



Facultad de Derecho  
y Ciencias Sociales

Santiago de Cali, 2020

Universidad Icesi

Juan Camilo Paruma Hernández

Trabajo de Grado

Programa de Antropología

Videjuegos: Emocionalidades y significancias digitales.

Tutor: Enrique Jaramillo Buenaventura.

**Resumen:** El siglo XXI ha sido un siglo de grandes cambios. En el ámbito digital y tecnológico es donde más se han percibido dichos cambios, siendo así uno de los que más ha tenido impacto no solo en la sociedad que nos rodea, sino también en el día a día que vivimos. Dentro de ese ámbito y día a día, hay un elemento o más bien medio con el que la mayoría de nosotros hemos interactuado u oído hablar: El videojuego. Un medio que ha estado cambiando activamente desde su aparición, convirtiéndose hoy en día en más que una forma simple de pasar el rato al ir adoptando elementos narrativos, diseño y jugabilidad que generan en sus jugadores emocionalidades y significancias diversas, de la mano de una industria particular que también está implicada y que actualmente mueve no solo grandes cantidades de ingresos, sino también de emocionalidades y significancias. Este escrito describirá a través de un proceso etnográfico e investigativo, cuales son y de que tratan, así como sus implicaciones para los usuarios.

**Abstract:** The 21st century has been a century of great change. In the digital and technological field is where these changes have been perceived more, being this way one of those that has had more impact not only in the society that surrounds us, but also in the day by day that we live. Within this area and day by day, there is an element or rather a means with which most of us have interacted or heard about: The video game. A medium that has been actively changing since its emergence, becoming today more than a simple way to pass the time by adopting narrative and design elements that generate in its players diverse emotionalities and meanings, hand in hand with a particular industry that is also involved and that currently moves not only large amounts of income, but also perceptions. This paper will describe

through an investigative process which, and what these things are about, as well as what implications they may have at junctures like the present.

## Tabla de contenido

<b>Introducción</b> .....	4
<b>Parte I: Socialización en tiempos de feudalismos virtuales: Una aproximación etnográfica al mundo virtual de <i>Rise of Kingdoms</i></b> .....	14
<b>Capítulo 1: Entrando y aprendiendo en el reino: Descripción de cómo es la jugabilidad en el juego y mis primeros pasos dentro</b> .....	15
<b>Capítulo 2: La coronación del poder: Descripción y análisis de la organización dentro de <i>Rise of Kingdoms</i> y su implicación en la socialización de sus jugadores</b> .....	24
<b>Capítulo 3: Bienvenida japonesa: Implicaciones de un contexto multicultural en el espacio virtual de <i>Rise of Kingdoms</i></b> .....	37
<b>Capítulo 4: El arte de la guerra: Experiencia etnográfica durante el evento mas grande y principal de <i>Rise of Kingdoms</i></b> .....	48
<b>Parte II: ¿Por qué nos gustan los videojuegos?: Experiencias y vivencias de personas que interactúan con videojuegos</b> .....	56
<b>Capítulo 1: Detrás de la cortina digital: Aproximación e implicancias de emocionalidades y significancias en sesiones de interacción directa con videojuegos</b> .....	56
<b>Capítulo 2: Videojugando la vida: Aproximación a las emocionalidades y significancias presentes en videojuegos a partir de experiencias autobiográficas</b> .....	68
<b>Conclusiones generales</b> .....	75

## **Introducción**

El siglo XXI ha estado marcado por todo tipo de avances. La gran mayoría de ellos enmarcados en el ámbito de nuevos repertorios tecnológicos virtuales y computacionales que han conformado un "Ciberespacio" definido comúnmente como ese aglomerado de aplicaciones, redes, comunidades y entornos que se desarrollan en el internet y en sus ambientes digitales. No obstante, para efectos de este trabajo, los espacios virtuales no conectados, como algunos videojuegos serán entendidos también como parte de este ciberespacio, debido a sus características virtuales y a la relevancia que han alcanzado hoy en día.

Este ciberespacio nació para quedarse y perdurar. Muchas de las actividades cotidianas de toda índole que se desarrollan en la actualidad tienen que ver con este. Desde redes sociales para interactuar con otras personas y comunidades, pasando por transacciones financieras, comunicaciones globales, proselitismo político, hasta formas de entretenimiento de todo tipo. En esta última, por poner solo unos ejemplos, hay un amplio abanico de posibilidades como streaming de películas y música o jugar ya sea en solitario o con otras personas.

Al hablar más específicamente de los ámbitos del juego, o más bien del "videojugar" muchas veces se piensa en las consolas como la Play Station, las Xbox, o las "nintendos". Sin embargo, hay una plataforma que muchas veces se pasa por alto a pesar de lo masivamente distribuida que está actualmente: Me refiero a los "smartphones"

Muchas veces se piensa en los "smartphones" como un artículo tecnológico pensado para facilitar nuestra vida. Ya sea la comunicación entre nosotros, permitiéndonos capturar nuestro entorno más fácil gracias a sus cámaras integradas o dándonos la oportunidad de compartir esas fotos y pensamientos nuestros de manera ágil con amigos, conocidos e incluso desconocidos. Pero hay un aspecto en estos dispositivos más naturalizado como una forma simple de pasar el rato en los infinitos trancones del transporte masivo, las esperas del banco o hasta como una simple distracción cuando estamos en otra actividad que requiere de nuestra atención. ¿En qué momento estos juegos que usualmente se perciben como pasatiempos simples o triviales, llegaron a estar tan presentes en nuestro diario vivir? Podrían darse muchas razones, drásticas y para todos los gustos, pero como suele ocurrir, la respuesta más común es siempre que "todo es relativo". Sin embargo, como intentare exponer a lo largo de este trabajo de grado, hay elementos que nos permiten dar respuestas a dicha pregunta.

En la mayoría de los juegos que se pueden encontrar en la AppStore y Play Store, que son las tiendas por defecto de aplicaciones móviles para iOS y Android respectivamente, suele primar un elemento que se puede ver también en videojuegos de otras plataformas: La monetización. Y no solo estamos hablando de cobros pequeños, sino de grandes sumas que incluso pueden llegar al millón de dólares como ocurrió con la edición *premium* de un videojuego: *Saints Row IV*. Dicha suma millonaria es una anécdota recurrente dentro de la comunidad gamer y aún recuerdo mi reacción cuando vi ese artículo. Entre lo que incluía la edición *premium* estaba un Lamborghini Gallardo, 7 noches en una suite real de Dubái y entrenamiento de espía. Era simplemente algo que no se había visto antes y por mi parte, pensaba que era una auténtica locura mientras leía la noticia. Si bien ese videojuego fue uno que me gustó mucho cuando lo jugué, encontré esa noticia como una deschafatez. Mi sorpresa no fue menor cuando salió a la luz que había sido comprado.

Hoy, la sorpresa es solo una anécdota, pero ahora que me encuentro de nuevo en este mundo de los videojuegos, con los "lentes" de antropólogo puestos, me doy cuenta de que no debió haberme sorprendido. El paquete de ese juego es solo uno de muchos que han seguido saliendo, incluso no paquetes en sí, sino DLCs (Contenidos descargables que se venden aparte del juego). En este medio, así haya miembros de la propia "comunidad gamer"<sup>1</sup> que se quejen, compradores siempre habrá y la industria lo sabe. Incluso yo también he querido adquirir alguno de esos elementos extra, ya sea porque lo que ofrecían era muy merecedor de su precio, porque quería tener algo de colección de un videojuego que me gustara o porque simplemente quería "sentirme completo", en el sentido de coleccionar lo más que pudiera de algo que me encantaba. El querer tener la edición de "*Halo*" completa con su figura de acción del Jefe Maestro o esos contenidos que no vienen en una edición estándar del juego, sensaciones y deseos que la industria de los videojuegos, en años recientes ha sabido aprovechar para sacar los máximos beneficios.

Lo anterior no significa tampoco que se haya creado un nuevo modelo para simplemente manipular a los consumidores. Desde luego hay algo de responsabilidad en el mercado en el sentido de una necesidad creada e inducida, pero también hay que reconocer que hay significados y emociones involucradas en las que los compradores no solo son usuarios pasivos, sino también agentes que entablan relaciones con objetos y personas. Así pues y volviendo a la anécdota de la edición completa de "*Halo*", esta constituye tan solo un ejemplo "abrebocas" de otros asuntos que hablaré a lo largo de este trabajo. Esa satisfacción del coleccionar que la industria ofrece, se tradujo en mi caso en un deseo de "sentirme completo" que activó recuerdos y nostalgias de un personaje favorito de mis juegos de la infancia o simplemente la idea de tener un objeto del juego pero físicamente en mis manos. La relación no se enmarca en la utilidad del objeto, sino en la experiencia

---

<sup>1</sup> Para efectos de este trabajo, llamo "comunidad gamer" al grupo de personas que tiene como pasatiempo principal los videojuegos. Sin embargo, reconozco que el apelativo puede dar la impresión de un grupo homogéneo cohesionado. Antes que un conjunto delimitado y autocontenido son formas híbridas que se superponen con la participación en otros grupos de interés o socialización.

de tenerlo, poseerlo y tocarlo para sentir una conexión más fuerte con ese juego; con sus significados, vínculos y emociones que despertó. Como recordaría Walter Benjamin desempacando su biblioteca:

"La existencia del coleccionista, así pues, oscila dialécticamente entre los polos del orden y el desorden. Y también se encuentra naturalmente vinculada a bastantes cosas más. Tiene una relación muy enigmática con la posesión (...) Es más: tiene una relación con los objetos que no pone de relieve su valor funcional- su utilidad-, ni su destino práctico, sino que los considera y los valora como la escena, el teatro de su destino. El coleccionista se extasía, y en ello se encuentra su mayor placer, rodeando con un círculo mágico al objeto que, aun marcado por el estremecimiento que acompañó el momento de su adquisición, queda fijado de este modo. Cualquier recuerdo, cualquier pensamiento, cualquier reflexión pasa a ser a partir de ahora el pedestal, la base, el marco, la señal de la apropiación del objeto" (Benjamín, 1931- 396).

