de fuerza, te van dando bonus, es decir te van dando vestimenta como cinturones, armaduras y eso te hace ser reconocido por el grupo de ahí, y empezás a tener contactos de diferentes lados, hay como una especie de respeto...” (Agustín, 16 años)

“...En el Counter si eras bueno, aparte como que eras conocido jugando al Counter porque vos ibas a cualquier ciber y preguntabas por tal persona y la conocían porque se jugaban torneos...” (Alejandro, 17 años)

“...En el Counter si eras bueno, aparte como que eras conocido jugando al Counter porque vos ibas a cualquier ciber y preguntabas por tal persona y la conocían porque se jugaban torneos. Es como que había mucha rivalidad....” (Germán, 18 años)

“...por ejemplo hay uno que es muy bueno jugando y siempre habla con el ordenador, el ordenador capaz puede tener asociados en el juego y los incluye en su servidor y los hace por ejemplo, un rango más bajo del ordenador, pero que pueden hacer también más cosas...” (Martín, 16 años)

Solidaridad y Cooperación en el Juego

Es común escuchar que los juegos por computadora provocan que el sujeto no interactúe y se vuelva individualista. Se ha señalado en apartados anteriores cómo los juegos parecen proponer un gran flujo de intercambios. En las entrevistas realizadas se han hallado testimonios que darían cuenta de que en dichos intercambios tendrían lugar relaciones de cooperación y solidaridad entre los jugadores.

Estas relaciones se manifiestan de distintas formas. Una de ellas es la donación de ítems que acontece habitualmente en el juego. Los ítems son objetos valiosos en los juegos RPG ya que obtenerlos es complejo y cuando se los posee otorgan poderes que mejoran el estatus del personaje. Es muy frecuente que cuando un sujeto se inicia y su personaje es tan débil que difícilmente sobreviva. Aquel amigo, compañero, pariente que le está enseñando a jugar suele donarle algunos objetos para fortalecerlo.

“Si, empecé a jugar con unos amigos del colegio que ya venían jugando, y entonces por ahí, me facilitaron las cosas y me fueron ayudando para subir los levels.” (Ignacio, 17 años)

“...un chico me dijo si quería que me haga una cuenta y le dije que si. Me enseñó a jugar, como comprar cosas, y todo eso...” (Lautaro, 13 años)

“Y... más que nada eso lo ves en un ciber o algo, y por curiosidad, siempre hay uno más grande que ya está jugando y te enseña y después te vas desenvolviendo vos solo.” (Germán, 18 años)

“...Cuando jugaba al Diablo II, un amigo me pasó un montón de cosas...” (Pablo, 17 años)

“Si, quizás uno tenía una armadura y le faltaban levels o ya no la usaba porque tenía una mejor y sí, nos las pasábamos entre nosotros” (Pablo, 17 años)

“Si, por ejemplo en el O Game si te destruían toda la flota había gente que te mandaba recursos para tratar de reconstruirla, gente de tu alianza.” (Matias, 18 años)

La donación también se da entre desconocidos cuando un sujeto que tiene un personaje de nivel alto le proporciona objetos a un novato.

“Si, cuando empezás te dicen la ciudad, te dicen, que es la moneda de ahí, y las personas que tienen muchos millones te dan y no te piden nada a cambio.” (Federico, 17 años)

“...En Internet yo cuando jugaba era así, veía a uno que recién empezaba y le regalaba objetos y todas esas cosas para que por lo menos se divierta porque empezar sin nada es medio aburrido...” (Ariel, 17 años)

“...yo en el Diablo una vez estaba tranquilo, estaba caminando por ahí, llegó uno y me dice “¿precisás objetos?”, yo le dije que si y me dio todo lo que le sobraba, y era valioso lo que me dio...” (Nicolás, 15 años)

“Si, si, la mayoría (...) son muy buenos, no sé, y te regalan cosas y eso.” (Nicolás, 15 años)

“Si, ponete en el que estoy jugando ahora hay bastante solidaridad, por ejemplo viene gente y te regala cosas, gente de nivel alto te regala cosas, no les conviene ni venderlos porque hacen muy poca plata y te los regalan. Cooperación también, cuando no te sale hacer una misión, le preguntas a alguien que te de raid o le pedís que te haga party y te responde generalmente.” (Javier, 18 años)

“Si, siempre hay gente que te da cosas o que te ayuda a subir de nivel, a mí me han ayudado.” (Nicolás, 15 años)

Otra forma de relación de solidaridad implicaría el hecho de proporcionar ayuda a un jugador en el logro de algún objetivo concreto o que encuentra en una situación de riesgo.

“...por ejemplo, yo cuando ataco alguien, después para recuperarme tardo un tiempo, entonces ahí todos pueden atacarme, entonces viene uno, cuando ya terminé de atacar, y ataca él, entonces nadie me ataca a mí y nos vamos ayudando...” (Juan, 15 años)

“Si, si, la mayoría de los que juegan son gente grande, y siempre que ven a alguno que es más débil, te dicen que te ayudan” (Martín, 16 años)

“Y también para matar a algún bicho, vos pedís ayuda y en general vienen y te ayudan a matar a uno, a subir de nivel.” (Nicolás, 15 años)

“Me han dicho crea este lugar porque es bueno, tenés buenos gráficos, cosas puntuales que por ahí te avisan y es como que te dan una ayuda en el juego.” (Tadeo, 14 años)

“Si, si, de ayudar al otro, siempre intentar de ser, como, buen jugador y ayudar a los demás.” (Francisco, 14 años)

“Si, a veces hacemos parties, y como yo no puedo subir de nivel, porque al mago le cuesta, cuando los otros suben de nivel a mí también me suben.” (Nahuel, 13 años)

Es frecuente que los lazos de cooperación que existen en un grupo de jugadores operen de manera tal, que todo el grupo se movilice para responder a la demanda de uno de sus miembros o para lograr un objetivo en común:

“No es tan problema, a veces molesta en lugares donde vos decís, no se estoy en tal cueva, y la cueva es todo un espiral lleno de bichos, que no podés llegar solo, porque vos te acercaste a un bicho, viene y te pega, entonces no tenés manera de llegar, hay lugares que son muy difíciles, o sea, demasiada cantidad de bichos y de muy alto level, entonces alguien solo no puede ir, entonces va todo un grupo. A veces es molesto cuando todo un grupo de amigos está abajo del todo y te dicen hay uno solo arriba y tenés que subir, ahí es cuando decís, los putean todos primero, suben todos lo van a buscar y vuelven a bajar.” (Germán, 18 años)

“Cuando nos ponemos en grupo, yo trato de jugar con mi grupo, usamos el micrófono y cuando vemos que alguien necesita algo, nos ponemos todo el grupo a buscarle eso que necesita uno, si vemos que a alguien le hace una armadura, vamos y le damos... “bueno, tenemos que matar a tal para que tal tenga su armadura” y tratamos de cooperar entre todos, esa es la regla, después el resto... si a nadie le falta nada hagan la suya. Es mejor para todos, si ayudas a alguien del clan, el clan va a ser mejor.” (Federico, 17 años)

...”cuando vas a los grupos, a los lugares, a los Dungeons, el warrior es generalmente el que tanquea, el que va al frente y le pegan a él, porque es el que más armadura tiene y el que más vida tiene, entonces el atrae a todos, que todos le peguen a él y los demás, mientras los demás jugadores, le hacen daño a las criaturas...” “...Claro de tanque. Entonces le pegan todos a él. Y los demás se llaman DPS, daño por salud. Que hacen DPS, o sea, hacen mucho daño para matar rápido a los demás. Y está el curador, que cura al tanque...” (Joaquín., 16 años)

“...siempre cuando es un equipo de muchas personas si, siempre cooperamos entre todos...” (Esteban, 16 años)

Transacciones Comerciales

En los juegos de rol masivos pueden observarse gran cantidad de intercambios de objetos que adquieren valor tanto dentro como fuera del juego. Estos objetos son ítems o prendas con las que están vestidos los personajes, y tienen la propiedad de brindarles determinados poderes o el potenciar ciertas cualidades, tales como resistencia, fuerza, vitalidad, etc.

“...usan todo un set que es pechera, pantalones, guantes, botas y casco y usan también una joyera que son anillos, dos aros y un amuleto, entonces vos tenés que ir vistiéndote por grados, por ejemplo cuando llegás a level 20 te vestís en grado D cuando llegás a level 40 te vestís en grado C así hasta llegar a grado S que es el level 76 y el 78 es el máximo o sea te vestís ahí nomás de terminar en el máximo grado. Mientras que más alto es el grado más difícil es conseguir las cosas por eso es que cuesta tanto y que... los compran. Porque ya cuando llegas a grado A, ya vestirte grado A es difícilísimo, vestirte grado B ya es imposible entonces... eso es lo que lleva mucho a que vendan...” (Alejandro, 17 años)

El juego se despliega en un escenario virtual donde la posesión de estos objetos (ítems, pociones, dinero) determina el status jerárquico de los jugadores. Este estatus se refleja en un ranking que cada servidor publica en una página de Internet. El lugar que ocupa cada sujeto en este ranking es de gran relevancia. Los sujetos entrevistados comentan que el objetivo del juego es “ser el mejor” y que habitualmente consultaban la página para ver si figuraba su personaje allí.

El primer medio para obtener estos objetos valorados es desempeñar el rol que la trama del juego propone, matar entidades que pueblan el mundo virtual del juego: arañas,

bichos, monstruos, etc. Estas misiones presentan diferentes niveles de complejidad pero proporcionan recompensas correspondientes a ese nivel.

Otro medio para obtener objetos es la compra con dinero virtual. Una de las recompensas que se obtiene cumpliendo misiones dentro del juego es el “oro”, moneda que utiliza el juego. Este oro puede utilizarse para comprar objetos (que proporcionan fuerza, magia, armamentos, escudos, etc.) en una suerte de tiendas virtuales que existen en el juego.

Existe otra forma de obtener objetos, el intercambio comercial en el juego. Un jugador que este interesado en un objeto que posee otro jugador puede proponerle una transacción virtual: intercambiar una cantidad del oro obtenido en el juego por ese objeto que resulta de su interés. Mayormente el intercambio se vehiculiza a través del “Chat” que el mismo juego incluye.

Otro fenómeno más significativo es la compra con dinero real de personajes con todos sus ítems y el level alcanzado. Ocurre en ocasiones que un jugador que ha dedicado un buen tiempo al fortalecimiento de su personaje no tiene interés en seguir jugando y se le presenta la oportunidad de venderlo.

De acuerdo a los relatos, las transacciones acontecen en cibernets. En ocasiones un jugador inexperto manifiesta su interés por cierto personaje que otro jugador posee, se acuerda un valor económico y luego se realiza el traspaso. Dado que cada personaje tiene un nick (sobrenombre) y una clave de seguridad, el nuevo propietario solo debe cambiar estos datos para garantizarse el uso exclusivo.

