

Off/On: La construcción de la identidad virtual a través de la socialización por videojuegos y la producción de nuevas relaciones sociales en los márgenes de lo virtual y lo no virtual

Off/On: The construction of virtual identity through socialization by video games and the production of new social relations on the margins of the virtual and the non-virtual

Cristóbal Caro Villegas^a , Alejandro Marambio-Tapia^b 

Abstract Este artículo nos invita a pensar sobre relaciones entre lo off-line-online en varias dimensiones: capacidad de agencia, socializaciones, identidades y qué es lo virtual/real. A través de un análisis del videojuego World of Warcraft y parte de su comunidad intentamos comprender como funciona su espacio social virtual, cuáles son las reglas que posee este espacio, de qué manera los videojugadores conforman su propia identidad virtual, y como dialogan y tensión a lo off y lo online. A través de entrevistas semi-estructuradas y observación participante virtual se recogen datos que pretenden ilustrar la argumentación respecto a las nuevas formas de construir la socialización y las relaciones sociales, y como deambulan desde lo superficial a lo más significativo, en un eje, y desde lo virtual a no virtual, en otro eje. Esto último lleva a discutir el carácter “virtual”, en tanto opuesto de lo “real”, ya que es “real”, al fin y al cabo, y más bien nos lleva a considerar a lo off y a lo on-line como distintas dimensiones donde se estructura lo social. Ponemos atención a las tensiones entre la identidad propia off/on y a su vez, la identidad de otros off/on, lo que puede conducir a “rehumanizar” la identidad on-line y a “deshumanizar” la off-line, debido la posibilidad cierta de mostrarse agresivos frente al otro, y ese otro es un todo off/on.

Palabras claves videojuegos. identidad virtual. socialización virtual. world of warcraft. etnografía virtual.

a Universidad Católica del Maule

b Universidad Católica del Maule

Abstract *This article invites us to think about relationships between the off-line-online in several dimensions: agency capacity, socializations, identities and what is virtual/real. Through an analysis of the World of Warcraft videogame and part of its community, we try to understand how its virtual social space works, what are the rules that this space has, how gamers make up their own virtual identity, and how they dialogue and tension through the off and the online. Through semi-structured interviews and virtual participant observation, data is collected that intends to illustrate the argument regarding the new ways of building socialization and social relationships, and how they wander from the superficial to the most significant, on one axis, and from virtual to non-virtual, on another axis. The latter leads to discuss the “virtual” character, as opposed to the “real”, since it is “real”, in the end, and rather leads us to consider the offline and the online as different dimensions from which the social is structured. Let us pay attention to the tensions between the off/on identity and, in turn, the identity of others off/on, which can lead to “rehumanizing” the online identity and “dehumanizing” the offline identity, due to the clear possibility of being aggressive facing each other, and that other person is completely off/on.*

Keywords *videogames. virtual socialization. virtual identity. world of warcraft. virtual ethnography.*

INTRODUCCIÓN¹

Este artículo busca analizar el espacio de socialización virtual que ofrece el videojuego *World of Warcraft* (WW). Junto a esto, también se indaga la forma en que los videojugadores construyen su identidad virtual dentro de este espacio, como construyen y negocian sus reglas de funcionamiento y el mundo de significados comunes que se configura con sus experiencias e interacciones. La investigación que sustenta este artículo se basa en una serie de entrevistas semiestructuradas a 18 miembros de la comunidad WW y a una observación participante de cuatro meses que permitió acceder a las interacciones de primera fuente.

Los videojuegos han evolucionado y ya no nos enfrentamos a simples juegos — sin despreciar lo lúdico —, sino que se han transformado en lugares virtuales interactivos, convirtiéndolos en espacios sociales capaces de crear comunidades. En tanto industria cultural, los videojuegos intentan reflejar aspectos de la vida cotidiana, así como también ambientes de fantasía donde ocurren aventuras, paisajes y mundos complejos (Sánchez, 2015). WW ofrece narrativas que se desarrollan en

¹ Los autores desean agradecer al Centro de Estudios de Conflicto y Cohesión Social ANID/FONDAP/15130009 y al Proyecto Fondecyt 11200893.

un mundo cuasi-medieval, donde conviven personajes y razas de diversos tipos como los orcos, enanos, elfos, etc. Asimismo, hay un grupo incipiente de estudios que apuntan a la caracterización de la comunidad de videojugadores y sus prácticas de juego (Marcano, 2011; Ruiz et al, 2019) y una tipología de las relaciones que se pueden producir en ellas (Acevedo, Maya, 2016).

Nuestros argumentos apuntan a dos aspectos de este mundo y su normatividad y desregulación. El primero, a que las reglas de funcionamiento de una comunidad virtual como WW recogen códigos de lo off-line a lo on-line, cuando la espacialidad virtual así lo permite, lo que tensiona dichas interacciones en espacios “simulados”. Nuestro segundo punto es que los videojugadores tienen mayores grados de libertad para construir su identidad virtual, ya que cuando lo on-line está desanclado de lo off-line se autoasignan roles con ciertas expectativas sobre el futuro (Beckert, 2016) y es sobre dicha base que construye su identidad en el juego. Esto último lleva a discutir el carácter “virtual”, en tanto opuesto de lo “real”, ya que es “real”, al fin y al cabo, y más bien nos lleva a considerar a lo off y a lo on-line como distintas dimensiones donde se estructura lo social. Ponemos atención a las tensiones entre la identidad propia off/on y a su vez, la identidad de otros off/on, lo que puede conducir a “rehumanizar” la identidad on-line y a “deshumanizar” la off-line, debido la posibilidad cierta de mostrarse agresivos frente al otro, y ese otro es un todo off/on.