Así pues, aquellos artículos quedarán allí con nosotros y aunque dejáramos de jugar con ese videojuego específico de ese objeto, siempre estarán presentes las significancias y emocionalidades asociadas y evocadas. Llegados a este punto, procederé con fines de rigor y explicativos, a que me refiero con los conceptos de emocionalidades y significancias que aparecerán a lo largo de este trabajo. Con emocionalidades me refiero a las emociones o sensaciones que puedan estar asociadas a sentimientos como el amor, odio, compañerismo, unidad, orgullo, nostalgia etc. Por otra parte, con significancias me refiero a conceptos como el poder y los vínculos que se relacionan o nacen de él, la memoria y la evocación de recuerdos, la proyección de percepciones, monetización etc. Cabe aclarar que los ejemplos que estos ejemplos mencionados no son necesariamente los que se verán caracterizados en este trabajo o los únicos que aparecerán.

Ahora bien, este ámbito de la experiencia vivida no debería llevarnos a descartar el tema de la monetización de los videojuegos o más bien, mercantilización. Estos con cada generación de consolas que pasa se vuelven más costosos de desarrollar. Según la revista digital "*Xataka*", Tim Schafer quien fue el creador del videojuego "*Grim Fandango*", afirmo que este en 1998 le costó 3 millones de dólares desarrollarlo. Comparando eso con el videojuego de 2018 "*Red Dead Redemption*

2" a Rockstar Games su productora, según la revista digital Hobby Consolas, le costó entre 500 y 900 millones de dólares, incluyendo marketing. Pero el "costo humano" no se queda atrás, con más de 1500 personas implicadas directamente sin contar las que estuvieron en toda la cadena de producción y distribución. Este tipo de videojuegos con un desarrollo gigante detrás de ellos tienen usualmente una clasificación: Juegos AAA. Juegos de alto riesgo que necesitan venderse bien para sobrellevar esos costes.

Es esperable entonces que existan tácticas comerciales en los videojuegos como la edición premium de "*Saints Row IV*" y las microtransacciones o DLCs. Llegados a este punto, aún hay un debate sobre hasta que nivel esos elementos deberían estar permitidos o si deben ser regulados por su impacto en el mercado y los jugadores. En foros como Reddit y grupos de Facebook donde he participado, se han hecho discusiones sobre si está bien vender juegos por partes o sacar infinidad de microtransacciones que juegan con el azar. Mas allá de si está bien o mal que estas prácticas existan en el sentido moral, hay un asunto que impera en todo esto y es el hecho de que la monetización y mercantilización apela a otros elementos. En mi caso, era por gusto y por esa sensación de querer estar completo, pero también de poder participar con otros en espacios exclusivos. Por ejemplo, juegos como "*Call of Duty*" en los que solo las personas que hayan comprado ciertos mapas pueden jugar entre ellos solamente. Claro está, aquí ya no solo se trataba de sentirme completo, sino de un asunto casi de distinción y privilegios como sucede en el mundo físico con las zonas VIP o los servicios extras. Pero por otro lado, para otros esto también es explicado como algo que es parte de ese "instinto" de coleccionista del que hable antes.

Pero, ¿qué sucede cuando esta monetización, mercantilización y demás afectos involucrados similares o diferentes al coleccionismo se trasladan al terreno de los videojuegos móviles de celular? Un sector de la industria particular, no solo por la enorme diferencia que tienen con videojuegos de tipo AAA, sino porque dentro de la misma comunidad "gamer" son estigmatizados al ser considerados "Casuals"



(Termino a veces usado de forma despectiva para referirse a personas que juegan videojuegos "simples" o para pasar el rato sin ánimos de competir).

A pesar de lo que a veces se suele pensar, sobre la "comunidad gamer", esta no es del todo una unidad. Al igual que todo grupo que comparte una serie de significados y prácticas, estas "comunidades gamer", como veremos en la primera parte de este trabajo, también tienen sobreposiciones con otros campos, además de disputas, diferencias y desigualdades dentro de los espacios virtuales en que interactúan. Para mencionar tan solo un ejemplo, las diferencias y "guerras" van desde las partidas multijugador con las agresiones verbales y simbólicas (como -"insultar a alguien por su modo de jugar o por su país y etnia), hasta la estigmatización de los usuarios de celular que mencione antes y las llamadas "Guerras de consolas". Un tema que desde la séptima generación de consolas (aquella generación que inicio desde el comienzo y fin de producción de la Xbox 360 y la Play Station 3). ha estado en apogeo.

Así pues, si bien es plausible pensar que gran parte de los videojuegos móviles o de celular pasan por un desarrollo simple, estos videojuegos pueden también ser más complejos de lo que se ve a simple vista y aunque la monetización y mercantilización en estos suele ser un factor clave, eso no los exime de albergar dinámicas y procesos socioculturales más allá de lo que se pueda pensar y que toman como base esos mismos elementos que muchos suelen pensar como impuesta. La monetización y mercantilización que se ve en producciones de juegos AAA también está presente en juegos de plataformas móviles y no solo eso, sino que debido al modelo específico que manejan muchos de estos juegos, cobran una incidencia mayor al no solo influir en la manera en que las productoras de estos generan ingresos, sino también en la forma en que los usuarios de estos juegos interactúan entre ellos y se organizan siguiendo dinámicas específicas.

Por otro lado, así como la "comunidad gamer" se apropia y es agente de los juegos que la industria produce, también lo hace con los espacios y dinámicas que esta crea. En este caso específico, me refiero al juego multijugador en línea. Un modo de juego de nuevo propiciado por los avances tecnológicos que estarían

representados aquí por el internet. Aquel modo de juego supuso quizás una de las más grandes revoluciones para los videojuegos al romper las barreras físicas del juego local, y permitir que las personas pudieran jugar entre si desde distintas partes del mundo. Aquello supuso una nueva posibilidad de interacción más personal dentro de la comunidad y expandió los horizontes de lo que los videojuegos podían llegar a ser. La industria permitió el espacio, pero de nuevo fue la misma "comunidad gamer", quien amplió sus capacidades. Un ejemplo de lo anterior son los E-Sports, palabra con la que se denomina a aquellos torneos de videojuegos de carácter competitivo donde participan jugadores denominados profesionales y que mueven eventos de gran magnitud e importancia como si de partidos de futbol se trataran. Así mismo, otro ejemplo son los videojuegos de mundo abierto masivo multijugador en línea o MMORPG por sus siglas en inglés, los cuales son aquellos juegos que como su nombre indica, funcionan en mundos digitales de tamaños enormes con diversas posibilidades de interacción, donde las personas entran por medio de avatares o ciudades digitales para no solo jugar junto a otras personas alrededor del mundo, sino también para socializar entre ellas desarrollando a su vez, nuevas formas de comunicación e interacción social digital.

Así pues, es plausible afirmar que los videojuegos son una construcción mutua entre una industria que los produce y una comunidad que los juega, apropia y actualiza. No son solo los actores, intereses o condicionamientos de la industria lo que los define unilateralmente, sino que al final de la cadena es la "comunidad" de personas que los juegan quienes los ponen en práctica y se apropian de ellos de distintas formas, evocando a su vez significancias y emocionalidades que varían de acuerdo a sus propias posiciones sociales. Así pues, la pregunta central de este trabajo de grado es **¿Qué significancias y emocionalidades se ven relacionadas en la interacción con videojuegos y que implicancias tienen en la construcción de una comunidad o vínculos entre las personas que los juega?**

Con fines heurísticos y expositivos, he organizado los anteriores elementos de la pregunta en dos partes que desde ángulos distintos se complementan e interrelacionan: En la primera, por medio de una exploración etnográfica, describiré

densamente el espacio de un videojuego para smartphones de mundo abierto en línea de estrategia. Esto con el objetivo de indagar por los modos de socialización y organización de la "comunidad gamer" de ese juego y analizar descriptivamente como se organizan y qué procesos socioculturales se ven implicados ¿Qué emocionalidades y significancias manifiestan las personas dentro de un espacio multijugador en línea masivo? ¿Qué papel juegan los conceptos de monetización y mercantilización allí?

En la segunda parte, por medio de una recopilación de experiencias de usuario que involucra entrevistas y una metodología propia y recopilación de "storytellings" autobiográficas buscaré indagar por la experiencia de personas que tienen una relación "gamer" con los videojuegos.

El objetivo aquí es describir qué emocionalidades y significancias manifiestan las personas que interactúan con videojuegos, pero esta vez a nivel más local e individual, y qué vínculos o percepciones se han formado ellas de los videojuegos a partir de esas interacciones y experiencias propias.