“Si, yo vendí, eh... Creo que treinta, algo así pero, o sea, el Linaje que es un juego adictivísimo, tengo un amigo que vendió uno a doscientos pesos, y no se, un pendejito de diez años que no se de donde sacó la plata” (Julián, 17 años)

“Si, eso pasa, yo he vendido, vendés, por ejemplo creas un personaje, te pasás 7 horas, pero bien puestas, y lo llevás al nivel 20 al personaje, y viene un chico más chico que por ahí no sabe jugar bien y llevarlo al personaje a ser bien fuerte, te dice si vos lo vendes al personaje, le decís que si, le ponés precio y se lo vendés.” (Agustín, 16 años)

En otras ocasiones las transacciones involucran un ítem valioso: espadas, escudos, etc. Intercambios de este tipo se acuerdan previamente a través del Chat y luego se concretan en algún ciber.

“Si, a mí me pasó, vender un objeto a cincuenta pesos, porque como te digo, viste que están los objetos más caros que los demás, bueno, cuando iba a los ciber... mostraba mi cuenta y había chicos que como no podían sacar esos

objetos y no los podían conseguir te los compraban por plata. Y a mí me pasó que tenía un objeto muy bueno que era un arco-flecha. Estaba caminando por ahí, maté un bicho y me lo tiró. Entonces como yo tenía dos de esos, porque yo tenía un personaje, la hechicera mía, sacaba de todo, porque adentro del personaje está el MF, que MF es la probabilidad de que te den un objeto bueno, y como tenía cien por ciento de MF, tenía cien por ciento de probabilidad de que me tiren objetos buenos.” ”...entonces iba a estos ciber y mostraba las cosas que tenía y las vendía por plata, como estos chicos no las tenían. Yo los usaba a esos cincuenta para seguir jugando...” (Ariel, 17 años)

“...Eh... si un amigo mío compraba, creo que era por pago fácil, que compraba sets, armaduras, todo, yo nunca me enganché en eso porque me parecía... no me atraía hacer eso, prefería... ganármelo yo, sino nada...” (Cristian, 14 años)

“...Y... estas en el ciber jugando y se te llena de chicos atrás tuyo mirando, y ponele mostrás el arco y te dicen “uau”, “te lo compro, te lo compro”, y ponele que te dice tomá te doy estos cincuenta pesos y me lo das, se mete el chico en la máquina, le das el objeto y él los cincuenta pesos...”

“...yo me lo encuentro, le tiro el objeto, y en la pantalla aparece que mi personaje es como, bueno un arco, tocas arriba del personaje y ya lo tenés vos...” (Ariel, 17 años)

“...te cae un ítem que te cuesta muchísimo y capaz que también, esto acá trescientos pesos pero los que juegan en EEUU en dólares y así... y vos si capaz que estas jugando con uno que juega en dólares capaz que podés venderle las cosas en dólares, es así...”

“...hay personas que prefieren en vez de decir bueno en vez de yo que se pagar cinco meses de Internet en un ciber por ejemplo prefiero pagarle a alguien para que me de el ítem me de el personaje y arranco así y no estando cinco meses él...” (Alejandro, 17 años)

“...hay cosas que las han llegado a cobrar setenta, ochenta pesos, cosas difíciles, por ahí, del juego pero que alguien nunca lo haría...” (Germán, 18 años)

“...ventas de armaduras tipo, pero, por ejemplo algo que no conseguís, por ejemplo alas, no conseguís y bueno las venden en internet por plata de verdad, por plata (remarca) de verdad...” (Lautaro, 13 años)

“Los ítems también se venden, porque en El Diablo, por ejemplo, hay ítems que son muy buscados y son muy complicados de conseguir, esos se comercian”. (Marcos, 16 años)

“...por ejemplo hay una espada que vale, por ejemplo quince miles de oro entonces un personaje te puede dar quince miles de oro y vos le das la espada, o vos le das la espada y él te da otro ítem que te ayude a vos. Hay ítems mejores que los demás. Yo te paso dos ítems buenos y vos me das otros dos, es así...” (Ariel, 17 años)

Un caso particular de este tipo de intercambios es el de los llamados “gold farmers” en el WOW. Estos son sujetos que se dedican exclusivamente a la obtención de oro en el juego para luego venderlo mediante páginas de Internet.

“Si, si, o sea, en estos juegos, que son juegos que, mundialmente, tienen como siete millones de jugadores, o algo así, hay un montón de personas que sacan una cuenta y empiezan a usar plata, como por ejemplo hay, están los farmers, que se llaman en el juego, que son gente que, ponele una cuenta de un jugador lo usan tres personas, entonces están las 24 hs. del día conectados y el objetivo es juntar plata. Juntar, o sea, plata pero dentro del juego y después ese oro se vende por plata real, por plata de verdad a los demás jugadores que quieran comprarlo, eso, dentro del juego es ilegal, pero se puede, o sea, vos lo hacés, si no te, si no se dan cuenta...”

Edor: ¿Hay mecanismos para pasarle el oro a alguien? ¿El juego contempla eso?

Edo: Claro, vos tenés el mecanismo del trade, en el intercambio vos vas y él te da algo y vos le das algo. Pero vos también le podés dar algo sin que él te de nada. Entonces vos dentro del juego le das el oro y afuera del juego, por páginas Web o cosas así, por tarjeta de crédito, generalmente por bancos, se le da la plata. Porque la plata dentro del juego es muy importante y difícil de conseguir. O sea, vos podés ponerte a juntarla como un farmer, si necesitás plata, pero es muy monótono y te aburre, entonces alguna gente prefiere comprarla y listo. (Joaquín, 16 años)

El hecho de que estos intercambios se vean facilitados por el juego, no los exime de conservar las características de cualquier negociación: sobrevaluación de objetos, expectativas defraudadas, robos, estafas.

“...en el juego hay códigos, que determinan que vale cada ítem, pero si vos agarrás uno que no sabe jugar le podés hacer desastres. Le podés hacer creer que un ítem muy malo es muy bueno, le sacaste miles de oro o... otros ítems mejores...” (Ariel, 17 años)

“... Y... mucho en parte es la competencia que hay, es demasiada, es más lleva a gente a hacer osas como el robo, el aprovechamiento, todo, es como todo un juego de palabras y dentro del juego tenés tu comercio también y hay mucha gente que no es que juega a la historia del juego sino que comercia, todo el día hablando y comerciando con los demás...”

“...Y... yo tengo este cuchillo, te sale “x” cantidad de plata y el otro tiene un collar y un anillo y los van comerciando, bueno yo te doy este cuchillo y vos me das esa joya y plata o me das determinados materiales y se va estableciendo un comercio que siempre hay alguno que te quiere cagar porque te dice, te doy esto, esto es re bueno, lo pinta como... te hace todo un circo y mentira...” (Germán, 18 años)

“...sé que han vendido personajes hasta por cincuenta pesos y lo más triste es que ese Server, donde está ese personaje, al otro día lo borran, o sea, lo resetean todo y perdés el personaje, no sé qué gracia tiene gastar esa plata...” (Marcos, 16 años)

“...Si, por ejemplo echar a alguien de un grupo porque les sacó cosas a otros personajes, como un truco que te dicen que pongas el set en un comercio y que pongas arriba del poder, donde está el okay, y ahí vos sin querer ponés okay y el otro se queda con el set que es tuyo, te engaña porque te dicen que te enseñan a

clonar, porque hay un truco que es para clonar, te dicen que te enseñan y te sacan la armadura, por ejemplo...” (Franco, 13 años)

“...Encima lo vendés y después como está a tu cuenta de mail le decís al “admin” que es el que garpa todo, este... que te lo devuelva y lo cagaste al flaco...” (Julián, 17 años)

“...Entonces por ahí lo que hace la gente es subir un jugador y directamente no vende el jugador, vende la cuenta entera. Vos le das el password... Que también es muy riesgoso, vos imagináte que podés pagar y al final no te dan nada o te transfieren una porquería...” (Joaquín, 16 años)

“Se porque en los ciber, por ejemplo, en el juego que te contaba, el Argentum, el argentino, ahí se crean cuentas, los suben de nivel, porque son toda gente que ya saben de esto y están experimentados, y saben bien y tienen muy buen manejo de la computadora, y pueden hacer trucos para poder subir más rápido y cuando tienen un nivel, un personaje muy alto, dicen te lo vendo, no se por cincuenta pesos y generalmente la gente, algunos muy, viciados sería la palabra, los compran y juegan con eso, aunque a veces se pueden traicionar también. Yo conozco casos de que, te venden un personaje y al otro día se reseteó el juego y pagaste cincuenta pesos para disfrutarlo un día.” (Mariano, 18 años)

Finalmente existe otro medio para obtener estos objetos. Estos se pueden comprar al servidor del juego a través de cheques, giros bancarios y tarjetas de crédito.

“...Bueno después no se si sabrás que está dentro de la opción del juego, vos podés comprar plata verdadera, o sea, vos donás al servidor y el dueño del servidor te da ítems, o sea, ponele, vos tenés una espada que pega cinco y vos la podés encantar para que pegue seis, siete así...”

“... con una donación, encima las donaciones son fuertes porque son donaciones arriba de cien euros...”

“...Ponele la misma espada que a vos te cuesta que pegue cinco, llevarla a ocho, el dueño del server te la lleva en vez de a ocho a quince, en el momento, ponés la plata, cuando el tipo verifica que está, te da lo que pediste. El que dona tiene el beneficio de estar siempre por encima de los demás porque es algo que vos nunca podés llegar, o sea, el que juega, vendría a ser, legalmente, yo puedo llegar a la espada ocho y ahí quedé, cuando quiero llegar a nueve tengo un noventa de que esté y un diez que falle, y así cada vez más se va achicando, muy imposible llegar a quince ponele...” (Germán, 18 años)

El Espacio Virtual

Comunidad Virtual

Las plataformas de los juegos multiplayer tienen la capacidad de crear una comunidad de jugadores que operan simultáneamente sobre un espacio simbólico colectivo consiguiendo, en muchos casos, crear sentimientos de pertenencia.

“...Y después más que nada por el tema de que es todo una comunidad, una comunidad de amigos que estamos todos jugando en el mismo lugar, vamos haciendo cosas todos juntos adentro del juego...” (Germán, 18 años)

“...Y, me gusta que, por ejemplo, puedo conocer gente on line de otros lado que sino, de otra forma no podría conocer, que interactúo con mucha gente, que no es lo mismo que jugar solo contra una computadora que por ahí piensa distinto que una persona...”. (Matias, 18 años)

“... Es como que... no se, puedes hablar con otras personas, y que no estás solo y te aburrís...” (Mariano, 18 años)

Estos juegos ofrecen a los sujetos la posibilidad de encontrarse en un mismo espacio de coordenadas virtuales: un mapa, un escenario, una ciudad, son puntos de encuentros para los adolescentes. Este espacio es vivido como un espacio de encuentro con el otro, lo que allí acontece es experimentado como suceso grupal y no individual, aunque los integrantes se encuentren físicamente a kilómetros de distancia.

“...Estaba bueno porque estábamos juntos pero, es como una convivencia que de estar ahí, de juntarnos de repente un día por casualidad tener que estar todos los días en un mismo server por obligación para retar a otro clan o algo de eso y nada ya...” (Julián, 17 años)

En el testimonio anterior resulta curioso que, más allá de distinguir el espacio real del espacio virtual cuando se dice: “es como una convivencia” (algo muy distinto sería decir “convivíamos” o “es una convivencia”); no es tan clara esta distinción cuando dice: “estábamos juntos”.