Las *arcade*, término en inglés que se usa para nombrar a los establecimientos públicos donde se solía consumir videojuegos entre los 1980s y 1990s, se constituyeron como un espacio de socialización físico que permitía a los individuos reunirse con sus amigos, entablar conversaciones e interactuar con otras personas. Posteriormente, el surgimiento y sofisticación de nuevas consolas de videojuegos, destinadas al consumo casero de videojuegos, provocó que las *arcades* perdieran relevancia. Sin embargo, tanto en lugares públicos y privados, los videojuegos nunca perdieron su elemento de compartencia, ya sea por la generación de espacios para socializar el conocimiento sobre los mismos videojuegos o por considerarse “lugares” expresivos, ya sea en contextos físicos o virtuales (Belli, Lopez, 2008). Actualmente, persisten espacios físicos como ferias o eventos *gamers* y lo virtual se ha ido sofisticando: los videojugadores se comunican por chats de voz dentro de los videojuegos y crean comunidades dinámicas donde comparten ideas, conversaciones, imágenes, etc. En síntesis, los videojuegos han sido capaces de crear y establecer instancias de socialización tanto virtuales como físicos, que a través del paso del tiempo han variado espacialmente, pero han logrado mantener su elemento interaccional y comunitario.

MARCO CONCEPTUAL

El interés principal de este artículo se centra en los espacios de socialización virtual que ofrecen los videojuegos junto a la identidad virtual y el comportamiento del individuo dentro de las reglas de este espacio virtual. El artículo basa su propuesta argumental sobre la articulación de tres conceptos en torno a la práctica y consumo de videojuegos: socialización, comunidad, identidad y cómo pueden ser entendidos desde la virtualidad.

Los videojuegos, desde sus orígenes, han sido una gran innovación. Según Quiroz y Tealdo (1996), desde lo intergeneracional, el videojuego transmite y socializa “saberes” de manera oral, es decir, como si fuera una historia o una cultura. Por otra parte, el videojuego es una representación o reproducción de lo que es la propia vida, las actividades, las costumbres y valores. Desde sus primeras versiones, los videojuegos generaron espacios, donde se aprende moralidad, sociedad y conocimiento. La perspectiva de socialización virtual se nutre de la experiencia de juego, que constituye una práctica vivenciada en el contexto del videojuego, que involucra interacciones con desconocidos que modifican dicha vivencia, y que puede generar relaciones (Eguía-Gómez et al, 2012).

En la línea anterior, el concepto de comunidad virtual en tanto grupo organizado y recurrente para intercambiar información en torno a intereses comunes y por medios electrónicos es de larga data (Rheingold, 1993; Barab, Duffy, 2000; Valiente, 2004). Sin embargo, en tanto dispositivo sociotécnico, en los últimos años se ha ido complejizando conforme las infraestructuras tecnológicas también lo hacen. Esto ha dado paso a sistemas donde los miembros de la comunidad pueden ir construyendo identidades y pueden ser valorados de distinta manera por los otros miembros, y circulan modos potencialmente más estables de relacionarse, incluyendo apoyo y pertenencia (Wellman et al, 2002). El aspecto distintivo de las comunidades de los videojuegos es que se crean por y para lo digital y se consolidan reglas o prácticas para entender y desenvolverse dentro de estos espacios de socialización virtual, mediante los cuales las personas pueden gestionar sus relaciones.

Nociones generales de la identidad resultan útiles para caracterizar un concepto más específico para el estudio: la identidad virtual. La identidad tiene algo esencial, pero a la vez móvil, construido a través de la interacción – simbólica – con otros (Larraín, 2003). Los videojugadores establecen su propia identidad de videojugador a través de interacciones con otros, en donde se comparten las mismas experiencias, memorias y vivencias, y así consiguen integrarse dentro de este grupo o comunidad de videojugadores, a través de la socialización virtual. En

términos concretos, implica sentirnos parte de aquello común que da origen a la comunidad, lo que se va reafirmando en estas relaciones sociales virtuales.

Por otra parte, la identidad ayuda a diferenciarnos de otras personas, en términos individuales, pero a su vez también nos puede acercar a un determinado grupo de personas con las cuales compartimos algunas similitudes, como puede ser la misma nacionalidad, el haber nacido en el mismo territorio, comunidad, etc., es decir, nos sentimos identificados junto a otras personas debido a que compartimos vivencias, memorias y experiencias en algún grupo determinado (Muros, 2011). Para los videojugadores persiste este mismo principio, ya que poseen las mismas experiencias, vivencias y memorias, que es la del videojugador, además de la inclusión al espacio de socialización virtual que ofrecen múltiples interacciones y pertenencia. En términos concretos, la afirmación de la diferencia identitaria se inicia con la elección de aquellos elementos que nos distinguirán: apodo, avatar y todo lo que podamos expresar y/o personalizar.

Lo off y lo on-line se tensionan en la identidad, y es difícil pensarles como “mundos” completamente separados. Lo virtual generalmente se relaciona con las denominadas redes sociales virtuales, pero también incluyen videojuegos y simulaciones. El punto inicial es la creación de un avatar o *identidad electrónica* que permita relacionarse con otros, y que eventualmente puede ser más atractiva que la “personalidad real” (Portillo, 2016), por su ductilidad e idealización. Por lo que dentro de los espacios virtuales tenemos la posibilidad de crear nuestra propia imagen la cual nos identificara dentro de este vasto mundo virtual, teniendo la oportunidad de mostrarnos como queramos a las demás personas que utilizan el espacio virtual, ya que simplemente podemos adoptar otra identidad y enseñarle a los demás solo lo que nosotros permitimos que puedan ver. Lo mismo sucede con los videojuegos, ya que son representaciones virtuales de nosotros mismos.