### **Investigando los mundos virtuales**

Ampliaré ahora más en detalle el diseño metodológico antes esbozado: Primero, tomando como base algunos lineamientos de antropólogos que ya habían hecho antes etnografías virtuales como *Coming of Age in Second Life* de Tom Boellstorff (2008), me propuse hacer una etnografía teniendo a su vez muy presente una descripción densa que me permitiese entender desde los detalles más técnicos del juego, hasta las implicaciones, sentidos y experiencias precisas de los modos de socialización dentro de este. Sin embargo, a diferencia de otros investigadores el mundo de los videojuegos no era desconocido para mí. Por ello, mi motivación principal al momento de hacer este trabajo no era convertirme en una especie de Malinowski de la era digital. Al contrario, mi motivación al momento de querer hacer este trabajo sobre los videojuegos nació de mi interés personal de explorar esta

dimensión emotiva y significativa que surgió de mi propia relación con ellos y de las vivencias que yo tuve en su momento con ellos. Aunado a eso, mi interés también pasaba por aplicar las herramientas y la mirada de mi elección profesional (la antropología), a algo que me ha acompañado desde que tengo memoria y que aun hoy en día se piensa entre algunas voces como "una pérdida de tiempo". Así pues, mi diseño metodológico también apuntaba a romper no solo con ese estigma, sino también con los prejuicios y lugares comunes de la investigación antropológica.

Segundo, en cuanto a las entrevistas semiestructuradas que hice a los participantes fueron divididas en tres lineamientos: El primer, fue una entrevista semiestructurada primaria en la que preguntaba datos como nombre, edad, tiempo de juego, videojuego y genero favorito etc. El segundo lineamiento fue de una entrevista semiestructurada posterior a las sesiones de juego profundo (DGP) que explicare más adelante. Por último, el tercer lineamiento fue de otra forma de entrevista más cercana a la conversación informal para la recopilación de experiencias autobiográficas de las y los participantes. Con respecto a las sesiones de juego profundo (DGP) esa fue la metodología propia que mencione antes. Las sesiones de DGP consistieron en sesiones prolongadas de aproximadamente 2 a 3 horas en las que jugaba con los participantes de forma no presencial por medio plataformas como Zoom. La mayoría de las veces para estas sesiones tomaba un juego de mi lista preseleccionada, y uno que los y las participantes hubieran caracterizado especialmente durante la primera entrevista. Cabe aclarar, que la muestra de personas en general para todo el trabajo fue de 25 personas, con edades entre los 19 y 26 años de la ciudad de Cali Colombia y algunos de otros países como México y Uruguay. Por otra parte, los juegos base seleccionados para las sesiones de DGP fueron *This War of Mine* y *A plague Tale: Innocence*. Mas adelante cuando sea el momento de hablar de ellos en la segunda parte, los describiré con detalle. No obstante, un punto a resaltar es que no todos los participantes jugaron ambos juegos, debido a dificultades técnicas, por lo que las sesiones estuvieron más centradas en los videojuegos de los participantes. Sin embargo, esto no afectó negativamente el desarrollo de las sesiones de DGP, puesto que era una dificultad que había previsto y me interesaba rastrear.

En todo caso, mi idea no era solo proponer juegos de mi lista (fruto de las discusiones en línea de la misma comunidad gamer, videos y algo de mi propia experiencia)- sino también permitir que las y los participantes pudieran demostrar parte de sus propias experiencias contadas durante la entrevista inicial. Por otra parte, también esto propicio un espacio de reflexividad con los y las participantes no solo desde mi posición de investigador, sino también como un gamer. Durante la sesión, hacía preguntas en modo de conversación a los participantes sobre lo que hacían, sus razones, sus experiencias relacionadas y observaba también como se desenvolvían en esos espacios virtuales a la vez que yo lo hacía junto a ellos y escuchaba sus comentarios y observaciones. Esta metodología aparte de tener elementos de la observación participante, también los tiene inspirados de la profesora Mary Flanagan (2017), una autora de humanidades digitales reconocida por sus numerosos trabajos sobre videojuegos, filosofía de juegos de computadora y miembro distinguida de DiGRA (Digital Games Research Association). Ella propone un concepto llamado "Juego Critico" que se refiere al compromiso cognitivo y al potencial que puede surgir al alterar las reglas de lo "real" dentro de los escenarios de juego (Flanagan, 2017). Esta aproximación fue particularmente útil en tanto mis participantes se apropiaban de los juegos y las narrativas que experimentaban y plasmando en ellos sus propias matices. Por último, las "storytellings" que fueron experiencias y pensamientos autobiográficos que recopile de los y las participantes en base a preguntas sobre sus vivencias y anécdotas relacionadas a los videojuegos.

Para terminar, quiero agregar algunas notas sobre la pertinencia de un trabajo de grado estructurado de esta forma. Quiero que piense este trabajo y texto como si tratase de un juego de elección múltiple: Las dos partes del presente texto bien podrían ser independientes la una de la otra y el lector puede elegir a partir de esta introducción si desea leer solo la primera, solo la segunda o si se presta a descubrir la interdependencia y conexiones con el ánimo de comprender de manera compleja las ambivalencias del mundo de los videojuegos. No obstante, todo videojuego tiene también sus instrucciones y esta no será la excepción. Así pues, aunque cada parte puede ser asumida de manera independiente (en la medida en que cada una habla

desde "zooms" diferentes), al final, ambas buscan a su modo particular responder la pregunta central de esta tesis. Al poner las dos partes en dialogo, será posible desbloquear la escena final; o los términos "nativos" de los videojuegos llegar a los post- créditos, derrotar al *boss* final, encontrar la ubicación de la *swordmaster*, desbloquear la tri fuerza y vencer la tormenta. Poder ilimitado al alcance de sus manos.

Level: START!

## **Parte I: Socialización en tiempos de feudalismos virtuales: Una aproximación etnográfica al mundo virtual de *Rise of Kingdoms***

En esta primera parte haré un análisis descriptivo a partir de un estudio etnográfico de caso que toma como base al videojuego para celular "*Rise of Kingdoms*", juego caracterizado como un "MMO- Real Time Strategy" (Multijugador Masivo En línea de Estrategia en Tiempo Real). Tal como se describió en la introducción concentrarse en este juego resulta útil para entender tres dimensiones. Primero, describiré detalladamente las mecánicas y jugabilidad del juego con el fin de dar un contexto general sobre el espacio virtual del juego y explicar a fondo su funcionamiento interno. Segundo, analizaré qué procesos socioculturales como el poder y la reputación nacen de dichos elementos y qué mecánicas se crean con base a estos y cuál es su relación con la monetización y mercantilización imperante en el entorno de *Rise of Kingdoms*. Tercero, describiré y analizaré cómo se relacionan los jugadores y jugadoras dentro del entorno virtual de este juego y en qué consisten las interacciones entre ellos y ellas junto a sus implicaciones en términos de emocionalidades y significancias. Cuarto y último, describiré y analizaré qué emocionalidades y significancias se manifiestan en *Rise of Kingdoms* en el contexto de su evento más importante, junto a las formas de interacción entre los jugadores que surgen así como también las implicaciones negativas.

## **Capítulo 1: Entrando y aprendiendo en el reino: Descripción de cómo es la jugabilidad en el juego y mis primeros pasos dentro.**

*"Desde pequeño siempre me han gustado los videojuegos con temáticas medievales, pero antes de eso, las historias de la edad media. Diría que esa es mi época favorita de siempre. No por las condiciones de vida o sociales, sé perfectamente que para esa época no aplica la frase de todo tiempo pasado fue mejor, pero aun así, hay algo en esa época que siempre me llama. La temática de los reinos, las armaduras ornamentadas, las ordenes de caballeros, las estrategias en la batalla, la campaña... tantas cosas que simplemente trato de describir pero no lo logro porque no encuentro la palabra adecuada. Es por eso, que el tener la oportunidad de jugar videojuegos ambientados en esas épocas es una experiencia que encierra mucho significado para mí y mi sueño frustrado de ser un templario. No puedo evitar engancharme con ese tipo de juego y cuando interactué con ellos trato de aprender todo lo que tiene para ofrecerme, de querer jugarlo bien y disfrutarlo al máximo como si en verdad estuviera yo allí. Rise of Kingdoms encierra algo de esa magia que me atrapa y más por la temática de los comandantes junto a su entorno de tipo multijugador. Algo que mis juegos de un jugador no me ofrecen. Así pues, elegir este juego para mi etnografía quizás fue fortuito al inicio, pero la dinámica que maneja me apego fuertemente a él. Por otro lado, me demostró que estaba equivocado con el alcance que puede tener un juego de celular. Agradezco mucho a mi primo por haberme introducido en él, a pesar de los disgustos y desventuras. De verdad fue especial hacer algo académico de una temática que me apasiona.*

Este capítulo estará centrado en describir mis primeros pasos a la hora sumergirme de lleno en *Rise of Kingdoms*, recuenta el proceso de descubrimiento y llegada al juego por primera vez, y las implicaciones detrás de su estructura y temática. Así

mismo, también describirá densamente el cómo es la jugabilidad y los efectos que pueden tener en términos de significancias y emocionalidades para los jugadores involucrados.