Algo similar puede observarse en el relato de otro de los sujetos:

“...Todo el mundo está ahí, es un mapa muy grande, por ahí distancias que vos ves de un centímetro te lleva quince minutos corriendo, o sea el mapa nunca lo vas a poder recorrer caminando de una punta a la otra porque aparte de que tenés montañas y a medida que vas caminando por zonas tenés bichos de determinados levels que por ahí, ya una vez que sos de un level muy alto no te pasa nada, podés ir, por cualquier lado sin que nadie te mate, podés llegar a ir, pero igual por ahí estás media hora y no hiciste nada...” (Germán, 18 años)

Estas posibilidades de encuentro son utilizadas en los intercambios comerciales que acontecen en el juego. En esas ocasiones, dos sujetos que se encuentran en un mismo lugar físicamente, acuerdan reunirse, virtualmente en un espacio del juego.

“...Pero cuando el comprador se mete en la máquina, vos estás en una parte del mapa y él en otra...Pero viene. Porque en el Diablo hay teletransportadores. Con los teletransportadores vas a todos los diversos mapas y ponele, vos estás en uno que se llama, Campo Pedregoso y él en su teletransportador viene al Campo Pedregoso y se encuentran. Ahí yo me lo encuentro, le tiro el objeto, y en la pantalla aparece que mi personaje es como, bueno un arco, tocas arriba del personaje y ya lo tenés vos...” (Ariel, 17 años)

En ocasiones estos juegos otorgan la experiencia de habitar el espacio virtual. Esta experiencia se ve favorecida por la calidad de los atributos gráficos que resulta atractiva en tanto presenta cierta semejanza con la realidad.

“El juego de rol se basa, o sea tenés tu personaje y lo representás vos, y más que, no sé si será horario de vida paralela pero, no es vida real, pero, más que nada tenés tu personaje que lo representas vos y es como que sos vos.” (Germán, 18 años)

“Y... porque llega un momento que es como que... o vivís más ahí adentro o le das más importancia a eso que a lo que pasa afuera y por ahí es como que te corta una madurez que... impresionante porque te podés quedar ahí boludo y nunca avanzás en nada, en la vida o por ahí decía uy me quedo acá en vez de ir a buscar un laburo o lo que sea, en el laburo, en las relaciones, en todo, por ahí decís, si, estoy con gente pero estás con gente que no la vas a ver nunca en tu vida... Toda esa vida social... salvo que vayas a un ciber y te relaciones con la gente, con las personas que están ahí adentro pero también... muy monótono”. (Germán, 18 años)

“... me molestaba mucho jugar en uno que tiene gráficos malos porque no te sentís muy adentro del juego. Cuanto mejores son los gráficos te sentís como más en el juego, más conectado al juego...” (Cristian, 14 años)

“El hecho de que sea en primera persona, porque vos estás manejando el arma, no tenés que manejar o dar órdenes, vos estás en ese lugar, es impactante...”; “...lo más importante es el tema de que vos seas y no sea otro, o sea, que vos veas tus manos, que vos veas tu arma y puedas mirar abajo y veas tus pies, que no veas tu espalda porque no es real porque uno no puede verse la espalda en el momento en el que está mirando para el frente. Creo que eso es lo más... lo que tuvo furor en el juego...” (Federico, 17 años)

“...y es divertido, la sensación de estar ahí jugando, interviniendo como si fueras vos el que está jugando de verdad...” (Felipe, 14 años)

“...También jugué a uno que ahora me acuerdo, al Run escape, era más entretenido que el Mu porque tenía más opciones, no era tanto, podías no sé pescar, cocinar, era más como la vida, por así decir...” (Francisco, 14 años)

Los Personajes

Algo que resulta interesante en los juegos RPG es el vínculo que se crea entre el jugador y su personaje. Fortalecer un personaje requiere una gran cantidad de tiempo. No solo esto es motivo de orgullo, sino también los ítems (en ocasiones sumamente difíciles de obtener) que ha conquistado para su personaje, y la forma en que lo alcanzó (en equipo, siendo leal con sus compañeros, etc.).

“...se que regalando el personaje estoy regalando veintisiete mil horas que jugué. Yo lo más alto que tuve fue 91. Un año me llevo llevar el personaje al 91...” (Ariel, 17 años)

“...en realidad la cosa es demostrarlo, que sos el más fuerte, jugando así, jugar contra el jugador, que se llama PVP, o sea player versus player que bueno, se marca la diferencia que vos sos el más fuerte y terminás matando a la mayoría...” (Joaquín, 16 años)

“...Lo que más me gusta es que vas encontrando cosas y vas armando tu propio jugador, lo que más me gusta es saber lo que puedo llegar a encontrar, o sea, de cada cosa que tenés, encontrar una mejor, ir superándote...” (Ignacio, 17 años)

“...porque vos te mataste para hacerlo. O sea en el Diablo, o sea, a pesar de que subís de level, los ítems, los objetos grosos te los tiraba uno solo y tenías que ir, hacer repetidamente, matar a ese una y otra vez, nada había días que estaba todo el día en el ciber nada más que para matar a ese flaco para que me de cosas que necesito o cosas que no necesito pero que después las puedo “tradear” o sea intercambiar por otras que...” (Julián, 17 años)

“...Me gustan los juegos de rol porque me gusta el hecho de empezar con un personaje que no es bueno y vos lo vas mejorando, y el hecho de que lo vayas mejorando a tu gusto está bueno, vas progresando...” (Marcos, 16 años)

Se utilizan varios personajes con fines diferentes. Generalmente uno es el principal y lleva el nick que el sujeto utiliza habitualmente. Los otros pueden cumplir funciones estratégicas (guardar ropa, armas, etc.) o ser usados para jugar en formas alternativas.

Existen distintos criterios que motivan la elección de uno u otro personaje.

Uno de los criterios que se utiliza está vinculado al tipo de habilidades que el personaje posee en batalla:

“Los orcos me gustaban, así... gráficamente, y son como si fueran sus ideales, son muy... van de frente todo el tiempo. Son loquitos que son bastante prehistóricos, así en su mentalidad y van y pegan y pegan, capaz que los están matando, pero van y pegan.” (Tomás, 17 años)

“...Tenés habilidades de guerrero, hasta de mago, por ejemplo el guerrero se caracteriza por tirar diferente clase de poderes con las armas, desde un rayo hasta hacer un cráter en el suelo para matar a los personajes. El mago es el que más poderes visuales tiene, ya desde que caigan tormentas de fuego, eras de hielo. Después están los necrófagos que son los que llaman a los muertos- vivos, los que se convierten en muertos vivos, los que tocan y ya directamente matan a los demás bichos...” (Agustín, 16 años)

“Yo estoy usando ahora un humano de guerrero, que usa espada, usa martillo o usa hacha. Elegí este personaje porque, generalmente, en los juegos de rol soy guerrero, no soy mago o otra cosa o las dos cosas. Elijo guerrero porque me gustan más las espadas que los poderes, no sé porqué. Es el que va más al frente pero es el que más se la banca y también pega mucho, a los magos le pegan dos o tres golpes y no es lo mismo como lo recibe un mago que como lo recibe un guerrero, lo recibe más fuerte un mago por el tema que no tiene destreza, tiene magia, inteligencia; en cambio el guerrero es más rústico, tiene más destreza, más fuerza, más vitalidad. Fui usando el guerrero en los distintos juegos.” (Javier, 18 años)

“En general juego siempre con magos, en esos juegos, no sé, lo veo mucho más divertido que otros personajes, porque tiene muchas más cosas para hacer. Generalmente el mago es el que tiene más variedad de magia, comparado con el guerrero y con las otras clases, por eso siempre elijo el mago. Me parece más divertido, cuando vas subiendo de nivel vas consiguiendo habilidades nuevas, te podés plantear como objetivo para el momento, querer llegar hasta tener tal hechizo, después, cuando llegás hasta ahí decís “buenísimo, quiero tener el próximo hechizo”, y vas a seguir jugando, se hace más divertido el juego así.” (Pablo, 17 años)

“...el Magic Gladiador...” “...Si, tiene poderes de mago y de guerrero, porque más o menos la mitad de los poderes que tiene el mago los puede usar el Magic Gladiator y casi todas o más cosas puede usar que el guerrero...” (Franco, 13 años)

“A mi me gusta el mago, a mi me gusta la magia porque me gustaría hacer lo que ellos hacen, ya sé que es imposible pero bueno... Los magos largan poderes rarísimos que... hay uno que tira tipo, armas negras, que mata a todos los que hay alrededor, otro que te vuelve todo fuego alrededor tuyo, otro que te teletransportaba, esos son los poderes que más me gustan, son todas magias.” (Juan, 15 años)

“El elfo, es arquero, es con el que yo juego, por el tema del arco, porque tiene muy buena gráfica, por el tema de las armaduras y por la influencia de determinadas personas y de películas, donde te ponen al elfo como el ser bueno, como el más honorable. En la película El Señor de los anillos está Orlando Bloom haciendo de elfo, que es hermoso, rubio de ojos claros (risas), y bueno, dentro del juego está bueno el personaje.” (Federico, 17 años)

“El mago, el que uso yo porque para mi es el mejor, el más atractivo de todos. El mago tira poderes, como un poder que se llama Nova que me encanta porque tiene un efecto buenísimo, salta y en el aire junta las manos y tira como un poder que abarca toda la pantalla.” (Nahuel, 13 años)

“...Con una ninja. “...Porque tenía... no me gusta jugar con personajes que sean lentos, la inmovilidad, ella en cambio, tenía unas habilidades especiales que te hacían moverte muchísimo más rápido y era muy probable que te toquen o sea que te peguen y tenía un ataque especial que con dos, te mataba...” (Mariano, 18 años)

“...A mi el nigromante, porque el hecho de que vos puedas invocar esqueletos y todo eso para que te ayuden me parece interesante, porque prefiero, digamos, en vez de pelear yo solo, que no sea tan monótono, prefiero ir invocando criaturas para que me ayuden, me parece más interesante...” (Marcos, 16 años)

“...Los magos por los diferentes hechizos. Por ejemplo, los guerreros siempre hacen lo mismo, siempre pegan, en cambio, los magos tienen magia, hacen diferentes cosas, se hace más interesante...” (Francisco, 14 años)

“...Bueno, yo empecé jugando con un Druida que la verdad, mucho no me gustaba y terminé jugando con una hechicera que me gustó bastante más porque tenía ciertos ataques a distancia, que era mejor que otros pero, por otro lado, no tenía tantas defensas y esas cosas...” (Martín, 16 años)

Otro motivo es la eficacia que el personaje logra en el juego:

“...El druida, que podés cambiar de formas, ser hombre lobo y eso es lo que mejor me va y podés envenenar, eso lo mejor que tiene, envenenás a uno, toca a otro y se envenena y hacés una cadena y ese me gusta mucho. Es muy efectivo, lo uso siempre...” (Nicolás, 15 años)

“...Yo con el enano. “... Porque siempre me gusta elegir los personajes que se que tienen más ventajas sobre el juego. Por ejemplo, antes de jugar un juego me dicen el nombre, yo miro guías del juego, y me dicen bueno, te conviene elegirte tal cosa y ponerle determinadas habilidades y eso es lo que hago yo. Yo sigo lo que alguien hizo, que llegó a nivel alto y dejó de jugar y eso es lo que trato de hacer yo. Como que lo copio para jugar a hacer lo mismo...” (Mariano, 18 años)

“...El druida, que podés cambiar de formas, ser hombre lobo y eso es lo que mejor me va y podés envenenar, eso lo mejor que tiene, envenenás a uno, toca a otro y se envenena y hacés una cadena y ese me gusta mucho. Es muy efectivo, lo uso siempre...” (Nicolás, 15 años)

Otro de los criterios es la posibilidad de ser incluido en una estrategia de juego grupal:

“...Está el mago que usa magia y tiene alcance largo y me gusta como pega, se mueve mucho, es rápido. Después está el espadachín que tiene mucho de todo. Esos son los que más me gustan, pero yo, más que nada, uso el mago porque cuando estás con muchos es como una ayuda para todos, porque como ataca de lejos, mientras que los otros están de cerca, vos te le acercás y pegás de lejos, también tiene variedad de ataques, tiene mucho...” (Nicolás, 15 años)

“Yo al principio elegí el warrior, porque me gustaba así, pegar de cerca, armas, pero ponele cuando vas a los grupos, a los lugares, a los Dungeons, el warrior es generalmente el que tanquea, el que va al frente y le pegan a él, porque es el que más armadura tiene y el que más vida tiene, entonces el atrae a todos, que todos le peguen a él y los demás, mientras los demás jugadores, le hacen daño a las criaturas.” “...sabés que los tanques, en general, son como más aburridos, y no hay muchos, entonces siendo un tanque sabés que siempre vas a conseguir un grupo para ir a un lugar...” (Joaquín, 16 años).