Si bien en estos espacios virtuales o redes no compartimos un espacio físico – si compartimos ciertas similitudes, como pertenecer a este mismo espacio virtual, es decir, formar parte de este, tener un rol definido, ya que es un espacio en donde somos capaces de reconocer los símbolos que posee, sus códigos, etc., al igual que como nosotros percibimos nuestro espacio físico, en término de sentido pertenencia (Muros, 2011). En la identidad virtual confluyen fenómenos de identidad colectiva, que permiten acercarse o alejarse de los grupos, además del fenómeno de identidad individual o personal que permite identificarse con diferentes entidades (Portillo, 2016). Pertenecer a un grupo o comunidad virtual implica que se comparte un núcleo de representaciones sociales que los define – opiniones, actitudes, entre otras – y que el no pertenecer a este grupo o comunidad virtual significa que el

sujeto se encuentra excluido, es decir que no tiene acceso a compartir de manera virtual con otras personas, no tiene acceso a la información que comparten otras personas, fotos, eventos, entre otro tipo de cosas. Lo mismo sucede con los videojugadores, quienes solo pueden entablar una interacción social virtual dentro de este mundo con otras personas o videojugadores que sean parte de dicha comunidad, ya que no se podría entrar en contacto con individuos que se encuentran excluidos de este mundo virtual que ofrecen los videojuegos (Muros, 2011).

Los individuos se comunican y transmiten información usando estos símbolos mediante los cuales perciben el espacio social en el que se desenvuelven con otros individuos. En los espacios digitales ocurre de la misma manera. Se entienden y apropian estos mismos códigos sociales es que pueden – y quieren – entenderse dentro del mismo videojuego. Esta “afluencia recíproca” también aplica a la interacción virtual que tienen los videojugadores dentro de los espacios de los videojuegos, ya que como se explicó anteriormente, la acción que realice un jugador tendrá repercusiones en la reacción y acción que tendrán los demás jugadores, adoptando así un cierto “papel” o “actuación” que asumirá el control en dicha situación, ya que la interacción y actuación van de la mano según los términos de Goffman (2001).

METODOLOGÍA

El videojuego analizado aquí es World of Warcraft, un videojuego de rol multi-jugador masivo en línea lanzado en 2004. A partir de esta fecha el juego ha tenido actualizaciones y expansiones. El estudio se basa en entrevistas semiestructuradas realizadas de manera virtual – en contexto de crisis sociosantiaria – con 18 miembros de la comunidad virtual WW, debido al enfoque constructivista asumido y las perspectivas conceptuales que le dieron forma. El muestreo de las unidades de análisis, esto es, los videojugadores, se hizo por conveniencia (Martínez-Salgado, 2012) bajo el criterio del tiempo que llevaban siendo parte de la comunidad virtual WW, ya que, a mayor tiempo, mayor cantidad de interacciones, actuaciones y asentamiento de identidad. Se estableció un mínimo de 10 años de pertenencia, que hayan creado efectivamente una identidad virtual, y se consideraron sólo videojugadores de Chile. Las entrevistas se realizaron con la plataforma Discord, *ad hoc* para videojuegos. Finalmente, se entrevistaron 11 hombres y 7 mujeres.

En las entrevistas se abordaron temas del inicio y conocimiento del WW, la creación de la identidad virtual inicial, y las capacidades técnicas y cognitivas relacionadas con el videojuego. Se profundizó en los procesos de elección de identidades y reflexiones sobre la comparación entre identidad virtual e identidad fuera del juego, de qué forma los videojugadores se relacionaban con el espacio virtual

del videojuego y como se desenvolvían socialmente dentro de este videojuego. Considerando el género del videojuego -juego de múltiples roles-, era importante indagar en la adopción de papeles.

Adicionalmente, se trianguló la información con datos recolectados a través de una observación participante de cuatro meses del mundo virtual del videojuego de una forma más espontánea y “natural” – experiencia de videojugador –, lo que permitió describir de forma sistemática eventos, comportamientos y artefactos de dicho mundo (Kawulich, 2018). Esto fue fundamental para indagar en las comunicaciones directas entre videojugadores, es decir, en las interacciones de la socialización virtual. El estudio de un videojuego en específico se hace más eficiente a través de una observación directa, con tintes de etnografía virtual (Hine, 2008), puesto que permite acceder a cómo se conforma su espacio de socialización virtual y la creación de identidades virtuales, ya que no todos los juegos son iguales, por lo que no todos construyen sus espacios de idéntica forma. La observación participante demandó la creación de un personaje para poder ingresar al mundo del videojuego, la selección de una identidad y la participación en las múltiples tareas individuales y colectivas que requiere el juego. Gracias a este ingreso, se observaron cómo eran estas interacciones sociales y en qué grado sucedían. Estas interacciones, mensajes y prácticas se sumaron a lo recolectado en las entrevistas.

La información recopilada en las entrevistas y las interacciones se procesó a través de un análisis de contenido que permite ser aplicado virtualmente con cualquier forma de comunicación (Andréu, 2000). Esto facilitó el análisis sobre cómo se producen las comunicaciones entre los videojugadores, cómo se establecen estas reglas de comportamiento en este espacio virtual y cómo además se va creando esta identidad virtual mediante la cual pueden comunicarse con otros jugadores dentro del videojuego. Se utilizó una codificación de tipo abierta lo que permitió flexibilidad para triangular la información y su interpretación tentativa en categorías (Strauss, Corbin, 2016). Las entrevistas semiestructuradas y la información obtenida a través del uso de la observación participante se procesaron con *Atlas.ti*.

RUTAS BIDIRECCIONALES ENTRE LO OFF-LINE Y LO ON-LINE

A través de nuestro análisis, interesa discutir el carácter “virtual”, superando su consideración como un opuesto de lo “real”, ya que, en primer término, es ontológicamente “real”, argumentamos, y, en resumidas cuentas, lo “real” y “virtual” operan bidireccionalmente, transponiendo experiencias, conocimientos y relaciones entre una y otra dimensión, como puede apreciarse en la comunidad

de WW. Esto nos lleva, al fin y al cabo, a considerar a lo off y a lo on-line como distintas dimensiones donde se estructura lo social.