"*Rise of Kingdoms*" es un videojuego MMO-RTS o Massive Multiplayer Online- Real Time Strategy por sus siglas en ingles. Fue producido por la compañía china Lilith Games y lanzado al mercado el 24 de mayo del 2018 para dispositivos móviles. Sin embargo, también es posible jugarlo en computadores por medio de un emulador de Android. De hecho, debido a su complejidad mayor en comparación a otros juegos móviles suele recomendarse por los usuarios que las personas que no dispongan de un dispositivo "potente" lo utilicen en una computadora. El tema no acaba allí, ya que, si el computador no goza de adecuaciones técnicas, el juego podría igual no tener un buen desempeño. Por mi parte, la mayoría del tiempo pude jugar desde mi celular sin mayores complicaciones. Eso sí, entrando solo para hacer actividades básicas. Sin embargo, para actividades más "pesadas" como el combate con otros jugadores y jugadoras, por ejemplo, si fue necesario usar mi computador. Esa dinámica en la que me vi envuelto de cambiar entre dispositivos no solo tuvo incidencia en la forma en que interactuaba con el juego, sino también en cómo este iba captando cada vez más espacios y lugares de mi día a día.

Aunque el juego no parecía ser tan envolvente - si parecía tener un cierto grado de complejidad - Cuando lo descargué por recomendación de mi primo, realmente no pensé que fuera a ser más que un juego de celular del montón para jugar de camino a casa de la universidad y que iba a tener que buscar otro para mi proyecto. Así que lo descargué y me dispuse a jugarlo con ese objetivo en mente: un entretenimiento rápido y fácil que pudiera dejar de lado hasta que volviera a requerirlo. Ya había jugado antes juegos de estrategia para mi celular, al ser ese tipo mi genero favorito para los dispositivos móviles, por lo que tenía también una idea de cómo sería este. El inicio del juego fue un poco lento, pero en su momento pensé que era culpa de mi celular ya que tardo aproximadamente 15 minutos en terminar de configurarse y descargar otros archivos por fuera de los que venían por defecto de la Play Store (Tienda de aplicaciones móviles). - Cuando finalmente acabo, apareció una pantalla



con un largo texto que trataba sobre el origen de las civilizaciones y que era narrado por el avatar de una mujer. Luego de eso el juego ofrecía un listado de 11 banderas, cada una representando una nación para elegir. Cada una de estas naciones tenía sus propias características únicas, estilo arquitectónico, unidad especial única y su propio personaje principal, el cual estaba designado por una figura histórica importante para esa nación. Por ejemplo, para Francia estaba designada Juana de Arco y su unidad especial era el lanzador de hachas (un hecho real el cómo usaban sus hachas los franceses o francos en el pasado). Después de ver un poco entre las diversas opciones, me decante por Gran Bretaña. En ese momento no le di mucha importancia a las habilidades únicas de cada nación ni a su unidad especial, que para el caso elegido era el arquero de tiro largo. Yo solo la elegí porque fue la que más llamó mi atención. Una elección que como descubriría un tiempo después al interactuar con la comunidad de este juego, debí meditar más, ya que se debe elegir una civilización de acuerdo a como se va a jugar y hay civilizaciones como Japón, que permiten tener un mejor inicio.

Habiendo hecho mi selección, el juego procedió a mostrarme un pequeño video que narraba el cómo mi naciente civilización nómada pasaba por varios pormenores para terminar asentándose. De nuevo, la voz de dicho avatar femenino era la que hablaba. Parecía que aquella mujer me acompañaría a lo largo de todo el juego y estaba en lo correcto. Para este momento yo ya estaba algo asombrado de tanta presentación. No es que lo considerara malo o aburrido, sino que de los juegos similares que había probado antes para celular, este por mucho parecía más trabajado. Cuando estas presentaciones terminaron y finalmente pude "entrar" a mi ciudad, empieza un tutorial y de nuevo, narrado por aquella mujer a la cual a partir de entonces comencé a llamar como la consejera. La consejera pues comenzó narrando e indicándome los conceptos básicos del juego, los cuales en parte conocía por mi experiencia con otros juegos: construir edificios, mejorarlos, crear unidades etc. No obstante, cuando llegó a la parte del combate, que en este caso fue contra unos barbaros (así los llamaba el juego y estaban representados por unos guerreros con barbas largas, hachas y actitud amenazante), descubrí una de las dinámicas que hacen de este juego totalmente diferente a otros y que representaría

su principal factor diferencial de otros juegos en términos de inmersión y jugabilidad.- La actividad en este juego era en tiempo real en un escenario donde se convive con otras cientos de personas.

Por lo general, los juegos de estrategia para celular tienen una jugabilidad basada en actividades asincrónicas entre los jugadores donde estos participan cada uno en su propio espacio cerrado y la única comunicación que suelen tener entre ellos es a través de alianzas o grupos donde hablan en un chat cerrado. Además, si bien es posible controlar en tiempo real unidades, construcción de edificios o recolección de recursos, a la hora de interactuar con personas por fuera de la alianza es donde el juego presentaba límites. Por ejemplo, al atacar la ciudad o base de otra persona esta no podía entrar al juego o interactuar con el hasta que ese ataque terminara y la persona atacante se hubiese detenido. En *Rise of Kingdoms* la jugabilidad era totalmente distinta ya que el juego nos ubica en un gigantesco mapa en el que se encuentra nuestra ciudad y la de todas las demás personas del reino. Así pues, cuando se entra a jugar a este mapa, las acciones que hagamos podrían tener repercusiones directas y en tiempo real en otros jugadores donde ellos también pueden ver en ese mismo tiempo lo que estemos haciendo y viceversa.

Habiendo acabado con estos "bárbaros" el juego da unas últimas tutorías acerca de cómo usar el chat global y observar el mapa para después dejarme jugar ya de forma libre. Es en este punto donde empezó lo más abrumador, pero a la vez envolvente no solo para mí, sino también para todas las demás personas del reino con las que interactué. En mis lecturas del chat global y los grupos de redes sociales del juego, un tema recurrente de conversación era sobre cómo finalizar los eventos, qué había que hacer e incluso, había docenas de videos en YouTube de personas de la misma comunidad dando asesorías sobre estos. Lo anterior porque el juego da montones de recompensas a través de las dinámicas de esos eventos que pueden ser relacionados con fechas como navidad o de tipo único que consisten en hacer unas actividades básicas como mencione antes. Entre dichas actividades están el recolectar recursos y subyugar "bárbaros". Por otro lado, también están las misiones diarias en las que cada una da un cofre con elementos tales como

recursos, gemas, aceleradores, botellas de energía, estrellas de comandante y/o esculturas genéricas de comandantes. Los recursos, que son alimento, madera, piedra y oro son parte fundamental para el juego, ya que son necesarios para mejorar edificios, entrenar tropas o curarlas y realizar investigaciones. Las gemas, son un recurso especial ya relacionado con la propia monetización del juego, porque son principalmente lo que se vende en la tienda del juego (en la que solo se puede comprar con dinero "real") y el elemento de más valor para aumentar el poder de nuestra ciudad, ya que permite acciones como comprar objetos valiosos o acelerar mejoras y construcciones que de otra forma tomarían un tiempo muy elevado (por ejemplo, 50 días). Los aceleradores, son elementos que como indican su nombre aceleran tiempos. Estos pueden ser de tipo específicos o universales. Por ejemplo, los específicos pueden ser de entrenamiento, los cuales solo pueden ser usados para acelerar el entrenamiento de tropas y los de investigación solo para acelerar investigaciones en la academia. Los universales son para cualquier tipo de aceleración. Aunado a aquello, están los puntos VIP, los cuales sirven para aumentar el nivel de VIP, el cual tiene 17 niveles y cada nivel otorga bonificaciones exclusivas. Entre las bonificaciones están velocidad de entrenamiento o velocidad de recuperación de puntos de acción. Estos puntos de acción son necesarios para realizar acciones como atacar "bárbaros" o destruir fuertes barbaros y se rellenan con el tiempo.

Dentro del juego, existe un elemento no solo crucial para la jugabilidad de este, sino que también tiene incidencias directas en cómo se desarrollan elementos como la reputación y la organización que expondré en un capítulo posterior. Me refiero a los comandantes, personajes históricos de distintas civilizaciones con habilidades únicas. Cuando me topé con ellos a primera vista me pareció realmente atractiva la idea de comandar tropas lideradas por personajes de la talla de Federico I o Julio Cesar y mi yo amante de la historia y la edad media reapareció con fuerza para apreciar esa dinámica con aires de nostalgia. Sin embargo, no para todos es así, y esta temática de los comandantes es una situación de competencia y de coleccionismo. Los jugadores siempre estaban en la búsqueda de tener los mejores comandantes, los más fuertes, los legendarios. Estos eran los más codiciados por

encima de los épicos, los elites y los avanzados, que son las demás categorías de rango en orden descendente para los comandantes. Así pues, en grupos del juego de Facebook o foros como Reddit las personas subían fotos presumiendo a esos comandantes legendarios, sus Alejandro Magno, o sus Ricardo I, como si de trofeos se tratasen, orgullosos de como los habían llevado a sacar sus pericias y en cuantos días. Un logro que los llenaba de contento y que no entendí hasta que yo mismo pude hacerlo. Y es que la dinámica de los comandantes no se queda solo en desbloquearlos, sino que también había que mejorarlos por medio de estrellas, esculturas y libros de experiencia. De esa forma, el tener un comandante legendario "a punto" implicaba toda una tarea por delante, algo que en el vocabulario gamer se le conoce como "grindear". De ahí el por qué las personas los apreciaban con tanto ahínco. Ahora, piensen cuan complicado sería para un jugador que no invertía dinero en el juego, le podía llevar meses y meses. Así que cuando ese tipo de jugadores exhibían a esos comandantes, era normal que pusieran en el encabezado "F2P" o *free to play*. En el capítulo siguiente expandiré más este asunto. Por ahora permítaseme decir que fue particularmente interesante observar como este instinto de coleccionista y sus emocionalidades se podían encontrar también no solo en las cosas físicas, sino también en mundos virtuales como este.