Nicks y la Identidad

En estos juegos los apodos o “nicknames” funcionan como modo de identificación de los jugadores, dentro y fuera del espacio virtual. En el Chat y en el juego los sujetos se reconocen entre si a través del nickname que, generalmente es sostenido por los jugadores a través del tiempo y de los distintos juegos. El nick puede provenir de diversos orígenes: variaciones del nombre o apellido, personajes de un juego, apodos utilizados en la vida cotidiana, algún tipo de fanatismo, como club de fútbol, cantantes, rugby, etc.

“...Billy, por el cantante de Green Day, que es mi banda preferida. Uso siempre el mismo...” (Nahuel, 13 años)

“...es un grupo de música o un tipo, “Exider” es uno, y el otro es “Electro”, que es electrónica pero es otro tipo, Electro es otro. O sino “Xeneise” Claro, si, la cosa es dejarte un nick, así permanente...” (Esteban, 16 años)



“...Claro, es como que siempre tenemos los mismos nombres en cualquier server que entramos...”

“...y siempre que alguien me ve en un server ya me conoce porque aparte vos jugando en bastantes servers es como que después entrás a un server y capaz que un flaco ya había jugado en otro server con vos y entonces te dice vos no sos este y ahí empezás a jugar con ese y se empiezan a armar clanes...” (Alejandro, 17 años)

“...Uso el mismo nick para todos los juegos, que lo empecé a usar porque me había inscripto en una página de fútbol y necesitaba un nombre de usuario y no se me ocurría ninguno y puse MRRacing, que es mi equipo de fútbol, se me ocurrió eso, la verdad es que no sé porqué lo pensé, M de Matias, la R no sé, y lo uso hace tres o cuatro años...” (Matías, 18 años)

“...Tengo un nick que es CAISER, quiere decir rey en alemán pero, yo en realidad lo puse porque es el nombre del perro de mi abuelo materno y, me gustó el nombre, digamos, empezó por eso, mi mamá me dijo que el nombre del perro era así y se me ocurrió que estaba bueno ponerlo como nick, uso solo ese...” (Marcos, 16 años)

“... porque me gusta como suena, quería algo que no fuese Agustín, o algo así, medio normal y algo que sonara lindo, una palabra cortita, algo que sea fácil, que parezca un apodo. Es XTA, y ya quedó porque, los flacos con los que juego ya te asocian con ese nombre, y si te ponés otro te siguen diciendo con ese...” (Adrián, 16 años)

“...El que estoy usando ahora lo puse por una tabla de body, no la marca sino un modelo, “Concept”...” (Javier, 18 años)

“...Sí, es el mismo que me dicen en la vida real, foqui me dicen porque soy cabezón y ¿viste el tamaño de los foquitos?, me lo pusieron en sexto grado y me quedó...” “...Sí y para jugar, es el mismo en todos lados, por ahí lo escribo con k o q...” (Juan, 15 años)

“Tengo muchos, uno que se llama, es una elfa que se llama hueca, se lo puse porque a veces la mando para que vaya a un lado y va al otro, después uso un apodo que me dicen a mí que es tano, el que más uso.” (Franco, 13 años)

“...lo que se me venga a la cabeza, gustos personales de música, lo voy variando, uso uno más seguido que es rata blanca...” (Federico, 17 años)

“...Sí, o sea, yo antes, cuando empezó el ciber este que estaba al lado de lo de mi abuelo este... nada, quería encontrarme un nick, pero como que no encontraba, y un día, iba al Don Orione y estábamos en carpintería y nada, yo no quería hacer el trabajo o sea, es como que no me gusta, no pego una, este... no se clavar un clavo por decir algo, este... y nada y le compré el trabajo hecho a un amigo que ya la había aprobado y yo estaba en... la tenía previa. Entonces se lo compré y le tuve que cambiar la pintura y este... y se me cayó mucha pintura y fue moldeando una hache y entonces me quedó la hache y la agregué y me quedó hache, i, ka, e...” (Julián, 17 años)

Eventualmente, cuando un sujeto desea no ser reconocido o pasar inadvertido en un juego, cambia su nick habitual por otro u otros alternativos.

“...Generalmente uso otros nombres para que no me puedan reconocer, por ejemplo el matador o algo así. Siempre los cambio...” (Tadeo, 14 años)

“...Pero ahora por ejemplo, que juego todos los días, y juego en Internet y no tengo un nick fijo, me pongo por ejemplo, osito por el de Gran Hermano, me pongo cualquier cosa, lo primero que se me ocurre, a veces para que no me jodan, que no sepan que estoy...” (Ariel, 17 años)

Polémica en los Medios

Desde su aparición los videojuegos han sido frecuentemente acusados de ser un factor de aislamiento y disgregación social de niños y adolescentes. Puede observarse en el discurso de los jugadores diversos posicionamientos respecto de la opinión que suelen registrar en los adultos y en los medios de comunicación. Las discrepancias giran en torno a los juicios valorativos que se construyen socialmente acerca de los juegos.

Espacio Virtual vs. Espacio Real

Uno de los puntos de la polémica es el que se refiere a si los juegos alteran la capacidad de diferenciar entre realidad virtual y realidad. En referencia a este tema algunos entrevistados comentan que los planos de lo real y lo virtual están claramente identificados.

“...yo se que es un juego. No me siento identificado con los personajes, como sale en las noticias, que un pibe mató a otro, es un juego, no pasa de eso. Si yo mañana no juego al Counter no me voy a morir...” (Ariel, 17 años)

“...Para mi es divertirse. Mucha gente capaz que piensan que los chicos, como que se intoxican jugando a eso y piensan que lo van a hacer en la realidad y, para mi no es tan así, si bien tomás algunas cosas, no las llevás a la realidad, nada más es un juego. El objetivo del juego, o sea, vos sos o counter o terrorista y tenés que matar al adversario. El juego es bastante sangriento pero no, yo creo que a mi, digamos, no me afecta para decir “voy a salir y voy a matar a alguien...” (Felipe, 14 años)

Aislamiento y Pasividad vs. Interacción y Actividad

Otro de los puntos es el referente a la pasividad y el aislamiento que los juegos provocarían. Los jugadores suelen captar en el discurso de los adultos y de los medios una crítica dirigida hacia los juegos por computadora en la que éstos aparecen como causantes de aislamiento, y de que no generen amistades, no desarrollen habilidades comunicativas, no desarrollen su creatividad, no desarrollen capacidad de reflexión, etc. En relación a este discurso establecen posiciones diferentes.

“Y... porque llega un momento que es como que... o vivís más ahí adentro o le das más importancia a eso que a lo que pasa afuera y por ahí es como que te corta una madurez que... impresionante porque te podés quedar ahí boludo y

nunca avanzás en nada, en la vida o por ahí decía uy me quedo acá en vez de ir a buscar un laburo o lo que sea, en el laburo, en las relaciones, en todo, por ahí decís, si, estoy con gente pero estás con gente que no la vas a ver nunca en tu vida... Toda esa vida social... salvo que vayas a un ciber y te relaciones con la gente, con las personas que están ahí adentro pero también... muy monótono.” (Germán, 18 años)

Algunos se posicionan en las antípodas de este pensamiento:

“...lo que mucha gente no ve es que, por ahí te dicen: ah, estás todo el día jugando a la computadora, salí un poco, y por ahí ellos están todo el día viendo tele y lo único que hacen es recibir información, en cambio, vos estás jugando y estás relacionándote con gente que es gente... o sea no es que es un juego de gente, yo voy y los veo, y aparte hacés algo, porque en el juego tenés que jugar, tenés que ingeniártelas para jugar, y ellos lo único que hacen es mirar tele...” (Tomás, 17 años)”

La mayoría de los usuarios de juegos multiplayer prefieren jugar con amigos ante que solos, inclinándose cada vez más a competir entre ellos, individualmente o en equipo, utilizando máquinas conectadas en red. En estos casos, el jugador ya no se enfrenta con el programa informático sino con jugadores humanos que pueden estar situados junto a él o al otro lado del mundo. De acuerdo a los datos obtenidos en las entrevistas del presente trabajo no parece que estos juegos conduzcan al aislamiento. Por el contrario, como se expuso anteriormente (ver apartado trama vincular en el juego), el juego se convierte en vehículo para establecer nuevos vínculos. Inclusive, uno de los criterios valorativos más mencionados a la hora de elegir un juego se refiere a la posibilidad de jugar junto con otras personas.

“...O sea yo jugando al Counter conocí amigos, o sea amigos de Buenos Aires, los viajé a conocer, me quedé a dormir en la casa. Ahora me invitaron para ir a Bahía Blanca...” (Julián, 17 años)

“... Es como que... no se, podés hablar con otras personas, y que no estás solo y te aburrís...” (Mariano, 18 años)

“...Y después más que nada por el tema de que es todo una comunidad, una comunidad de amigos que estamos todos jugando en el mismo lugar, vamos haciendo cosas todos juntos adentro del juego...” (Germán, 18 años)

“...También está bueno que haya otras personas jugando, porque si jugás solo, jugás y nada más...” (Juan, 15 años)

“...Y, que podés jugar contra otra gente y conocer gente también...” (Felipe, 14 años)

“... Bueno, me gusta poder jugar con gente de otros países, yo estando acá en la Argentina, poder ver las diferentes formas de juego de diferentes chicos...” (Gonzalo, 15 años)

“... o sea vos podés jugar a un juego solo en tu casa pero no es lo mismo que jugar con otras personas, vos estando con otras personas es como que no te aburrís tanto es como que estás constantemente hablando con alguien siempre están las discusiones hacemos esto...no hacemos esto... es como que la pasas mejor...” (Alejandro, 17 años)

“...Y... que es más divertido que jugar contra una computadora o algo porque eh... estas con otras personas que podés chatear a la vez, también te podés comunicar y sabés que estás jugando con personas reales y no se, es más divertido...” (Esteban, 16 años)

“...Que podés jugar contra otros, que en vez de poder jugar solo, podés jugar contra otros, hablar, es como más entretenido...” (Francisco, 14 años)

“...Y, me gusta que, por ejemplo, puedo conocer gente on line de otros lado que sino, de otra forma no podría conocer, que interactúo con mucha gente, que no es lo mismo que jugar solo contra una computadora que por ahí piensa distinto que una persona....” (Matias, 18 años)

“...el Counter, que juegan un montón de personas, me gusta jugar con amigos, sino no tiene gracia, sino juega ningún amigo no juego. Por ahí si me dicen, estoy en la computadora y me dicen de jugar, entro a jugar, pero sino, no me divierte mucho...” (Adrián, 16 años)

“...No me interesa jugarlo muy bien porque me parece muy difícil, si lo voy a jugar es para jugarlo con amigos, nada más, eso es lo que me gusta que lo jugamos entre todos...” (Pablo, 17 años)

En relación a la pasividad que fomentarían estos juegos, se encontró en la mayoría de los relatos de los sujetos entrevistados, que realizan diversas actividades, al margen del tiempo destinado a jugar en la computadora.