SOCIALIZACIÓN VIRTUAL TENSIONADA DESDE EL MUNDO “REAL”

Existen diversos casos en WW de videojugadores que valoran las relaciones sociales virtuales, y la consideran una red social, tanto o más importante que el mundo off-line, donde ambas dimensiones terminan por constituir su “mundo”. Desde su perspectiva, WW ha permitido que diversos tipos de personas sean capaces de establecer relaciones sociales de toda índole a pesar de ser un espacio virtual destinado a jugar, sin embargo, también la idea de este videojuego es de cierta forma “obligar” a los jugadores a interactuar con otros para así conseguir metas y objetivos en común, y es esta misma interacción lo que ha generado que los jugadores puedan encontrar amigos, parejas, etc., entonces se puede deducir e incluso considerar a WW como un punto virtual en el cual los jugadores pueden ingresar a un mundo virtual el cual asemeja sus bases a la vida cotidiana, debido a que los jugadores pueden encontrarse con situaciones de la vida real como la socialización, conversación con personas, trabajos, amigos, etc., por lo que en cierta medida se reflejan aspectos de la sociedad dentro de un videojuego destinado a la colaboración, comunicación e interacción entre jugadores dentro del mismo videojuego.

La habilidad que tienen para comunicarse con los demás y la importancia de ser con el otro de no estar tan sumido en uno y salir a interactuar con el otro porque los objetivos se logran en grupo (Conversación con Entrevistado 3 vía Discord – Entrevista).

Lo virtual ha impactado lo no virtual y cómo se entienden y significan la profundidad de las relaciones en lo virtual. En este sentido, la bidireccionalidad produce relaciones que van de un lado a otro, por lo que la existencia de una diferencia entre una dimensión y otra es difícil de percibir.

Lo primero es que terminan siendo relaciones muy profundas en relación a mis amigos del WW, yo los considero mi familia y nos juntamos cada cierto tiempo a hacer un asado y siempre estamos para el otro (Conversación con Entrevistado 3 Discord – Entrevista).

Una relación social virtual no tiene menos importancia o no es más débil por el hecho de ser virtual, sino que depende del interés de los individuos que crean y

mantienen dicha relación social para que pueda ser tan o más fuerte que otras relaciones sociales cara a cara en la vida no virtual. Existen relaciones sociales dentro del videojuego que traspasan la barrera de lo virtual y provocan que estas personas puedan reunirse para celebrar, beber algo, conversar, inclusive dentro de las entrevistas existe una persona la cual conoció a su actual esposa dentro del videojuego:

Nosotros nos conocimos cuando empezó “Tradema” y resulta que yo empecé a jugar en el oficial porque venía de un server pirata... En ese lapso habíamos armado un grupito de calabozos en modo desafío... y resulta que por ahí que le llamo la atención que yo era super pesado y la cosa es que me echaron y seguimos jugando en calabozos de desafíos y ahí empezó la amistad, pero te estoy empezando de ahí a cuando empezamos nuestra relación habrá pasado 4 años (Conversación con Entrevistado 5 vía Discord - Entrevista).

Otro elemento, propio de la narrativa de este videojuego, es jugar de forma cooperativa con otros jugadores, por lo que cualquier jugador interesado en profundizarse en la historia y en querer conseguir cualquier tipo de objetivo necesitará interacción y comunicación con otros jugadores. De esta forma estas interacciones también se dan de la misma forma en lo off y on-line.

La experiencia compartida de los videojuegos implica que los jugadores se enfrentan a situaciones que requieren de un trabajo en equipo y de habilidades sociales para comunicarse con otras personas con las cuales se comparte este interés y objetivo común, por lo que además se puede considerar como una “preparación” para lo que es la vida real al momento de tener que enfrentarse a situaciones reales de la vida cotidiana tales como el mundo del trabajo.

Nuestras relaciones sociales se originan en redes de relaciones (Grossetti, 2009) léase trabajo, barrio, organizaciones, la familia, los amigos, es decir, redes institucionales, aunque los individuos realizan filtros que pueden ser instrumentales o no (Goffman, 2001). En WW nos encontramos también con esta instrumentalidad por obligación para cumplir objetivos, que luego puede evolucionar a vínculos más profundos.

Las habilidades blandas están estrechamente ligadas a la socialización cara a cara, a la socialización virtual y a la propia identidad del individuo. Redescubren en sí mismas habilidades que en un principio creían no poseer, lo que provoca un nuevo plano de conocimiento interno en las personas.

Para mí el juego significó un antes y después en mi vida, para mí el juego me entregó muchísimas cosas, porque por un lado me abrió a un mundo que hacía explotar mis habilidades a tal punto que logre superarme en muchas cosas como persona (Conversación con Entrevistado 13 vía Discord - Entrevista).

Todos los entrevistados han relatado como esta experiencia les ha ayudado a comprender de mejor manera que este videojuego les ha ayudado en muchos aspectos de su vida personal, social, y laboral dentro de las cuales destacan la ayuda del videojuego en cuanto a dominar el idioma inglés.

[D]esarrolla habilidades que no sabía que tenía, pero las descubrió por medio del juego porque se metió tanto en el juego y aprendió... aprendió mucho y ya después podía enseñarles a otros a como jugar y de esa manera se pudo desarrollar (Conversación con Entrevistada 4 vía Discord - Entrevista).

Otras habilidades constituyen el liderazgo, ya que el juego pone a los jugadores en un plano de orden y de instrucciones para así lograr organizar un grupo en el que ninguno se conoce.

Las partidas que yo lideraba en el juego me dieron la suficiente confianza de decir 'no, hacer eso no está bien, esto es lo que hay que hacer' y la suficiente confianza para que la gente confiara en mí y siguiera el camino que yo indicaba y para también expresarme mejor con otras personas, porque yo antes era super tímida (Conversación con Entrevistada 7 vía Discord - Entrevista).

IDENTIDAD VIRTUALIZADA

La idea de socialización virtual se encuentra fuertemente relacionada a lo que es la identidad grupal e individual, lo mismo que sucede con las redes sociales en internet, sin embargo, la idea de WW permite a las personas replantearse esta idea de identidad y su relación con lo que ocurre off-line.