Todos los elementos que mencione anteriormente pueden conseguirse también de otras formas diferentes a los eventos y misiones diarias. Esas formas están ya más relacionadas a actividades de combate como, por ejemplo, cazar barbaros o destruir sus fuertes. Así mismo, se pueden saquear recursos de las ciudades de otros jugadores atacándolas, aunque es una actividad riesgosa en términos no solo de tropas, sino con consecuencias sociales muy altas como ampliare más adelante. Por otro lado, los comandantes son más complejos. Estos solo se pueden conseguir de tres formas: Por medio de unos cofres plateados y dorados en el edificio de la taberna que se abren con llaves que a su vez son de plata u oro. Los cofres de plata aparte de comandantes y esculturas épicas, elite y avanzadas, dan elementos como libros de experiencia, aceleradores y recursos no tan valiosos eso sí. Los dorados por su parte dan elementos más valiosos y comandantes ya del tipo legendarios, como Julio Cesar o Carlos Martel. Cabe resaltar que lo que dan estos cofres

depende de un factor de probabilidades o azar mejor dicho y que las llaves doradas como se podría pensar, son un poco más difíciles de conseguir.

Toda esa información la descubrí poco a poco interactuando con otros y jugando en grupo, pero he de admitir que por poco me hace querer dejar el juego inmediatamente. ¿Cómo es posible que un juego de celular se empeñe en ser más complejo que sus contrapartes? Yo solo quería algo como dije, para jugar sin mucha atención y usar con un papel no tan importante en mi proyecto. Pero el juego tenía otros planes, ya que si eso que describí antes ya es de por si algo con muchos temas a tener en cuenta, estaba aún el asunto de la jugabilidad y la actividad. En esos aspectos entran detalles como las alianzas, las donaciones, la jerarquía del reino, mejorar edificios/investigación y la interacción con otras personas de distintas lenguas y países. Así pues, lo que yo había vislumbrado a una semana de juego era solo la punta del iceberg. Cada día a las 7 de la noche se reiniciaba el servidor y con ese reinicio llegaban nuevos eventos, nuevas cosas que hacer y nuevas recompensas. Encima de eso, estaba el hecho de que si me desconectaba quien sabe que podría pasarle a mi ciudad, ya que podrían atacarme y "cerearme" o "Zeroed" un término que usaba la comunidad de este juego para describir a un jugador que lo habían atacado tantas veces al punto de matar todas sus tropas y dejarlo sin recursos. Porque si, las tropas en este juego pueden crearse a centenares e incluso millares, pero se mueren si el hospital, que es el edificio designado para curarlas se llena, contando con el hecho de que curarlas puede resultar muy costoso. Así pues, este juego parecía aprovecharse de su jugabilidad en tiempo real para mantenerme en vilo. Yo no conocía a nadie y además, ¿cómo iba a poder comunicarme con jugadores de nacionalidades asiáticas o alemanas por ejemplo? Por otro lado, el juego tiene una dinámica de recolección de recursos que consiste en enviar comandantes con tropas a recoger nodos de alimento, madera, piedra u oro y mientras hacen eso, pueden ser atacados por otros jugadores.

Unos días después, mientras esperaba a que uno de mis edificios terminara de mejorarse, abrí el chat del reino para ver de qué se trataba. En este chat, todas las

personas del reino podían escribir en el idioma que hablaran o quisieran. Este juego tenía una funcionalidad que no conocía en ese momento que consistía en que se podían traducir los mensajes del chat o el correo instantáneamente al idioma nativo que tuviera en el juego cada persona. El sistema de traducción era rudimentario, pero se entendía si se buscaba el sentido a la frase. Aun así, era difícil ya que era como jugar un rompecabezas, en especial con las lenguas asiáticas. Aun así, parecía que algunos jugadores usaban el inglés como lenguaje internacional. Por ejemplo, entre las docenas de mensajes, fue interesante ver como jugadores asiáticos o rusos (sus nicknames estaban en ese lenguaje) escribían en inglés para hablar o reclutar para sus alianzas. Estuve curioseando un tiempo largo sobre lo que escribían ya que, de forma personal, me interesaba saber de qué podrían hablar un ruso y un coreano, pero por el lado de mi yo antropológico, estaba interesado en saber cómo sería el intercambio multicultural en este espacio virtual. Así pues, me quede viéndolo un rato y tomando notas de campo hasta que el juego me informo que mi ayuntamiento había sido mejorado y que había avanzado de edad. La arquitectura de mi ciudad cambio y de nuevo apareció mi vieja amiga la consejera para decirme las novedades y dejarme en mi correo una bien recibida recompensa en forma de valiosas gemas. Habiendo reclamado las recompensas volví al chat del reino para ver si esas dos personas seguían hablando. No obstante, también me percate que estaba dejando pasar una dinámica no solo fundamental para la jugabilidad, sino también que era el eje central del juego: Yo estaba en un reino según el chat y además, el juego se llamaba "Rise of Kingdoms", todas las personas aquí éramos algo como ciudades estado y las alianzas eran algo como naciones.

En este punto, lo que empezó como una forma de entretenimiento sencillo, termino volviéndose poco a poco en una tarea más de mi cotidianidad. Este juego, ya no estaba atrapado en un sitio lejano virtual, sino que también se introducía en mi realidad no virtual, algo que según el antropólogo Philipp Schweighauser, en su artículo sobre estudios de juegos y el por qué jugamos juegos puede comprenderse desde la idea de un "circulo mágico"

*"En los juegos, no entramos en lo que Katie Salen y Eric Zimmerman (2003: , 95) llaman un "círculo mágico", es decir, "un lugar especial en el tiempo y el espacio" que "está cerrado y separado del mundo real". En su lugar, entramos en un espacio entre dos mundos. Dicho de otra manera, la experiencia de juego no es, como afirma Jesper Juul, medio real; es doblemente real" (Schweighauser, 2009: 131).*

El juego no necesitaba de alertas al celular para informarme de que pasaba en mi ciudad, como por ejemplo, el regreso de una marcha de recolección o un ataque en el peor de los casos. Al contrario, era yo por mi propia cuenta quien se ponía alarmas cronometradas, dependiendo de cuanto se demoraría en pasar algo dentro del juego. Por ejemplo, que una marcha de tropas que hubiera sacado haya vuelto. Cuando no era el cronometro, era yo por mi cuenta quien calculaba el tiempo y planeaba los próximos pasos que debía seguir. Aparte de que el tiempo en el juego era continuo para todos, sentía la presión de la competencia con otras personas en el reino. Una presión que era mayor si tenía en cuenta el hecho de que estas personas en su mayoría eran extranjeros y que la comunicación no sería tan efectiva ya que no podía saber con exactitud como actuarían o que los motivaba al nunca haber interactuado con uno de primera mano. Así pues, la jugabilidad se sintió no solo doblemente real, sino triplemente real en mi opinión, ya que me recordó lo ampliamente global que pueden ser estos entornos virtuales y lo poco que conocía más allá de mis propias localidades y saberes "culturales" de mi entorno.

Mas allá de que las actividades que proponía el juego como recolección de recursos, eventos, mejora de tecnología y edificios o combate ayudaban a progresar y divertirse, había otra dinámica imperante en el juego que no solo promovía una jugabilidad enfocada en la competencia, sino que también incidía en como los jugadores se relacionaban entre ellos por medio de relaciones de poder jerárquicas en su mayoría, esta dinámica se componía de tres elementos y servía para determinar qué posición ocupaba cada persona: El poder, "las kills" y las muertes propias. Elementos que en conjunto representarían la reputación de una persona dentro del juego. Aunado a eso, esta también el elemento de la multiculturalidad, que también juega un papel particular sobre cómo se agrupan las personas o se

crean estereotipos y percepciones. Tanto dentro del juego, como en redes sociales. En el siguiente capítulo se ahondará más en esos elementos relacionados con la reputación, para después en el posterior, abordar el tema de la multiculturalidad.