“...Si, hago un deporte, que mi objetivo es tratar de ganar, como siempre, que es patinaje a velocidad y ahora el año que viene voy al Mundial así que estoy muy entretenido en eso...” (Tadeo, 14 años)

“...O sea, a mí me encanta jugar a los, me encantan los deportes también y si tuviera una cancha de tenis y una cancha fútbol de al lado de mi casa, estaría todo el tiempo jugando al fútbol, no tengo problema...” (Joaquín, 16 años)

“...Y, por ejemplo para mí, jugar al fútbol no es algo que hago en el tiempo libre, es una actividad más...” (Adrián, 16 años)

“...Si, al rugby, al fútbol...” (Cristian, 14 años)

“...juego al rugby...” (Felipe, 14 años)

“...Y deportes juego por hobby al fútbol, basket...” (Gonzalo, 15 años)

“...Juego al fútbol con mis amigos, vamos a la plaza...” (Franco, 13 años)

“...voy al gimnasio...” (Esteban, 16 años)

“...Yo salgo de la escuela y a veces juego al fútbol y “... Tae kwondo...” (Pablo, 17 años)

“...Si, toco la guitarra, la criolla, iba a ver si me puedo comprar una eléctrica...” (Nicolás, 15 años)



“...Hago deporte, juego al tenis, en un momento hice remo, fútbol también juego. Y después, cuando nos juntamos en la casa de alguien, si tiene algún juego de mesa lo jugamos, como loco...” (Marcos, 16 años)

“...Si, hago rugby...” (Sebastián, 14 años)

Violencia vs. Diversión

Otro aspecto de la crítica dirigida a los juegos es el relacionado a la violencia que estos inducirían en los jugadores.

En una nota de prensa del 6 de febrero del 2006 el Ministerio de salud de Lima (Perú), publica:

“...Los juegos en red más utilizados son Counter Strike, Gun Bound, Warcraft III, Starcraft, Mu, Diablo, Half Life, Age of Empire, Age of Mithology, Red Alert I y II, etc. Todos estos son de violencia irracional y el niño aprende a despreciar y destruir la vida sin sentir compasión, culpa, tristeza ni respeto por ella. Por el contrario disfruta sádicamente con la violencia fanática...”

En contrapartida a esta opinión, compartida por ciertos sectores de la sociedad, se ha encontrado en las narrativas de los jugadores entrevistados, testimonios que dan cuenta de que la violencia queda en el plano virtual, no siendo extrapolada al plano real.

“...El objetivo es ganarle al otro, no es el típico que pasan en los noticieros que es matar al otro y creerse que está bueno matar. El objetivo del Counter es ganarle al otro y trabajar en equipo. Es más importante trabajar en equipo que matar al otro...” (Ariel, 17 años)

“Para mi es divertirse. Mucha gente capaz que piensan que los chicos, como que se intoxican jugando a eso y piensan que lo van a hacer en la realidad y, para mi no es tan así, si bien tomás algunas cosas, no las llevás a la realidad, nada más es un juego...” “...no me afecta para decir “voy a salir y voy a matar a alguien”.” (Felipe, 14 años)

“El objetivo del juego, en general, yo creo que es divertirse, yo lo veo así, y no estar tan metido en lo que es matar, no lo veo relevante...” (Gonzalo, 15 años)

“...Lo divertido no es matar personas sino es jugar con tus amigos a ver quién gana...” (Felipe, 14 años)

“...No terminar muerto y matar la mayor cantidad posible de gente, pero no es lo más llamativo, para mi lo más importante es el tema de que vos seas y no sea otro, o esa, que vos veas tus manos, que vos veas tu arma y puedas mirar abajo y veas tus pies, que no veas tu espalda porque no es real porque uno no puede verse la espalda en el momento en el que está mirando para el frente. Creo que eso es lo más... lo que tuvo furor en el juego...” (Federico, 17 años)

Incapacidad de Fantasear vs. Creatividad

Un último aspecto que suscita controversias es el referido a la anulación de la capacidad creativa. Existe cierto discurso que plantea que en los juegos virtuales no se estimula la

creatividad de los jugadores. El origen de esta falencia radicaría en las limitadas posibilidades de acción que las pautas del juego permiten lo cual redundaría en una actividad monótona. En un artículo de Esteban Levin (2007), comenta:

“...Una de las cosas que más nos llaman la atención en la actualidad, es la escasa y a veces nula posibilidad de fantasear de los chicos, que pasan muchas horas encapsulados en las pantallas. La fantasía – al decir de Roland Barthes – es el reino del símbolo. La incapacidad de fantasear responde a la dificultad de simbolizar, de representar; de ese modo, se estructura una paradoja: la imagen, lejos de producir sentidos polívocos, lo que implicaría pérdida y creación de unos nuevos, clausura el sentido provocando una “sordera” y “ceguera” que impide la creación simbólica...”

Los datos obtenidos en las entrevistas realizadas mostrarían el despliegue de creatividad en el jugar, lo cual se evidencia en los siguientes indicadores:

Una primera manifestación de creatividad se manifiesta en la recreación del juego a través de la transformación de los objetivos que la plataforma del juego plantea.

“Si, a veces si es un mapa chico jugamos a no cruzar de lado, cada uno desde su base para que no sea tanta la diferencia y para variar un poco.” (Cristian, 14 años)

“A veces poníamos, trucos no, comandos para, ponele, variar el juego, la gravedad que vos saltás y quedás volando, eso es una variación. Y por ahí, sin seguir tanto el objetivo de plantar bombas y eso, se armaban batallas campales entre todos...” (Javier, 18 años)

“...Cuando tenés tiempo y tenés ganas de seguir jugando, vas inventando tácticas de llegar al otro sin morirte, dónde poder atacar, ver los puntos débiles, si agacharte para disparar o saltar o moverte para todos lados...” (Federico, 17 años)

Una segunda manifestación se observa en la creación de reglas destinadas a transformar el juego a fin de hacerlo más complejo o entretenido.

“...No usar el rifle, por ahí, cuando estábamos aburridos del juego, para jugar a algo nuevo...” (Tomás, 17 años)

“...Acordamos entre todos por cuáles lugares se puede pasar o no, y si la mayoría está de acuerdo es así, o no usar alguna arma, porque siempre hay alguno que es muy bueno con un arma y te mata y no te da oportunidad de hacer nada...” (Martin, 16 años)

“...Por ejemplo hay una que hay tipo un tubo por el que tenés que saltar que es casi cero gravedad, entonces vos saltás para llegar a un lugar arriba y hay algunos que te ponen un bichito ahí porque podés invocar bichos, entonces vos saltas ahí y no podés subir, entonces a veces decimos que eso no se puede hacer porque sino no tiene gracia. Después, por ejemplo no usar determinada magia o poder, porque si está muy desbalanceado te gana siempre. Por ejemplo en la ninja, hay un ataque que es una llave que te hace bolsa, no podés escapar nunca

y no podés hacer nada, entonces le decís que no vale usar la llave...” (Juan, 15 años)

La elaboración de una estrategia es una actividad fundamental en el desarrollo de estos juegos, por esta razón puede considerarse una tercera manifestación de creatividad.

“...lo elegí porque es muy estratégico, tenés que saber pensar mucho es... unidades de aire y de tierra y tenés que ir... buscarle bien el ejército, hay que ir balanceando bien... la armadura y esas cosas y está bueno...” (Esteban, 16 años)

“...porque lo que mucha gente no ve es que, por ahí te dicen: ah, estás todo el día jugando a la computadora, salí un poco, y por ahí ellos están todo el día viendo tele y lo único que hacen es recibir información, en cambio, vos estás jugando y estás relacionándote con gente que es gente... o sea no es que es un juego de gente, yo voy y los veo, y aparte hacés algo, porque en el juego tenés que jugar, tenés que ingeniártelas para jugar, y ellos lo único que hacen es mirar tele...” (Tomás, 17 años)

“Es que son muchas personas, que vos jugás con otros que, en general no conocés, y también me gusta porque no sabés lo que va a pasar, o sea, yo más que nada juego a uno que es tipo Counter, o algo parecido que vos no sabés qué es lo que va a hacer el otro, y eso no pasa en los juegos que no son multiplayer, porque si vos jugás contra la computadora y ya jugaste mucho, ya conocés lo que va a hacer, entonces por eso me gustan los multiplayer.” (Nicolás, 15 años)

“...también hay juegos que los podés jugar en tu casa, son juegos como... el Monkey Island que son juegos para pensar que tenés que estar pensando... un montón de tiempo... son juegos para pensar que te llevan mucho tiempo.” (Alejandro, 17 años)

V. CONSIDERACIONES FINALES

A partir de los datos recogidos puede arribarse a una serie de conjeturas que no tiene pretensión de generalización. Contrariamente se trata de observaciones susceptibles de ser indagadas en profundidad en estudios posteriores.

La mayor parte de los sujetos entrevistados comenzaron a jugar en modalidad multiplayer en “Cibers” y posteriormente en sus propios hogares, a raíz de la compra de una computadora personal con capacidad suficiente para el funcionamiento de este tipo de juegos y la adquisición de un servicio de provisión de Internet de banda ancha.

El tiempo dedicado a esta actividad varía mucho de un sujeto a otro, desde sujetos que manifiestan jugar menos de dos horas hasta otros que superan las seis. En general aquellos que juegan o jugaron en modalidad MMORPG comentan que, por sus características, este género de juegos demanda una mayor cantidad de tiempo, ya que proponen una aventura en la que es central el desarrollo de un personaje.

La toma de contacto con estos juegos se da a través de recomendaciones y en general se requiere la colaboración de un tercero para comprender las reglas y para comenzar a jugar. Esta iniciación acompañada es fundamental en los juegos MMORPG, ya que sin una provisión inicial de objetos, resulta muy complejo que el personaje protagonista de la aventura lúdica sobreviva.