Mas cosas así, había otro amigo que... siempre son más extremos y un amigo era druida, le gustaban los druidas, porque son corpulentos y solamente por eso y después el entro al gimnasio y empezó a hacer ejercicio y después el quedo corpulento como que partió en el juego buscando algo que le dio fuerza y termino siendo el fuerte en la vida real (Conversación con Entrevistado 6 vía Discord - Entrevista).

Son los mismos videojugadores quienes han notado que otras personas intentan reflejarse tanto física como psicológicamente con sus personajes, ya sea por algún tipo de rasgo físico que los caracteriza, por algún comportamiento psicológico que tengan o por la manera en que piensan y observan el mundo que les rodea. Existen muchas opciones y alternativas para la construcción de un personaje, lo que al final es una cosa de gustos, sin embargo, ellos se preguntan “¿Cómo quiero reflejarme hacia los demás jugadores dentro del videojuego?”, “¿Es esto realmente lo que me identifica?” “¿Percibo estos rasgos en mi persona?”, por lo que esta construcción de identidad virtual depende de los factores de cómo se sienten y perciben los mismos jugadores dentro de un mundo de fantasía y destacan aquellos rasgos que les gusta o les identificaría más en ese tipo de mundo. Portillo (2016) afirma que la identidad de un usuario dentro de las redes sociales y otros tipos de formatos parecidos están ligadas a este entorno virtual en donde cada uno decide quien ser, en el caso de este videojuego sucede de la misma forma, debido a que cada jugador tiene la libertad de crear su personaje como mejor le parezca, tomando en cuenta tanto aspectos y atributos físicos como personales y psicológicos. Esto abre la posibilidad de una tensión entre la identidad propia off/on y a su vez, la identidad de otros off/on, lo que puede conducir a “rehumanizar” la identidad on-line y a “deshumanizar” la off-line, debido a la posibilidad cierta de mostrarse agresivos frente al otro, y ese otro es un todo off/on.

Son muchas cosas que entran en juego al momento de la creación de un personaje, debido al significado que cada jugador quiere añadir en su personaje, por ejemplo, el mismo nombre de un personaje puede tener algún significado para los jugadores, ya que no buscan un nombre que no tenga sentido, sino todo lo contrario, intentan reflejar un significado de su personaje a través del mismo nombre.

Mi personaje Sartarius viene de Sarta que si buscas el nombre viene de querer expresar por un lado nobleza y el tema de mostrar poder. Los personajes también pueden modificar su equipo y puede darle las tonalidades que uno quiere y de alguna manera a la larga se convierte en el reflejo de uno porque uno mismo comienza a personificar en cuanto al diseño y siempre termina asemejándose parte de la personalidad de uno (Conversación con Entrevistado 3 vía Discord – Entrevista).

Lo mismo ocurre con los aspectos y atributos físicos del personaje. La mayoría de los entrevistados mencionan que siempre tuvieron en mente algún atributo físico que los caracterizaba frente a sus amigos y que de cierta forma querían reflejarlo en el videojuego, existen casos en los que los videojugadores querían reflejar el tamaño de sus barbas en sus personajes, por lo que siempre buscaban personajes

que permitieran elegir dichos atributos, lo mismo ocurría con otras entrevistadas las cuales trataban de colocar su color de pelo en los personajes, además cada vez que cambiaban su color de pelo en la vida real también lo hacían dentro del videojuego para así “sentirse en sintonía” con sus personajes. “Los personajes te los creas de acuerdo a tu personalidad, a lo que tu sientes o lo que te gustaría ser en el juego” (Conversación con Entrevistada 4 vía Discord – Entrevista).

El caso de las razas y las clases dentro de este videojuego también son un tema esencial ya que dependiendo de las elecciones y gustos de los jugadores se elegirá cierta raza, y, dependiendo de dicha raza es que también se elegirá la clase, por ejemplo, dentro de los entrevistados podemos encontrarnos con aquellas personas que se definen como alguien solitario pero que se esfuerza dentro de su vida cotidiana, por lo que ha optado en crear un personaje con estas mismas cualidades como sería una raza de “Orco” con clase “Guerrero” ya que son personajes solitarios que están más enfocados a la lucha cuerpo a cuerpo y resistir ataques de toda índole. Así como existen personas que crean personajes que reflejen su soledad y esfuerzo, pueden existir personas que quieran reflejar su amor por la naturaleza y los animales, como lo son las razas de “Druidas” o que quieran reflejar algún otro aspecto de su propia personalidad.

Yo estudio Ingeniería Civil en Materiales como te conté antes se ve mucho el tema de los metales en mi carrera, pero por ello quería un poco que se viera ligado de esa idea burda de los metales, de forjar y por lo mismo lo asocie a eso y apenas tuve agregue esas profesiones a mi personaje... que fueron herrero y minero y para poder trabajar los minerales, pulirlos y volverlos piezas de arte en la herrería (Conversación con Entrevistado 8 vía Discord - Entrevista).

Como se puede observar, dentro de la creación de personajes los jugadores ya se encuentran significando y practicando el rol que quieren plantear dentro del videojuego, basándose en sus propios intereses, incluso relacionándolos con alguna carrera que hayan estudiado, tratando de implementarla lo mejor posible dentro de sus personajes, y esto es posible en su mayoría ya que el videojuego permite la opción de elegir una profesión para el personaje, es decir, aquello a lo que se dedicara para conseguir recursos, oro, etc., todo esto dentro del videojuego.

LAS REGLAS DEL MUNDO VIRTUAL DE WW

Las reglas abordadas aquí no corresponden a reglas impuestas por el mismo videojuego o empresa creadora del videojuego, sino que son reglas las cuales fueron

creadas por los mismos jugadores y que hasta el día de hoy siguen en vigencia, agregándose además nuevas reglas o actualizando las que ya poseían.