## **Capítulo 2: La coronación del poder: Descripción y análisis de la organización dentro de *Rise of Kingdoms* y su implicación en la socialización de sus jugadores.**

*"Habiendo estado un tiempo dentro de la alianza 80V-, que es como se conoce a las asociaciones de personas dentro de los reinos, pensé en preguntarle a algunas personas lo que opinaban del rey, Burnaby. Al tratarse de una de las alianzas reconocidas oficialmente por el rey, no esperaba posiciones críticas, mucho menos cuando Burnaby era un jugador que se había convertido en la figura más importante del reino por poseer un poder numérico alto. El tema incluso era asunto de conversación por fuera del reino, además de sus videos donde demostraba cuánto dinero invertía en el juego. Pensé, en todo caso, en un sondeo de percepciones sobre que podían pensar los demás jugadores de una figura como él. Alguien tan reservado y a la vez, tan influyente. Así pues, le pregunté sobre aquello a un colega que había hecho dentro del juego. Fue interesante como con esa simple pregunta pareció desahogarse acerca de lo tonto que le parecía meter tanto dinero en un juego, de gastar tanto solo por mantener un poder virtual. Hablaba además de cifras que para mí eran exageradas acerca de lo mucho que gastó Burnaby para estar en su posición de soberano del reino y de cómo le molestaba seguir ordenes de él. Le contesté acerca de que eso era inevitable puesto de su inmenso poder lo convertía en la persona más fuerte del reino y con el suficiente peso de influencia para tomar decisiones que todos los demás jugadores siguieran. En ese momento pensé cómo ese poder en verdad iba más allá de un número, ese poder realmente era otra cosa y reflejaba mucho de cómo podíamos ser en la vida más allá de las pantallas.*



Este capítulo tratará principalmente sobre los tres elementos mencionados al final del primer capítulo y cómo en conjunto forman el concepto nativo de reputación. Algo que surge como representativo de los procesos de socialización dentro del juego y que tiene efectos directos en como los jugadores expresan ciertas significancias o emocionalidades. Así mismo, describiré que es lo que hace a un jugador más o menos "poderoso".

Habiendo descrito en el capítulo anterior la jugabilidad básica de *Rise of Kingdoms* y habiendo aprendido el cómo "moverme" allí como un miembro activo más, procedí a fijarme en los aspectos más exteriores, o como diría otra persona, en los relacionados a política exterior de ese mismo juego. Necesitaba una alianza a la cual unirme, no solo por el hecho de que el juego lo pedía para seguir avanzando en las misiones, sino porque la primicia de este juego nace de jugar colectivamente. Yo no podía seguir avanzando en misiones de destruir fuertes, ya que estos requerían varias personas para atacarlos. Así mismo, estaba a merced de ataques de otros jugadores que vieran mi ciudad como abandonada y sin el respaldo de una alianza. Por último mi poder no iba a crecer rápido sin las ayudas y cofres que solo podría obtener uniéndome junto a otros jugadores para jugar colectivamente, algo que dentro del juego es conocido con el nombre de alianzas. Así pues, mi necesidad de establecerme en una era acuciante.

Llegados a este punto, es conveniente hablar de uno de los elementos que forjan la reputación de un usuario en *Rise of Kingdoms*: el poder. En el juego el poder no es algo abstracto, sino que se trata de un número real y que representa que tan fuerte es un jugador. En palabras más coloquiales según el consenso de todos los que jugábamos: qué tan peligroso y activo era ese jugador. Así pues, este poder representado en números era lo principal entre los tres elementos que conforman la reputación. Así mismo, este poder clasificaba a los jugadores en tres grupos simples: Las ballenas, las no ballenas (O sea, los regulares por así decirlo) y los krakens. Las ballenas, son los jugadores con un poder que pasa de los 50 millones, aquellas personas que gastan en el juego cantidades de dinero que rondan entre los 200 y 500 dólares varias veces al mes. Las no ballenas, son las personas que no gastan o si lo hacen es muy pocas veces y cuyos poderes están por debajo de

los 50 millones (esto es confuso, ya que deben tener todas sus investigaciones completadas). Yo entraba en esa categoría. Por último, los krakens son las personas que gastaban cifras muy grandes al mes, las cuales rondan entre 1200 y 2000 dólares al mes. Dichas cifras de dinero se podían calcular gracias a los mismos precios que pone el juego en la tienda y los cofres que aparecían en la alianza, porque cada vez que un jugador compra un paquete en la tienda, la alianza recibe un cofre que todos los jugadores pueden reclamar. Estos cofres varían dependiendo del valor de lo comprado, así pues, los más caros eran los dorados y plateados. Una alianza con varias ballenas o krakens tendrían un buen flujo de estos cofres, los cuales traían aceleradores, llaves, recursos, gemas o puntos VIP. Así pues, una alianza con jugadores de ese tipo crecería muchísimo y aumentaría su poder total rápidamente, el cual es una suma del poder de todos los miembros. En los grupos de Facebook, circulan "memes" acerca de esa situación. Por ejemplo, recuerdo con gracia un meme en el que salía una persona dándole un banano a un simio, el meme ponía en la persona las siglas "P2W" que significan "Pay to win", es decir, aquellas personas que invertían dinero al juego para ser poderosas. El banano tenía una imagen de un cofre dorado, para representar el cofre que llega a la alianza cada vez que un P2W o más bien, una ballena compraba algo en la tienda. El simio por su parte tenía las siglas "F2P" que significan "Free to Play". Es decir, las personas que no invertían dinero en el juego, las no ballenas. Cabe aclarar que estas siglas o términos no son exclusivos de este juego, sino que hacen parte del lenguaje "gamer". Volviendo al meme, más allá de lo gracioso que me pareció aquel meme, este reflejaba una realidad. Para un F2P esos cofres dorados y plateados eran de mucha ayuda, yo por ejemplo, me sentía agradecido cada vez que recibía uno en la alianza.

Así pues, las ballenas y los krakens son los que dominan los reinos, casi siempre es uno de esos jugadores o jugadoras quien toma el trono y estructura el funcionamiento del reino por medio de mecanismos como títulos nobiliarios tales como duque, primer ministro o general. Así mismo, también hay títulos sin prestigio como mendigo, holgazán y bufón. También, desde el mismo trono (que en el juego

se llama "Templo perdido") regulan quienes entran al reino poniendo límites de poder para la entrada. Por otro lado, entregan trofeos a los jugadores específicos que ellos quieran y envían correos del reino para dar informaciones o reglas. En papel, esas serían las funciones básicas del rey, pero más allá de eso, también tienen funciones menos explícitas. Por ejemplo, son los encargados de la diplomacia con otros reinos en época de KvK, el evento más masivo e importante del juego donde ocho reinos se enfrentan en una competición sin precedentes. Así mismo, también son los y las que ejercen los castigos a quienes no cumplan sus reglas. Anteriormente había mencionado que atacar a otros jugadores podría tener un alto costo social, bien, es porque en un reino unido y bien "controlado" por un rey, eso se considera una falta muy grave y casi siempre repercute en un "Cero" para aquel jugador, un veto de las alianzas principales y un título inferior.

Ser un rey vendría siendo casi como un segundo trabajo si no se delega. Algo que suele pasar, ya que según mis búsquedas en redes de anuncios de reclutamiento, hay reinos que a pesar de que tengan la figura de un rey, funcionan es por medio de un consenso de 4 o 5 personas que se rotan entre ellas o ellos el título. Aun así, hay reinos donde es solo una persona quien gobierna. Por otro lado, es pertinente aclarar que para que un reino alcance el estado de reino como tal, es decir, que tenga un rey y una estructura, es necesario un proceso. Esto porque al principio, los reinos nuevos no tienen aún libre paso al templo perdido. Un reino está conformado por tres zonas numeradas y selladas por unos pasos. Cada paso se abre periódicamente y en ese tiempo el reino casi siempre está en estado de guerra civil mientras se instauran las alianzas y jugadores más fuertes. Es la "supervivencia del más fuerte" o en este caso, la supervivencia del que invierta más dinero y/o tiempo. Así pues, cuando se abren los pasos de zona tres, que es donde está el templo perdido es que se empieza a ver la estructura final del reino. La alianza que capture el templo perdido tendrá a su líder como nuevo rey junto a sus beneficios inmediatos, que son una recompensa grande en gemas y aceleradores. Los pasos también dan recompensas similares y son controlados por las alianzas que los capturen. Esto genera también una especie de discriminación, ya que las alianzas

y jugadores más débiles se van quedando atrás mientras los otros y otras más fuertes son quienes llegan a zona tres. La competición es aguerrida y claramente nadie quiere quedarse atrás. Las discusiones y peleas verbales no se hacen esperar en el chat del reino en época de apertura de pasos. Muchos lo consideran injusto, pero así funciona el juego y en parte motiva a las personas a que gasten dinero o se unan a los fuertes si quieren persistir en la evolución del reino. En lo personal, estar en ese proceso me pareció algo muy "antropológico" al ver los cambios de fase de un entorno poblado junto a cómo afecta a las personas. Cambios de fase hasta históricos si se quiere, que terminan en monarquías adineradas. La historia de la humanidad se repite virtualmente. Cabe agregar, que más allá de los pasos y el templo perdido, hay otras estructuras como los santuarios y templos, que pueden ser capturados dando también recompensas abundantes y bonificaciones permanentes para las alianzas que los controlen. Por ejemplo, aumento de poder de ataque o reducción de tiempo de entrenamiento de tropas.

El poder pues es algo que en este juego más que tenerse como un número a secas, es algo que se ejerce. Es un concepto que los jugadores, en especial las ballenas y krakens manifiestan por medio de actos.