A pesar de que es común encontrar críticas a los juegos por computadora, en las que son cuestionados porque anularían la capacidad creativa de los sujetos proponiéndoles un modelo rígido de juego, los sujetos manifiestan realizar transformaciones constantes de su plataforma original. Un ejemplo de ello es la transformación de los objetivos. En gran cantidad de casos se utiliza la plataforma del juego para jugar a un juego distinto; partidas abreviadas, metas cambiadas, reglas agregadas. Todos estos cambios parecieran ser manifestaciones de una actividad lúdica creativa.

En el caso de los juegos MMORPG es común la mención de un objetivo general: “ser el mejor”. La meta de estos juegos es el logro de un prestigio que suele tener un referente simbólico concreto en los Rankings publicados en las páginas de los distintos servidores.

Los sujetos entrevistados manifiestan diversos criterios que le asignan valor a un juego multiplayer: la calidad de los gráficos, la jugabilidad, etc. No obstante, podría afirmarse que el principal valor de un juego multiplayer reside en la posibilidad que otorga de interactuar con otros. Esto resulta atractivo en tanto los oponentes presentan una lógica diferente e impredecible, en comparación con la lógica de un programa de computadora y, fundamentalmente, porque permite la creación de vínculos entre los sujetos que juegan.

En este sentido se podría afirmar que existe una gran complejidad y riqueza de vínculos entre los jugadores de este tipo de juegos. Vínculos que van desde el simple contacto y reconocimiento, hasta, en algunos casos, la amistad. Luego de que esta se intensifique en el plano virtual, se concreta en el plano real mediante el contacto personal.

No solo las relaciones de amistad dan cuenta de la existencia de un tejido de relaciones al interior de los juegos multiplayer. Pueden observarse también algunas formas de organización cooperativas. Esto se registra en los llamados “clanes”, organizaciones de jugadores que presentan cierta estructura: líderes, cadenas de mando, asignación de tareas, reglas, sanciones, etc.



Estos juegos crean una suerte de comunidades virtuales en las que tienen lugar tanto conductas solidarias entre los jugadores como formas de regulación normativa, que asumen al menos dos modalidades. Una vertical, vinculada a normas ampliamente compartidas por los sujetos y que se encuentran custodiadas por sujetos que asumen una posición diferenciada (los llamados “admins” u “op”). Y otra horizontal, vinculada a normas locales, propuestas por grupos pequeños que se organizan para compartir el juego (clanes o grupos de amigos) y que son custodiadas en forma conjunta. Mientras la sanción más frecuentemente vinculada a la primera forma de juego es la expulsión temporaria o parcial del sujeto, las sanciones vinculadas a la segunda forma de relación son más informales y dependen del grupo de jugadores.

La posición que asumen los sujetos entrevistados respecto de estas normas varía desde la adhesión a la indiferencia. Algunos sujetos las consideran necesarias para equilibrar características del juego, o para aumentar su complejidad, mientras que otros consideran que se debería jugar sin tenerlas en cuenta.

En los juegos MMORPG se producen una serie de intercambios que toman la forma de transacciones comerciales. Lo que se intercambia son en general “ítems”, objetos virtuales que adquieren valor en la trama del juego. Parte de estas transacciones se realiza dentro de los límites de la realidad virtual del juego, es decir, se intercambian objetos por objetos u objetos por la moneda virtual del juego. Al mismo tiempo una parte muy significativa de éstas traspasa los límites del juego, ya que la moneda de cambio es dinero de curso legal.

Las plataformas de los juegos multiplayer funcionan a partir de la creación de un espacio virtual en el que los jugadores se encuentran y comparten experiencias. Esta característica les brinda la capacidad de crear comunidades de jugadores que operan simultáneamente sobre un espacio simbólico colectivo consiguiendo, en muchos casos, crear sentimientos de pertenencia. Cada sujeto participa en esta suerte de comunidades utilizando un apodo (nick) que funciona como soporte del reconocimiento de los otros. En el Counter Stricke la participación destacada en partidas otorga un prestigio que queda vinculado al apodo del jugador. En el caso de los juegos MMORPG la participación está mediada por un personaje que posee atributos que ha adquirido a lo largo de su aventura lúdica y son éstos los que le otorgan prestigio y reconocimiento.

La creación de una segunda vida social en el espacio simbólico generado por estos juegos produce inquietud en aquellos que se hacen eco de cierto discurso mediático que

plantea que las horas que los jugadores pasan delante de la pantalla son a expensas de sus "vidas reales". Los sujetos entrevistados asumen posiciones disímiles respecto a este discurso. No obstante ello, no se hallaron indicios en las entrevistas realizadas que confirmen que el tiempo dedicado a jugar en red sea en detrimento de la vida social.

Otro punto de polémica es el referente a la pérdida del sentido de realidad que provocaría el habitar en esta vida social virtual. En los testimonios recogidos no es posible encontrar indicadores de este fenómeno. Por el contrario muchos de los sujetos comentan tener claramente diferenciados ambos planos.

Los juegos multiplayer no parecen constituir actividades que favorezcan el aislamiento, por el contrario, como se afirmó anteriormente, existe una rica trama de intercambios vinculares que encuentra espacio de realización en el mundo virtual de estos juegos.

En síntesis, no es intención de este trabajo plantear que los juegos multiplayer poseen cualidades tales como: facilitadores de la creatividad, socializadores, constructores de legalidad. Parece factible, sin embargo, afirmar que los sujetos crean, se socializan, adhieren o rechazan pautas normativas y construyen formas de organización legal. El escenario que proponen los juegos, ni facilita ni impide, simplemente permite el despliegue de estas capacidades intrínsecamente humanas. Esto invita a pensar al juego multiplayer más como un "juguete" que como un "juego", es decir, quienes lo utilizan, más que plegarse pasivamente a lo dado en él, construyen un juego alrededor de las posibilidades que éste ofrece.



VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ariés, Philippe (1987): *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*, Madrid, Taurus.
- *Convención Internacional por los Derechos del Niño*.
- Corea, Cristina & Lewkowicz Ignacio (1999) *El estatuto actual de la infancia (Cap. 4) Los Simpsons o la caída del receptor infantil (cap. 6) Tres qbservaciones sobre el concepto de infancia, ¿Se acabó la infancia?* En: Ensayo sobre la destitución de la niñez. Buenos Aires. Lumen Humanitas.
- Foucault, Michel (1996): *Tecnologías del Yo y otros textos afines*, Barcelona, Paidós.
- Freud, Sigmund (1993). "Psicología de las masas y análisis del Yo", 1921, Tomo XVIII, *Obras Completas*, Bs. As.: Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1994). "El malestar en la cultura", 1929-1930, Tomo XXI, *Obras Completas*, Bs. As.: Amorrortu.
- Huizinga, J. (2005) *Homo Ludens. El Juego y la cultura*. México. Ed: F.C.E.
- Levin, E. (2005) *Hacia Una Infancia Virtual? La Imagen Corporal Del Cuerpo*. Bs. As.: Ed.: Nueva Visión
- Lipovetsky, G. (1998/1983). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama
- Mannoni, Maud (1990). *La educación imposible*, México: Siglo Veintiuno.
- Minnicelli, Mercedes (1994) El Juego, Cosa Seria. *Revista Novedades Educactivas*. Nº 62 pp 86-88 (2004). *Infancias Públicas. No hay Derecho*. Bs. As.- México: Novedades Educativas
- Minnicelli, M; Aiello, C. Et. all "Juegos virtuales: ¿Metáfora de la infancia actual?". Actas del Congreso Nacional y II Congreso Regional de Psicología. Facultad de Psicología Universidad Nacional de Rosario, octubre de 2006
- "Legalidad y juegos virtuales". Actas del III Congreso marplatense de Psicología. 8, 9 y 10 de noviembre de 2007.
- Moreno, I. (2005) *El juego y los Juegos*. Bs. As. Ed. Lumen
- Rabello De Castro, L. (2005) *Infancia Y Adolescencia En La Cultura Del Consumo*. Bs. As.: Ed. Lumen
- Rodulfo, Ricardo (1999). *El Niño y el significante*, Bs. As.: Paidós.
- Sheiner. G. (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Bs. As. Ed.: Eudeba
- Urbano, C. & Yuni, J. (2003). *Recursos Metodológicos para la preparación de Proyectos de Investigación*. Volumen II . Bs. As.: Ed. Brujas
- Vieytes, Ruth (2004) *Metodología de la investigación en organizaciones, mercado y sociedad*. Bs. As: De las ciencias
- Winnicott, Donald (1986). *El Niño y el Mundo Externo*. Bs. As.: Hormé.

ANEXO

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS MULTIPLAYER

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS MULTIPLAYER

Juegos MMORPGs

Los juegos de rol multijugador masivo online o MMORPGs (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games) son videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos.

Puede tratarse de administrar una ciudad, un ejército para ganar batallas, o más comúnmente crear un personaje del cual se puede elegir su raza, profesión, armas, etc., e ir aumentando niveles y experiencia en peleas contra otros personajes o realizando diversas aventuras (o misiones) llamadas quests.

Este género de RPGs difiere de un RPG online multijugador no masivo en que éstos últimos tienen un número limitado de jugadores, es decir, los MMORPGs están preparados y elaborados de tal manera que admiten cualquier número de jugadores simultáneos (aunque en la práctica viene limitado por la conexión del servidor).

Diablo

Diablo es un videojuego del tipo RPG creado por la compañía Blizzard Entertainment, se ha destacado por ser uno de los más importantes exponentes del juego de rol en el mundo virtual. Básicamente se trata de crear un personaje el cual tendrá que ir enfrentándose a búsquedas y desafíos, la experiencia ganada en sus aventuras lo va volviendo más fuerte. Este juego permite que el jugador personalice su personaje con una enorme variedad de habilidades, armas, hechizos y armaduras. El juego consta de dos partes cada una con su expansión:

El Juego

En 1997 salio a la venta Diablo el cual paso a convertirse en un juego con cientos de fanáticos alrededor del mundo. La gran calidad de sus Cinemáticas, su terrorífica música y profundas voces, lo hacían realmente tenebroso. Sin duda Blizzard había logrado crear el ambiente perfecto para desarrollar su historia.

Sistema de juego

El juego cuenta con modalidad para un jugador y multijugador. Ambos dan la opción de elegir entre tres tipos de personajes: Arpía, Hechicero o Guerrero. A lo largo de varias búsquedas que encomiendan los habitantes de Tristam, el jugador debe abrirse paso en el laberinto con el fin de subir de nivel, aumentar el poder de sus hechizos y encontrar mejores equipamientos que le permitan enfrentarse a Diablo. En el modo multijugador Blizzard ofrece sus servidores de Battle.Net para compartir el juego con hasta cuatro jugadores. Los personajes deben superar los tres niveles de dificultad existentes: Normal, Pesadilla e Infierno. Todos los personajes pueden llegar como máximo al nivel 50 de experiencia, y potenciar sus hechizos hasta 15 niveles, de ahí en adelante la diferencia entre uno y otro personaje radica solo en su equipamiento.