Para los videojugadores resulta muy importante que existen ciertas reglas además de las que ya impone el mismo videojuego, es por eso que los mismos jugadores implementan reglas basadas en la convivencia con otras personas, para evitar lo que consideran sería un caos. Nos encontramos con reglas que requieren ciertas interpretaciones y que en algunos casos tienen sentidos distintos a lo que ocurre en lo off-line.

Eso depende mucho de cómo, se dice, el Reino donde uno juega. Por ejemplo, está mal visto que un jugador de nivel alto vaya a matar monstruos a ciudades de jugadores de nivel más bajo. Al igual que robar ítems, ya que dentro de las mazmorras del videojuego hay un ítem que un jugador necesita y otro lo quiere porque si no más, por avaricia (Conversación con Entrevistado 12 vía Discord - Entrevista).

En términos morales, está mal visto que los jugadores veteranos vayan a la zonas del mapa del videojuego que están diseñadas para aquellos jugadores que recién están comenzando su aventura, esto debido a que la mayoría de estos jugadores de nivel alto busca “molestar” a los jugadores nuevos, atacando a los monstruos para que los jugadores nuevos no puedan adquirir experiencia y subir de nivel, por lo que esto puede ser interpretado como un abuso de poder por parte de los jugadores veteranos que no dejan a los jugadores nuevos jugar tranquilamente. Además esto también puede ser interpretado como “aquel que posee más fuerza puede hacer lo que le plazca” ya que dentro del videojuego no hay nada que prohíba a los jugadores veteranos viajar a las zonas donde comienzan a jugar los jugadores nuevos y atacar a los monstruos de bajo nivel que están específicamente en esa zona para que los jugadores nuevos pueden atacarlos y adquirir la experiencia que otorgan, por los jugadores no pueden hacer nada al respecto, es debido a eso que existen este tipo de reglas o códigos morales.

De acuerdo a la observación participante, de cierta forma se trata de cumplir este tipo de regla, que funciona más como un código moral antes que una regla formal; es más que nada es un asunto moral y de respeto hacia los demás jugadores, ya que el incumplir este tipo de reglas no trae sanciones por parte de los creadores del videojuego, sino que son los mismos jugadores los cuales ejercen control, de cierta manera. El veto social, en donde se da a conocer el nombre del jugador que haya cometido dicho delito, para que los demás jugadores estén al tanto de que

tal jugador tiene ciertos comportamientos y no es de confiar, logrando así evitarlo (dentro de lo posible) para evitar tener que vivir este tipo de situaciones.

Es necesario destacar que el mismo videojuego tiene una forma “justa” de repartir los objetos, sin embargo, es esta forma en la que el videojuego reparte los objetos la que genera los problemas mencionados anteriormente, ya que el método de repartición del botín consiste en que cada jugador selecciona entre dos opciones, en donde pueden seleccionar la opción de “Necesidad” en la cual el jugador le indica al videojuego que necesita ese objeto ya que le sirve, si más jugadores seleccionan esta opción el objeto se repartirá al azar entre los jugadores que hayan seleccionado esta opción. La otra opción consiste en seleccionar “Avaricia” en donde el objeto se lo queda el jugador que selecciono esta opción siempre y cuando ninguno de los demás lo necesite, por así decirlo el videojuego logra hacer que quienes seleccionen esa opción tengan menos prioridad en cuanto a la repartición del objeto. Esto más que nada fue diseñado así para evitar conflictos y que los mismos jugadores serian “honestos” en cuanto a las necesidades que posee cada uno, por lo que en teoría tendrían un acuerdo de quien se quedaría con el objeto en cuestión.

A través de la observación participante se puede evidenciar que, en teoría, este tipo de sistema resulta bastante justo, el problema aparece cuando existen jugadores que seleccionan la opción de “Necesidad” sin siquiera necesitar realmente el objeto, sino que lo hacen por querer tener ese objeto, lo que conlleva a las problemáticas de que el jugador se robó el objeto y todos estos demás problemas y vetos sociales, algo que en cierta medida puede comprarse con lo que es nuestra sociedad actual, obviamente sin tomar en cuenta que dentro del videojuego no existen represalias y en la vida real si las existen, además de que todo está legislado por leyes para evitar que las personas realicen este tipo de actos. Sin embargo, la comparación va directamente en que los jugadores tomaron elementos de la sociedad para implementarlas dentro del videojuego y así lograr crear una sociedad en base a estas mismas reglas, que son más conocidas como reglas morales dentro del videojuego.

También existen reglas basadas en la misma convivencia entre jugadores. Esto ocurre a un nivel general del videojuego ya que los mismos jugadores establecen ciertas normas de comportamiento al momento de interactuar con otros jugadores, debido a que no todos poseen los mismos comportamientos, si se tratan de regular entre ellos mismos, por ejemplo, para un nivel de convivencia sana dentro del videojuego es necesario que cada jugador respete al otro, para así evitar cualquier tipo de peleas y conflictos, lo mismo sucede con la discriminación y racismo que suele suceder dentro de este tipo de videojuegos.

Así como en la dimensión de socialización e identidad, respecto a las reglas también hay intercambios entre lo off y lo online. El caso de la economía dentro del videojuego es muy conocido por los jugadores, ya que existe un comercio con su propio valor dentro del videojuego, este comercio se ha tornado cada vez más y más importante para los jugadores ya que ha evolucionado a tal punto que influye fuera del mismo videojuego como, por ejemplo, la venta de artículos dentro del videojuego a cambio de dinero real.

DISCUSIÓN

Hemos reconstruido las concepciones que tienen los videojugadores respecto a estos espacios donde son capaces de interpretar y generar un espacio en el cual pueden interactuar con otros videojugadores, generándose así comunidades, amistades, interacciones sociales, etc. También destacamos la existencia de una identidad virtual a través de la cual las personas se expresan ya que se han apropiado de este objeto y como se vincula con lo off-line. A estas alturas, ya es riesgoso hacer diferencias teóricas respecto a lo digital y lo no digital, por su imbricamiento en la construcción de identidades, híbridas en la manera que combinan lo off-line y lo on-line (Marres, 2017).