"No obstante, para hacer un estudio no económico del poder, tenemos a mano dos hipótesis de trabajo: -el poder no se cede, ni se intercambia sino que se ejerce y sólo existe en acto; -el poder no es mantenimiento y continuación de las relaciones económicas, sino básicamente una relación de fuerza en sí mismo. En base a estas hipótesis, una reflexión que hace Foucault es esta: "el poder es esencialmente lo que reprime" (2000: 28). Es lo que reprime a la naturaleza, a los instintos, a una clase, a los individuos" (Ávila, 2006: 10).

Las ballenas y krakens podrían subir su poder a 80 o 100 millones pero si solo se dedican a recolectar recursos o subyugar barbaros, no tienen realmente un poder, porque no estarán afectando a otros jugadores, no lo están ejerciendo. Además, estas personas si suben hasta esos números es porque quieren actuar, quieren manifestar el poder en actos tales como gobernar los reinos, ser líderes de alianza y establecer edictos o parámetros. Así pues, cuando estos jugadores hacen esos actos, es cuando convierten ese número, esa capacidad, en poder. Así mismo,

cuando llevan a cabo dichos actos también afectan no solo a los miembros de su alianza, sino a todos los jugadores del reino, al hacer actos tales como retenerlos en zonas o poniéndoles reglas y títulos para controlar la manera en que juegan y crecen. Un ejemplo de lo anterior es en los eventos llamados "El gobernador más fuerte", donde todas las personas del reino a través de cinco fases compiten para llevarse de premio un comandante legendario. El rey o el concilio pueden poner límites de puntuación en la fase de crecimiento de poder y amenazar con multas o "ceros" a quien se pase. De esa forma, arreglan la competición y al ser un evento con una recompensa que da mucha ventaja, se aseguran de seguir manteniendo su capacidad de ejercer su poder y hasta la aumentan. Con esos comandantes legendarios tienen una herramienta más para seguir ejerciendo esa hegemonía que expresan por ejemplo, cuando por medio de una guerra sacan del camino a otra alianza. No obstante y para ser más imparcial, es importante aclarar que el control en competencias como la del "gobernador más fuerte" tiene como objetivo también posicionar al reino en una mejor clasificación para el KvK. Es decir, si los jugadores frenan su crecimiento, el reino durante el KvK tendrá un emparejamiento con reinos de menos poder. Eso es algo que el rey también puede tener como objetivo y más allá de obstaculizar a los demás jugadores, hace parte de un pensamiento más estratégico que beneficia en últimas a todo el reino.

Volviendo al tema de la "vigilancia y castigo" durante las competencias internas del reino, las ballenas y krakens, estarían básicamente reprimiendo a sus "súbditos". Todos los jugadores en el juego, en especial los F2P como yo, aspiramos a crecer y ser tan fuertes como las ballenas, es algo instintivo que se hace dentro del juego. Pero como mencione, la represión es un factor decisivo para frenar dicho instinto. Por otro lado, el poder no es solo algo que ejercen las ballenas y krakens, sino que también está presente en todas las "esferas" de este entorno virtual. Por ejemplo, en la zona tres, gobierna el rey directamente, pero en las demás zonas, personas que no son ballenas o krakens también tienen cierta influencia. Jugadores que migran o vienen de reinos más antiguos y que lo que no tienen en capacidad de ejercer poder numérico, la tienen en experiencia. Como decía un oficial de una

alianza con el que converse en chat: "Los reinos viejos son aburridos, por eso es que hay jumpers, para ser alguien en un reino nuevo ya que en los viejos sin poder (el numero) no eres nadie" Un jumper es una categoría que designa a un jugador que crea una cuenta nueva en un reino antiguo, obtiene recompensas allí y luego haciendo uso de una mecánica del juego que le permite ir a un reino siempre y cuando no suba su ayuntamiento más allá del nivel 7, migra a un reino más nuevo. De esa forma, empieza en ese reino nuevo con más ventajas y poder numérico que otros jugadores.

Volviendo al tema del poder, este también se evidencia en como el rey y sus " ministros" hacen cumplir las reglas o más bien, "disciplinan" al resto de jugadores del reino. El "Cero" es solo el ultimo y único castigo "físico" que recibe un jugador que atenta contra el orden del reino y sus reglas. Fuera de este, el juego da al rey otros mecanismos de vigilancia como los títulos que mencione antes. En específico, los negativos. Títulos que son varios y al contrario de los positivos, tienen efectos adversos. Por ejemplo, el título de bufón reduce los tiempos de investigación y construcción de esa persona y eso, es un duro golpe a su crecimiento. Así mismo, esos títulos sirven para marcar personas no gratas por así decirlo y evitar que se muevan libremente por el reino. Eso, sin contar también otra maniobra que tiene el rey la cual se llama "encarcelamiento", que evita que un jugador pueda mover su ciudad. Así pues, el castigo del "cero" es algo que se usa hasta donde vi en mi estancia, como última opción. Por ejemplo, en un correo de las reglas del evento para el segundo reino que estuve, el 1680, el rey solo amenazaba con multas muy altas a los infractores, a los cuales marcaba también con dichos títulos negativos por medio de un anuncio público. Nadie quiere ver frenado su crecimiento ni tampoco estar en el ojo público, así que lo mejor era simplemente seguir las reglas.

De esa forma, el rey junto a sus ballenas, títulos, encarcelamiento y correos regulares buscaba regular a los demás jugadores. En el caso de este entorno virtual, ponerle a alguien esos títulos, evitar sus movimientos, marcarlo y quitarle su capacidad de crecimiento, es también la manifestación de poder más directa del

rey, más allá de su poder en números. Crecer en este juego es algo que toma meses y hasta años y en ese tiempo, las personas de un reino se familiarizan con las regulaciones del rey o concilio de turno y transmiten eso a los nuevos migrantes. Por ejemplo, cuando llegue por primera vez al segundo reino que migre y pregunte en el chat del reino sobre la cuestión de los horarios, personas que no eran ballenas y que no eran de la alianza del rey me informaron no solo de eso, sino también de las reglas y las regulaciones para los eventos en curso.

Por otro lado, el hecho de que el rey y sus ministros sean en ocasiones tan "eficientes" con la aplicación de las reglas no solo es por seguir manteniendo su hegemonía o ser justos, es también por el hecho de que buscan un reino disciplinado. Disciplina que será necesaria para el mayor de los eventos: El KvK o Kingdom Vs Kingdom. Un evento donde como dije anteriormente, ocho reinos se enfrentan y donde se demuestra que reinos son los más fuertes y cuales pasaran a ser reinos muertos o reinos en donde no vale la pena migrar. Como dijo una vez el general de mi tercer reino: *"Si no son capaces de seguir reglas como esperan ir al KvK? Allá tienen que mandar el tipo de tropa adecuada a las rallys y prestar atención a los marcadores. Quien no pueda hacer eso, debe buscar otro lugar"* (Cita en español por que fue escrita en ese idioma) La disciplina en este entorno virtual sirve pues como un ejercicio de poder eficaz no solo para regular comportamientos en tiempos de paz, sino también como preparación para los tiempos de guerra donde el poder adquiere con más fuerza tintes de una relación de fuerza. En ultimas, en este entorno el poder es entendido no solo como un número, sino también como actos y se convierte en el elemento más importante de las tres bases que forman la reputación de un jugador.

Habiendo expuesto sobre el poder, vale recalcar en este punto un elemento crucial de donde nace ese poder: El dinero, que con soporte del modelo de monetización en este juego, es lo que permite que el poder adquiera esa significancia particular. Se podría decir que el tiempo por si solo también lo permite, pero no. Se puede jugar este juego por un año sin siquiera llegar a los 40 millones. Por ejemplo, jugué este

juego a diario y avanzaba muy poco. Por otro lado, las dos ballenas de mi tercera alianza avanzaban a pasos agigantados gracias a la inversión de dinero que hacían. En un reino nuevo, una ballena prácticamente puede hacer lo que desee sin consecuencias hasta que se instaure un rey "*Porque tienen el dinero (bucks) el mejor comandante del juego, la MasterCard*" (Cita traducida de un miembro de mi alianza). Quien invierte dinero, tiene el control. El dinero en este juego es el puente que permite que sean unos jugadores específicos quienes hagan parte de la "clase dominante". Una reproducción de la realidad, solo que aquí no está implicado el asunto de los medios de producción, a pesar de que es factible pensarlo dentro de este ambiente "neo feudalista". Pero no es así, ya que a pesar de que los jugadores F2P o no ballenas se verían como súbditos en todo el sentido de la palabra, nosotros no le pagamos tributo al rey o nos dedicamos solo a recolectar y cultivar la tierra. Por ejemplo, en el reino, todos tenían acceso a disponer de cierta capacidad militar.

El dinero en este entorno virtual actúa como un ente cultural que crea redes de significados relacionadas con el poder entendido como una manifestación en actos. El poder nace del dinero, que a su vez necesita el modelo particular de monetización del juego para llegar a tener su influencia como ente cultural. En últimas, la monetización del juego es la principal reguladora del comportamiento y el orden social de los jugadores en este entorno virtual.