Historia

La historia de Diablo se desarrolla en un mundo medieval paralelo, sus habitantes están divididos en dos bandos opuestos, el de la Luz y el de la Oscuridad, entre estas dos fuerzas se desata una guerra llamada *El gran conflicto*. En esta eterna batalla se decidirá cual de las dos utopías (el orden o el caos) llegará al armagedón y se hará con el control de toda la creación. Las fuerzas de la Luz lideradas por ángeles y arcángeles se enfrentan a los ejércitos de la oscuridad encabezados por los tres demonios primarios llamados **Mefisto**, **Baal** y **Diablo**. Las leyendas cuentan que luego de incontables siglos de batalla hizo su aparición el hombre, el cual con su única cualidad de elegir entre el bien y el mal, podía poner fin a la guerra, la cual desde ese momento fue rebautizada como **La Guerra del Pecado**.

Pero a diferencia de los ángeles y demonios que vivían en el plano espiritual, el hombre habitaba en un plano físico. Las entidades del más allá se peleaban constantemente por obtener aliados humanos, llegando a veces a romper la tela que separaba el plano real del espiritual. Esto inquietó a dos demonios secundarios llamados **Belial** y **Azmodan** que no estaban de acuerdo con la idea de que el humano era la clave para ganar la guerra. Los demonios desataron una gran rebelión en el infierno, la cual terminó con el exilio de los tres demonios primarios al mismísimo mundo mortal. Los demonios exiliados inyectaron en los hombres sus esencias de Odio, Terror y Destrucción provocando muertes y guerras sin sentido que causaron gran dolor a la humanidad. Con el propósito de detener esa locura un arcángel llamado **Tyrael** reunió a los más poderosos magos del mundo mortal para formar la orden de los Horádrim. Esta

coalición tendría la misión de encerrar a los espíritus de los tres demonios en unos artefactos llamados **Piedras Alma**. Y no fue fácil, ya que los demonios descubrieron que si se apoderaban de un cuerpo humano aparte de hacerse más fuertes, eran inmunes a los poderes de las piedras. Los Horádrim se vieron obligados a asesinar a las personas poseídas por los demonios para encarar la verdadera esencia espiritual de los Tres. De a poco los magos fueron ganando la batalla, lograron encerrar a Mefisto en la piedra y la guardaron en una torre de la ciudad de Kurast, el siguiente fue Baal quien durante la pelea quebró su piedra alma. Como única salida el líder de los Horádrim, **Tal Rasha**, ofreció su cuerpo para encerrar al demonio incrustándose en su pecho los pedazos que quedaban de la piedra. Dejaron a Tal Rasha enterrado en una bóveda secreta bajo el desierto de Lut Gholein y se fueron en busca de Diablo. Después de un duro combate lograron aprisionar a este último demonio y construyeron un gran templo subterráneo en una remota ciudad del oeste llamada **Tristan**, ahí escondieron la última piedra y juraron protegerla generación tras generación.

Pasaron alrededor de dos siglos y la orden de los Horádrim se disolvió por completo debido a orgullos y desacuerdos entre los magos que la formaban. El Rey Leoric nombró a Tristan como la capital de su reino de **Khanduras** y sobre las ruinas del templo de los Horádrim se edificó una catedral de la religión de **Sakárum**. De alguna forma Diablo corrompió su piedra alma y ésta dejó fluir parte de su conciencia, el demonio tomó por esclavo al Arzobispo **Lázarus** el cual intentó entregarle a su maestro el alma más fuerte de Tristan, la de Leoric, el cual empezó a enloquecer en su esfuerzo por resistir el control de Diablo. La más grande locura del Rey fue declararle la guerra al reino vecino de **Westmarch**, la cual condenó a la mayoría de los guerreros de Tristan. Su demencia se volvió incontrolable cuando su hijo, el príncipe **Albrecht**, desapareció misteriosamente. Leoric empezó una frenética cacería en busca del culpable, ordenó ejecuciones y castigos a varios de sus súbditos, causando mucho dolor en la gente de Tristan. Ante la incontrolable situación, los caballeros reales liderados por **Lachdanán**, organizaron una revolución la cual terminó con la muerte del rey Leoric quien, con su último aliento invocó una maldición que condenó a todos sus caballeros a servir a la oscuridad por toda la eternidad.

Pero el príncipe Albrecht seguía desaparecido y Tristan ya no contaba con sus caballeros para buscarlo. Lázarus se aprovechó de la situación y organizó a la gente del

pueblo para ir en busca del príncipe quien, según Lázarus estaba atrapado en el laberinto subterráneo. La gente de Tristan nunca se imaginó que el mismo Lázarus era el secuestrador del príncipe y que Diablo ya se había apoderado de su cuerpo. Los campesinos se aventuraron en el laberinto pero estos no pudieron hacer frente a las horribles criaturas que ahora albergaban en su interior, todo terminó con una masacre de la que pocos se salvaron.

Desesperado, el pueblo de Tristan hizo una llamada de auxilio al mundo. A esta llamada respondieron las Arpías de la orden del **Ojo ciego**, los Hechiceros de la orden de los **Vizjerei** y por supuesto los Guerreros de Khanduras que restaban de la guerra de Westmarch.

Mu Online

Es un juego de aventura medieval en 3D tipo MMORPG desarrollado por la compañía internacional WebZen. Como en la mayoría de los MMORPG el objetivo es crear un personaje y lograr que el mismo alcance el mayor nivel posible.

Modos de Juego Grupal

El juego permite distintas modalidades de juegos, aparte del juego individual

Party

Un party es una unión de jugadores para poder conseguir mayor experiencia. Se saca mayor provecho de una party cuando están las 3 razas presentes en el grupo. También existen bonificaciones mayores por el hecho de incluir en la party a las 3 razas comunes y a las 2 especiales. Para la party se han adaptado diferentes razas del juego, con habilidades que funcionan únicamente en ella, además de la caída de ítems que no se consiguen sin una party.

Trade

El comercio es una de las formas más rápidas de conseguir objetos en el Mu. Se intercambia, la moneda del juego llamada Zen, por el objeto que se quiere on

Duelo

En este modo los personajes que han hecho el duelo, se deben matar. Ganará el que primero logre asesinar 10 veces a su contrincante. Una vez aceptado el duelo, el jugador sabrá quien es su contrincante aunque lo pierda de vista, ya que lo veras como un PK (Player Killer) y lo podrá matar hasta terminar el duelo.

Personal Store

Es otro método para comerciar con diferentes jugadores. En un determinado espacio se pueden colocar los objetos a vender y ponerles el precio deseado, así los jugadores que se topen con el vendedor podrán ver que es lo que les interesa.

Eventos

Los eventos son misiones específicas en las que los jugadores tiene la posibilidad de participar con una frecuencia determinada, que le es anunciada por el juego.

Blood Castle

Consiste en recuperar el arma perdida por un arcángel que ha caído herido en combate. Para ello primero es necesario recorrer un largo puente plagado de orcos, acabando con ellos, para luego romper la puerta del castillo. Una vez en el castillo se deben destruir un grupo de magos que defienden una estatua de cristal, la cual también debe destruirse. Una vez destruida aparecerá el arma, por lo cual hay que regresar al principio para entregársela al arcángel, el cual dará una recompensa.

Devil Square

Consiste en resistir por 20 minutos un enorme pelotón compuesto por miles de bestias. Al cabo de esos 20 minutos, el sobreviviente que se halla desempeñado mejor en el combate recibirá un premio en experiencia.

Chaos Castle

Al entrar en el castillo, se adhiere un disfraz parecido a las armaduras de los arcángeles, lo que causa que todos los jugadores tengan el mismo aspecto. Tras el tiempo reglamentario de espera, el castillo se llenará de criaturas vestidas de igual forma, de modo que no es posible reconocer a los jugadores reales de bestias del castillo. Mientras

los enemigos se reducen, el castillo se derrumba de a poco, hasta convertirse en un pequeño espacio. Al morir un enemigo, causará una explosión que empujará al jugador, por lo cual hay que cuidarse de no caer fuera del castillo, ya que se perdería la misión. El último sobreviviente se llevará una recompensa.

Castle Siege

Es uno de los eventos más complejos de Mu. Consiste en apoderarse del castillo ubicado en Valley of Loren. El Guildmaster que posea el control, podrá controlar de cierta manera los precios de todo el continente de Mu. El señor del castillo puede recoger los impuestos, usar los almacenes y otros sistemas. El Guild que posea el castillo tendrá la exclusividad de apoderarse del mapa Land of Trials, y de manejar quien entre en el y quien no.

Evento de Crywolf

Este evento toma lugar en el mapa de Crywolf. Consiste en proteger la estatua del lobo de crystal en la ciudad, la cual cambiará de zona segura a zona de combate. Olas de monstruos atacarán. En caso de morir las 5 elfas y los beacons sean destruidos. La estatua quedara indefensa. Se gana cuando se derrota la última ola de monstruos.

Warcraft

El universo de Warcraft está ambientado en una fantasía épica moderna propia de El señor de los anillos o Calabozos y Dragones, y tiene su inspiración inicial en los juegos de Warhammer, representando combates entre el bando de los humanos y el de los orcos, los cuales son seres fantásticos adaptados de la mitología clásica europea a la fantasía actual.

En un principio la acción de **Warcraft** trataba sobre el bien y la nobleza de los hombres y el mal e inmundicia de los seres verdes invasores llamados orcos. No era una historia muy compleja pero era un pretexto suficiente para poner en combate a muerte a dos bandos contrarios. No obstante, el crecimiento del mercado requería tomar mayor empatía de la afición, y se construyó un universo de mayores posibilidades. La cantidad de razas involucradas en la guerra aumentó en **Warcraft II**, los humanos se unieron con las razas de los altos elfos, los enanos y los gnomos, formando la Alianza

de Lordaeron; mientras que los orcos se aliaron con los troles, los ogros y los goblins, aumentando así las filas de la incontenible Horda. Se incluyeron traiciones determinantes para el transcurso de la guerra, siendo la principal la búsqueda de poder del brujo de Gul'dan, que causó un retroceso a las "mareas de la oscuridad" (los orcos) que costó la victoria a la Horda en la Segunda guerra. Además se incluyó la participación de unidades especiales que representaban leyendas vivientes, grandes héroes como Sir Anduin Lothar o Zul'jin que daban al juego una atmósfera más envolvente y épica.

En **Warcraft III** la cantidad de razas y héroes creció más y las relaciones entre estos personajes se entretrejieron de modo más complejo. A su vez, se establecieron algunas ideas sobre la cosmogonía y muchos elementos sobre la historia antigua para justificar una lucha ancestral de proporciones mayores entre los seres creados por las deidades metálicas llamadas titanes y los demonios liderados por el corrupto titán Sargeraz. La lucha, sin embargo, no fue exclusiva entre la creación y los demonios, sino que entre las criaturas continuaron los odios raciales reforzados por las tradiciones bélicas. De este modo, la Alianza se mantuvo enemiga de la Horda hasta el final de la Tercera Gran Guerra.

Rasgos sobresalientes

Entre los rasgos más sobresalientes del universo de Warcraft se encuentra:

- El conflicto centrado entre la raza humana y la orca, que ha dado nombre a la época actual: la era del caos.
- Batallas épicas medievales llenas de héroes, poderosos rivales, magia y tecnología pensada rústicamente.
- Una guerra ancestral entre los seres vivientes y los demonios, mediada por la voluntad de poder de los primeros que los lleva a hacer uso de la magia.
- Una centralización de los eventos que acontecen en el continente ficticio de Azeroth, la tierra de la nación humana más poderosa.
- Arte caricaturizado, con figuras humanas ligeramente desproporcionadas capaces de soportar artefactos más grandes de lo que los principios de equilibrio podrían explicar.