Los modos de producción y consumo (Riesgo-Gómez, 2020), consumo cultural e incluso de activismo han sido impactados por la emergencia digital, para luego fundirse dialécticamente. Si bien cabe hacer una diferenciación respecto a lo off/on-line para recoger ciertas especificidades propias de las infraestructuras donde ocurre cada dimensión, la diada off/on recoge las facilidades con que puede realizarse el desplazamiento entre dichas dimensiones. No se trata en definitiva de un mundo, el digital, al que haya que “ir” para recolectar datos, sino que los individuos y comunidades operan híbridamente (Marres, 2017). Actualmente, y como podemos ver a través de este caso, es difícil pensar lo off-line sin una referencia a lo on-line y viceversa.

Sin duda, lo digital se constituye como un espacio donde ocurre lo social, no es simplemente un “subproducto” de lo social que no ocurre en lo digital. Lo que se produce en lo digital tiene una vida social por sí mismo y no puede desacoplarse de lo no-digital (Lupton, 2014). De hecho, es así como la mayoría de los miembros de la comunidad WW lo practica y significa. Lo digital no es solamente un elemento propio de nuestros tiempos, sino que termina por constituir y constituirse desde y para lo social.

WW parece una comunidad virtual atractiva que cumple las expectativas de cada jugador, ya que permite la realización de cualquier tipo de actividad dentro

de su propio espacio: lo vívidamente digital permite una experiencia estimulante desde lo propiamente lúdico, pero significativamente relevante para construir interacciones y relaciones, y en definitiva, una socialización que supera lo off/on-line. Además, los videojugadores se ven envueltos en un mundo virtual que les permite replantearse su propia identidad, establecer relaciones sociales y disfrutar de todo aquello lúdico que ofrece el videojuego.

Este espacio virtual de WW permite variadas dinámicas sociales a sus mismos videojugadores. Se “obliga” a los jugadores a socializar con otros si quieren lograr ciertos objetivos, sin embargo, también hay que considerar que este tipo de socialización no puede ser considerado como una socialización profunda, sino que más bien es una socialización superficial o instrumental, según lo expuesto por Goffman (2001) y Grossetti (2009). Sin embargo a pesar de que este videojuego “obliga” a socializar, transformando estas relaciones sociales en relaciones meramente superficiales, no dejan de tener importancia, ya que permite a los jugadores entablar conversaciones con personas desconocidas, y aun siendo personas que no son tan sociables en el mundo fuera del videojuego, le permite desarrollar esta habilidad relacional con la ventaja de que al tratarse de un espacio virtual, no se exponen de la misma forma que sería una socialización dentro de nuestra sociedad, donde las interacciones son cara a cara. Esta socialización dentro del videojuego permite a las personas comunicarse sin prejuicios sobre otras personas con las que entablan la socialización.

También se pueden encontrar situaciones en las cuales estas socializaciones superficiales se transforman en profundas, ya que como se ha presentado en este trabajo, existen muchas personas que han entablado amistades con otros jugadores, cara a cara, y con un contacto que perdura, reuniéndose para celebrar, conversar, etc. En casos puntuales algunas personas han conocido a su actual pareja dentro del videojuego y han formado una familia.

El espacio virtual ofrecido por el mismo videojuego WW protege a los jugadores, ya que la mayoría de los jugadores no conocen la identidad del otro fuera del videojuego, por lo que solo están en interacción con su identidad virtual. Dicha identidad virtual está compuesta por las preferencias de los jugadores, en elecciones de atributos físicos que lo caractericen, como puede ser la barba de un jugador, su color de pelo, ojos, etc., también influye mucho la característica psicológica que posee la persona, por lo que tratará de reflejarla en el comportamiento de su personaje, lo cual está fuertemente ligada al rol que el mismo jugador tomará dentro del videojuego, aquellas cosas a las que se dedicará, como combatir con otros jugadores; incluso las mismas profesiones, seleccionadas en base a sus intereses

de estudio o gustos. Esto genera tensiones entre lo off y lo on-line, y la forma en que las distintas dimensiones alimentan las identidades y las relaciones sociales basadas a partir de dichas identidades. El problema de las expectativas futuras se concentra en esta tensión de lo “virtual” como dicotómico de lo “real”, puesto lo primero es “real”, y construye las “realidades” tanto en lo off-line como en lo on-line.

A través de los análisis realizados anteriormente, se aborda el problema del orden social que se genera y como se maneja el conflicto. El espacio virtual de este videojuego tiene un rol importante para los jugadores, ya que son ellos mismos quienes le dan vida – no desde una estructura centralizada por los creadores del videojuego –, y eso se puede inferir a través de la observación de reglas que han impuesto los mismos jugadores, en donde no son entendidas como reglas formalizadas de por sí, pero sí son considerados como códigos morales. Estos códigos morales fueron creados por la misma comunidad de WW para así lograr estabilidad y autorregulación. De esta forma, la creación de códigos morales permite que exista una cohesión social, lo que explica que las personas intencionen valores, comportamientos y actitudes democráticas que favorezcan el colectivismo, lo que a fin de cuentas permite a cada videojugador, colaborar, cooperar, tener confianza con el otro, entre otro tipo de cosas, por lo que si no existe cierto tipo de control dentro de este juego todo se transformaría en un caos, nos encontraríamos ante un videojuego en donde los jugadores agredirían verbal y psicológicamente a otros. Es por eso que estos códigos morales son tan importantes ya que regulan comportamientos y convivencias, y además también contemplan castigos, por ejemplo, para el “robo de objetos”, ante lo cual si bien no se realiza una sanción como tal, la comunidad sí ejecuta una sanción moral de nombrar a quienes “roban”, lo que a fin de cuentas provocará que nadie quiera acercarse a esos jugadores.