- Un concepto de troll original, que a diferencia de los estereotípicos gigantes o enanos deformes y torpes, son humanoides muy ágiles, altos y delgados.
- Un concepto de elfo original en los elfos nocturnos, que son de tez violácea clara, y de estatura no menor a los 1.90 metros, cuando la literatura moderna en su lugar los concibe de tez blanca, delicados y muchas veces de una estatura decididamente inferior a la media humana.
- Un concepto de minotauro original, llamado tauren, que cambia al humanoide de torso de toro y piernas de hombre por una figura más taurina, de mayor masa corporal, cola y patas con pezuñas pero con fuertes manos.

World of Warcraft

Está basado en el mundo de ficción y la historia de Warcraft donde se adopta el papel de un personaje virtual que interactúa con otros personajes y desarrolla situaciones en un ambiente fantástico como en un juego de rol.

Existen dos bandos claramente diferenciados, la Alianza y la Horda. Cada uno de estos bandos está compuesto por cuatro razas entre las que puede elegir el jugador.

Razas

La Alianza

- **Humanos.** Son los típicos seres humanos de los MMORPG, y a pesar de que se eligen de todas las clases lo más común es ser Paladín o Sacerdote. Son de parámetros equilibrados. Viven en la ciudad de Stormwind controlada por el rey niño Arthur.
- **Enanos.** Son más bajos y más gordos que los humanos y siempre tienen barba (menos la mujeres). Carecen de especial agilidad pero lo compensan con robustez y vitalidad superiores a la media. Suelen ser comunes los Cazadores o los Guerreros.
- **Gnomos.** Son los más bajos y a su vez los que más inteligencia tienen, de aquí que sean conocidos en toda la tierra de Azeroth por sus disparatados inventos. Viven conjuntamente con sus parientes, los Enanos, ya que su ciudad natal, Gnomeregan fue invadida. Suelen elegirse Magos, Brujos y Pícaros.



- **Elfos Nocturnos:** Tienen vitalidad alta y bastante inteligencia. Son muy altos y de color violeta. Muy comunes los Cazadores y los Druidas.
- **Draeneis:** Descendientes de la raza Eredar (antiguos demonios que habitaban en el planeta *Draenor* cuyos restos ahora se conocen como Terrellande). Gran parte de la raza Eredar fue corrompida, aquellos que se salvaron son los actuales *Draeneis*. Los Naaru, seres hechos de luz, ayudaron a los Draenei en su exilio debido a la persecución que sufrieron durante años. Es la raza con mayor portento físico de la Alianza, son de color azul y violeta. Abundan Paladines y Chamanes

- *La Horda*

- **Orcos.** Dotados de mucha fuerza y mediana vitalidad, estas criaturas verdosas son comúnmente elegidas como Guerreros y en ocasiones Chamanes.
- **Trolls.** Adoptados por los orcos después de que fueron expulsados de sus tierras por las demás tribus Troll, estos seres altos pero encorvados y con unos enormes colmillos en la boca tienen mucha agilidad. Muchos son Chamanes y Cazadores.
- **No-Muertos.** Se hacen llamar a sí mismos los renegados. Liderados por Sylvanas Windrunner consiguieron despertar del dominio que el corrupto rey Lich ejercía sobre sus mentes. Su unión con la Horda es una alianza de conveniencia, ya que la Alianza los sigue considerando parte de la Plaga; y la Horda es la única facción que les ofrece apoyo. Hay muchísimos Pícaros y Brujos No-Muertos.
- **Taurens.** Son toros que caminan en dos patas. Su vitalidad es enorme y su fuerza también. Suelen ser Chamanes, Druidas y Guerreros.
- **Elfos de Sangre** Descendientes de los Altos Elfos, se hacen llamar a sí mismos los Elfos de Sangre, en honor a sus camaradas caídos. La gran mayoría de los Elfos Sanguinarios son Paladines y magos.

Clases

Guerrero (Warrior)

Los guerreros son la clase centrada en el cuerpo a cuerpo. Estos personajes son más duros que una piedra y maestros de las armas y la táctica. Es el típico *Tank* de los juegos MMORPG

- *Cazador (Hunter)*

Azeroth es el hogar de una amplia variedad de bestias, algunas son amigables, otras son feroces y agresivas, pero todas tienen una cosa en común. Cada criatura comparte una conexión especial con los Cazadores, quienes rastrean, domestican y matan todo tipo de bestias y criaturas que viven en estado salvaje.

- *Pícaro (Rogue)*

Entrenados en desaparecer de la vista, los Picaros de Azeroth actúan más cómodos en un segundo plano. Cambiando los sucesos a su favor, golpeando solo cuando la ventaja es grande: aquí es donde los Picaros brillan con luz propia, con sus taimados trucos, habilidades físicas, y maestría en la ocultación y el disfraz.

- *Paladín (Paladin)*

Seguidores de la Luz Sagrada y defensores de la Alianza, luchan contra el avance de los Renegados, al sur de las Tierras Devastadas, manteniendo incesantemente su vigilia contra las fuerzas demoníacas. Blandiendo sus poderosos martillos y la fuerza de la Luz, estos guerreros sagrados dirigen las fuerzas a la batalla, mientras se lanzan al combate allí donde la lucha es más encarnizada.

- *Druida (Druid)*

Los druidas son los guardianes del mundo. Tras la derrota de Archimonde, los druidas han decidido seguir despiertos y ayudar a reconstruir las tierras devastadas.

- *Mago (Mage)*

Los Magos en su día centraron sus poderes en la magocracia de Dalaran. Tras la destrucción de ese reino por parte de la Legión Ardiente las artes arcanas se dispersaron por todos los lugares remotos del mundo.

- *Chamán (Shaman)*

Los Chamanes son los líderes espirituales de sus tribus y clanes. Se comunican con los espíritus, tienen visiones del futuro y guían a su gente a través de las oscuridades del tiempo.

- *Sacerdote (Priest)*

Los Sacerdotes conducen las diferentes creencias a lo largo de los dispares territorios de World of Warcraft. En Kalimdor, las Sacerdotisas Elfas Nocturnas adoran a la diosa de la luna Elune, mientras los Sacerdotes Enanos en Khaz Modan transmiten su mensaje sobre la Luz a todo el mundo. En las ruinas de Lordaeron, los Sacerdotes No-muertos de los Renegados, tienen su fe distorsionada y corrompida por sus torturadas existencias, extendiendo una oscura interpretación de la Luz Sagrada.

- *Brujo (Warlock)*

Los Brujos son magos que han explorado con demasiada profundidad las raíces del poder demoníaco. Consumidos por un ansia de conocimiento oscuro, se han volcado en las magias caóticas del mundo. Esta clase en los nomos es la más temida por la mayoría de los jugadores, al principio cuesta subir, pero al niveles altos podría ser de los mejores.

Los juegos de Acción en Primera Persona

Los juegos de acción en primera persona, también llamados First Person Shooters (FPS) en inglés, son un género de videojuegos popularizado masivamente en años recientes. En dichos videojuegos, el jugador tiene la impresión de estar dentro del escenario virtual (que generalmente se proyecta en tres dimensiones) y tiene el mismo punto de vista que tendría de estar presente en ese escenario. Además tiene la posibilidad de utilizar armas y vehiculos que pueda encontrar en el escenario.

Counter-Strike

Counter-Strike (CS, el nombre significa "contraataque" en inglés) es un videojuego de acción en primera persona o *FPS* (sigla del inglés "First Person Shooter") por equipos,

los terroristas y los antiterroristas. Es el primer juego mas jugado online. Se concibió originalmente como un juego de tipo multijugador (ya sea en LAN u online).

En sus inicios era una ampliación o MOD del videojuego Half Life que poco a poco fue adquiriendo más aficionados y acabó por ser tan popular como el propio juego. Existen otros famosos MODs con mecánica similar para Half-Life como el Day of Defeat, ambientado en la Segunda Guerra Mundial, o el Team Fortress Classic; en ambos se juega en equipo.

En el juego se emulan situaciones de antiterrorismo, desactivar/plantar una bomba, rescatar/proteger rehenes, escoltar/asesinar a un VIP, eliminar a los terroristas/antiterroristas, etc.

Los mapas, o tipos de juego más utilizados en servidores públicos son varios.

En los mapas “as” los antiterroristas defienden y los terroristas atacan. Los antiterroristas deben escoltar al VIP al helicóptero. El VIP no podrá comprar nada. Los terroristas deben matar al VIP antes de que sea escoltado en el helicóptero. Los terroristas podrán comprar algunas armas.

En los mapas “de”, los antiterroristas defienden y los terroristas atacan. Es el tipo de mapa más utilizado en las competiciones. El mapa consiste en que los terroristas deben hacer estallar un objetivo; generalmente hay dos objetivos y se puede estallar el que se quiera con una bomba.

En los mapas “cs”, los terroristas defienden y los antiterroristas atacan. En estos mapas hay una serie de rehenes, de número variable según el mapa, y los antiterroristas deben liberarlos. Para liberarlos hay que llegar hasta ellos y volver al punto de control. Este punto de control suele ser donde empiezan la ronda los antiterroristas. La misión de los terroristas es evitarlo a toda costa. Por cada rehén rescatado, el jugador antiterrorista recibirá una cantidad de dinero de \$150.

En los mapas “es” los terroristas defienden y los antiterroristas atacan. En estos mapas los terroristas han de escapar por ciertos puntos de salida (variables según el mapa), y los antiterroristas deben evitarlo. Este es el tipo de juego menos popular.

En los mapas "kz", no hay una competencia entre terrorista y antiterrorista, sino que se trata de ir avanzando, saltando de un obstáculo a otro hasta llegar al final del mapa. Por lo general es un camino ascendente, tratando de establecer el mejor tiempo posible de llegada a la meta. Este tipo de juegos es más bien un desafío hacia los jugadores más experimentados.

El dinero que se utiliza para comprar armamento se pierde o gana de esta manera:

- Ganar una ronda: \$3250 (se recibe en la siguiente ronda)
- Perder una ronda: \$1400 + \$500 por ronda perdida hasta \$3400 (se recibe en la siguiente ronda)
- Matar un enemigo: \$300 (instantáneo)
- Ordenar a un rehén a que te siga: \$150 (Una vez por ronda, por rehén. Instantáneo)
- Rescatar un rehén: \$1000 (Instantáneo)
- Plantar la bomba: \$800 (Se recibe la próxima ronda, pero solo si la ronda en la que se plantó fue derrota para los terroristas)

Modo de Competición

Las competiciones son una modalidad de juego en Counter Strike (CS) en la cual los dos equipos compiten hasta llegar a las 16 rondas en total, bien sea de terroristas o contraterroristas. Si un equipo ganó en su ronda de Terrorista 10-5, en la otra ronda debe ganar nada más que 6 rondas para ser victorioso, ya que si los terroristas ganaron 10-5 anteriormente y ganaron seis rondas en la otra vuelta, aunque el otro equipo gane las nueve restantes no le podrá igualar en puntos. Los mapas más utilizados son los de modalidad "de" (los terroristas plantan bomba los CT defienden) pero sin duda el más popular es "de_dust2". En la jerga común el modo de competición son llamados partidos.