Las actividades posibles del videojuego permiten a los jugadores ciertos grados de libertad para actuar en este mundo, internalizando que su comunidad se incrusta dentro ciertas estructuras. Tiene mucho que ofrecer y a fin de cuentas son los mismos jugadores quienes deciden qué es lo que quieren hacer, donde quieren ir y con quienes quieren interactuar, por lo que este videojuego puede ser visto como un espacio donde las personas pueden desarrollar sus habilidades sociales, incluso nuevas habilidades que surgen en lo on-line y que luego pueden llevar a lo off-line. Esto incluye la lectura de las interacciones y la tensión entre los individuos y las estructuras sociales que los rodean. La estructura económica del videojuego, que usa el dólar, lo que permite que puedan realizarse transacciones de objetos dentro del videojuego por dinero real, permitiendo así a los jugadores ganar algo de dinero. Además, WW tiene un mercado propio de ítems, donde si

algún jugador decide vender por debajo del precio normal cualquier tipo de objeto, generará fuertes repercusiones en el sistema económico del videojuego.

Esta perspectiva económica se encuentra fuertemente ligada a lo que es la identidad virtual del individuo y sus gustos, ya que como mencionaban algunos entrevistados, les parece interesante operar en el sistema económico del videojuego, entenderlo y desenvolverse en este, debido a que fuera del videojuego algunos entrevistados están fuertemente interesados en los estudios de economía, por lo que encontraron una oportunidad de aprender economía dentro de este videojuego, lo que a fin de cuentas se ve reflejado en los mismos personajes que crearon para adentrarse en el mundo de este videojuego, por lo que siempre están al tanto de cómo se desenvuelve la economía actual de este videojuego, lo que puede dar a entender que la influencia que tienen los jugadores dentro del videojuego se encuentra fuertemente ligada al sentido de identidad y gustos propios de cada persona.

Una comunidad virtual como WW tiene aspectos tan “reales” como cualquier comunidad como el buscar el orden y la cohesión a través de sus códigos morales. Estos códigos morales vienen de lo “real” y son introducidas para mantener un nivel de convivencia estable y decente, pero sobre todo para regular la tensión que se produce en la construcción de identidades y las posibilidades de a través de dicha construcción ser algo negativo para el otro. El peso estructural de esta regulación es clave para la supervivencia de la comunidad, así como también la circulación de la cooperación comunitaria y el sentido de pertenencia.

BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO, Álvaro; MAYA, Natalia (2016). Difusión de realidades: Comunidades virtuales presentes en los videojuegos de rol en línea (Caso Aguabrial-Dofus – Periodo 2012-2013). *Education in the Knowledge Society*, 17 (2), 133-148.
- ANDRÉU ABELA, Jaime (2000). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada. *Fundación Centro Estudios Andaluces*, Universidad de Granada, 10 (2), 1-34.
- BARAB, Sasha; DUFFY, Thomas (2000). From Practice Fields to Communities of Practice. In JONASSEN, D. H.; LAND, S. M. (eds) (2000). *Theoretical Foundations of Learning Environments*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 25-55.
- BECKERT, Jens (2016). *Imagined futures: Fictional expectations and capitalist dynamics*. Massachusetts, Harvard University Press.
- BELLI, Simone; LÓPEZ, Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.

- EGUIA-GÓMEZ, José Luis; CONTRERAS-ESPINOSA, Ruth; SOLANO-ALBAJES, Lluís (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. *TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 1 (2), 4.
- GOFFMAN, Erving (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Ediciones Amorrortu.
- GROSSETTI, Michel (2009). ¿Qué es una relación social?: Un conjunto de mediaciones diádicas. *Redes: revista hispana para el análisis de redes sociales*, 6 (2), 44-62.
- HINE, Christine (2008). *Virtual ethnography: Modes, varieties, affordances*. SAGE Publications, Ltd, <https://doi.org/10.4135/9780857020055>.
- KAWULICH, Barbara (2006). La observación participante como método de recolección de datos. *Forum: Qualitative Social Research [On-line Journal]*, 6 (2), Art. 43. <http://www.qualitative-research.net/fqs>
- LARRAÍN, Jorge (2003). O conceito de identidade. *Revista FAMECOS*, 10 (21), 30-42.
- LUPTON, Deborah (2014). *Digital sociology*. New York, Routledge.
- MARCANO, Beatriz (2011). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 19, 113-124.
- MARRES, Noortje (2017). *Digital sociology: The reinvention of social research*. Cambridge, Policy Press.
- MARTÍNEZ-SALGADO, Carolina (2012). El muestreo en investigación cualitativa: principios básicos y algunas controversias. *Ciência & Saúde Coletiva*, 17 (3), 613-619.
- MUROS, Beatriz (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14 (2), 49-56.
- PORTILLO, Jesús (2016). Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, 26 (1), 51-63.
- QUIROZ, María; TEALDO, Ana (1996). Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 2 (4), 95-123.
- RHEINGOLD, Howard (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Addison-Wesley.
- RIESGO-GÓMEZ, Victor (2020). Nuevas formas de consumo 3.0. El retorno del sujeto al algoritmo. *Teknokultura*, 17 (1), 3-11.
- RUÍZ, Kevin; QUEZADA-TELLO Laddy; IÑIGUEZ-PARRA, Gabriel (2019). Comunidades virtuales (fandoms) de videojuegos y su interacción: League of Legends Ecuador. *Cumbres*, 1 (5), 83-98.
- SÁNCHEZ, David (2015). *Evolución histórica y contexto social del videojuego en el sector audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de un videojuego a través de software libre profesional*. Tesis, Universidad de Extremadura, España.

- STRAUSS, Anselm; CORBIN, Juliet (2016). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín, Editorial Universidad de Antioquia.
- VALIENTE, Francisco (2004). Comunidades virtuales en el ciberespacio. *Doxa Comunicación. Revista interdisciplinaria de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, (2), 137-150.
- WELLMAN, Barry; BOASE, Jeffrey; CHEN, Whenhong (2002). The networked nature of community: online and offline. *IT & Society*, 1 (1), 151-165.