Con respecto a las otras dos bases que conforman la reputación de un jugador: las *kills* y las muertes propias, estas se representan en números también y tienen un peso similar pero no igual al del poder. Las *kills*, son el número de tropas que ha matado o herido gravemente un jugador. Se muestran al lado del poder total en la tarjeta de un jugador y si se hace clic en el símbolo "?" de ese número, se podrá ver qué nivel o *tier* de tropas eran. En este juego, existen hasta la fecha de escrito este documento, 5 niveles o "*tiers*" como se le llama entre jugadores. En términos de fortaleza, van en orden ascendente. Es decir, las *tier 1* serían las más débiles y las *tier 5* las más fuertes. Para acceder a cada nivel, es necesario hacer una serie de investigaciones. Las *tier 4* serían algo así como las tropas regulares, las más altas



a las que puede acceder un jugador no ballena o F2P. Por otro lado, las *tier 5* son el último nivel y son a comparación de los otros *tiers*, extremadamente difíciles de conseguir a menos que se invierta dinero claro está. Requieren todos los edificios al último nivel y todas las investigaciones económicas y militares completadas. Suena más sencillo de lo que en verdad es, ya que por ejemplo, el castillo, requiere unos libros especiales para poder subir su nivel. Libros que se pueden conseguir gratis atacando fuertes bárbaros, pero cada fuerte da solo tres y no es seguro. Mejorar los últimos niveles del castillo requiere entre 5000 y 10000 libros en total, algo que tomaría un tiempo muy largo a menos que se usen gemas para comprarlos. Sumado a eso, está el hecho de los tiempos, los cuales pueden ser de incluso meses para las investigaciones y si no se invierte dinero, fácilmente se pasan hasta dos años esperando mejorar todo para obtener tropas de *tier 5*. La diferencia de poder entre una tropa de *tier 5* y una de nivel 4 es mucha a pesar de que parezca que no. Pero eso es en parte adrede por parte del juego para motivar a las personas invertir dinero y desbloquearlas lo antes posible. Yo me vi tentado y realicé algunas compras para acelerar mi progreso. Pero no fue solo por querer mejorar individualmente, sino también porque quería hacerme notar y ser parte de una alianza grande para estar codo a codo con las ballenas. Porque de nuevo, hay alianzas que solo admiten jugadores de tipo ballena y que inviertan cierta cantidad de dinero a la semana. Un ejemplo de ese tipo de alianza era la alianza del rey en mi segundo reino. Así pues, me vi inmerso en esa lógica de invertir dinero y quizás si yo tuviera otra forma de pensar con respecto a la monetización, habría invertido aún más dinero. ¿Qué pesa más en el juego para que se invierta dinero? ¿El deseo de estar bien posicionado y hacerse notar o el modelo de monetización del juego? La respuesta es ambas. Pero con más intensidad el modelo de monetización por cómo está pensado.

Continuando con el tema de las *kills*, a mayor número de estas, más prestigio para el jugador. Esto porque es una señal de que la persona en cuestión es un guerrero o guerrera. Algo que en todos los reinos se valora muy bien de acuerdo a los anuncios de reclutamiento en redes que ponen a menudo los reclutadores de otros

reinos, donde entre los requisitos que colocan esta señalado siempre el relacionado a buscar personas que no les de miedo pelear y perder tropas. Una persona con ese perfil es importante para eventos como el KvK donde es casi siempre por medio del combate que se logra ganar. Por otro lado, un jugador con un numero escaso de *kills* será inevitablemente marcado como granjero. Es decir, una persona que solo le interesa recolectar recursos y le da miedo combatir. Así pues, en discusiones en los chats del juego o en redes sociales, la primera palabra peyorativa que se suele usar contra un jugador es la de granjero, incluso antes que "*noob*" o "manco" en el idioma hispano que suelen ser las palabras usadas comúnmente en la comunidad gamer para referirse a alguien que no sabe jugar o es torpe. Dejando en claro así, que los granjeros son para ellos algo que no es bien recibido y que lo que en verdad importa es el valor como guerrero y en fuerza militar, no el valor que puedas dar dedicándote solamente a recolectar recursos. Así pues, a partir de ese discurso los jugadores como comunidad configuraban también su organización en torno a una dinámica relacionada al combate y presionando a su vez de forma explícita una jugabilidad específica. Un ejemplo más claro de lo anterior fue cuando en Facebook vi que alguien publicaba una foto de su cuenta con la intención de buscar un reino nuevo al cual ir, lejos de que las personas opinaran con opciones, lo que hicieron fue burlarse de sus *kills* y llamarlo granjero. Las personas tachadas de granjeros no son bien recibidas en las alianzas top, o sea las de mayor clasificación. Así pues, tener un buen número de *kills* es necesario no solo para ser respetado, sino también para acceder a mejores alianzas. Lo que en ultimas, permite un mayor crecimiento. Cabe aclarar dos asuntos: Primero, un buen número de *kills* suele verse a partir de los dos millones. Segundo, el contador de *kills* debe reflejar en su mayoría muertes de tropas *tier* 4 y 5. Tener muchas de tiers 1, 2 y 3, solo va a expresar según los jugadores, que esa persona es un caza granjeros o "*feeder*". Esto porque por lo general la forma más eficiente de recolectar recursos es con unidades de asedio de *tier* 1, 2 y 3. De ahí que, una persona con muchas *kills* de esos tiers es porque solo se dedica a cazar granjeros y no a luchar de verdad. Esta situación la relacione con hechos reales de las antiguas sociedades celtas y escandinavas, las cuales también valoraban mucho la imagen del guerrero

o guerrera valiente. Algo especial, cómo se aprecian esas similitudes prevalecientes de "el valor del guerrero" pero esta vez en un escenario virtual como lo es *Rise of Kingdoms*.

Por último, el elemento de las muertes propias es otro número, el cual expresa la cantidad de tropas que un jugador ha perdido. Es decir, tropas que no van al hospital, sino que mueren para siempre. Una tropa muere de tres formas: Primero, atacando una ciudad, una bandera de alianza o una estructura neutral. Segundo, defendiendo una bandera de alianza o una estructura neutral y tercero, si el hospital está lleno, toda tropa que quede gravemente herida morirá inmediatamente. Este número lo usan para medir si el jugador en cuestión no teme perder tropas defendiendo estructuras críticas o banderas de alianza durante el KvK. Así pues, una persona con muchas *kills* y escasas muertes propias da el mensaje de que solo le gusta "pelear a lo seguro".

En ambos elementos, las *kills* y muertes propias, el factor dinero junto a la monetización siguen jugando un papel importante. Una ballena o un kraken va a tener muchas más *kills* y muertes propias que un F2P, debido a que va a tener más recursos para curar sus tropas y mantenerse en combate. Aunado al hecho de que va a estar más dispuesto a sacrificar más tropas si es necesario. Todo eso posible gracias a los paquetes que compra que traen recursos y aceleradores de curación. Así pues, las ballenas y krakens seguirán siendo las de reputación más prestigiosa. El dinero y la monetización siguen jugando en este sentido, un papel clave.

La reputación, el prestigio de un jugador en este juego es pues un tema con más matices de lo que se podría ver a simple vista. Pero a la vez, es un concepto particularmente complejo para un entorno virtual de estas características y para esa plataforma. Es raro ver un juego de celular que tenga dicha complejidad, en parte por lo que dije al principio de este escrito sobre el porqué se juega en celular. Esas características relacionadas con el poder principalmente crean un ambiente ideal para emociones relacionadas con la competencia. Algo que podría ser bueno para

aquellos jugadores que les gusta superarse a sí mismos y aprecian las recompensas a largo plazo. En lo personal, fue eso lo que aplico en mí. A pesar del estrés que genera en ciertos momentos, como "gamer" que soy las recompensas que requieren mucho tiempo para lograrse son algo que aprecio mucho. Esto es algo que también puede decirse de la comunidad de este juego, al ver los grupos de redes sociales y sus muchas publicaciones de personas que muestran con orgullo sus tropas tier 5 desbloqueadas siendo F2P. Por otra parte, las dinámicas del poder y la reputación en el juego sirven también para darle al juego una propiedad regulada sin dejar de ser entretenido. Siguiendo al filósofo John Huizinga, autor del libro *Homo Ludens*, que habla sobre la importancia sociocultural del juego, el cual es citado en *The Routledge Companion to Digital Ethnography*:

"Según Huizinga, el juego crea orden. Es decir, crea reglas a partir de una actividad que aparentemente es de forma libre. Cuando jugamos no solo somos niños, somos libres o nos divertimos. También estamos creando escenarios con reglas claras que tienen límites establecidos. Estos límites crean consenso y hace que las secuencias del juego sean seguras de las presiones del mundo real. Pero curiosamente nos permiten aislar relaciones, reglas y comportamientos de "juego" que pueden ocurrir dentro del mundo real" (Hjorth, Horst, Galloway, Bell, 2017: 295. Traducido del inglés).

Estar en el reino e interactuar con sus elementos es libre, pero no deja de ser un escenario con reglas implícitas que los jugadores siguen. Si bien pueden centralizarse en una figura de rey, son los jugadores en conjunto quienes deciden los límites. Por ejemplo, tal como sucede en la vida real, el rey puede ser depuesto y también puede haber guerras civiles dentro del reino. Aunque este juego no va a representar fielmente el feudalismo, sigue siendo un entorno virtual que reproduce en parte tendencias de la realidad no virtual. Tendencias tales como el papel del dinero y la instauración de "elites" que lo usan como medio para ejercer el poder o la jerarquía presente en sociedades bélicas del medioevo. Aun así, sigue siendo un juego y no va a ser siempre un reflejo exacto de como seríamos en esa realidad (no vamos a ir a aplastar a personas menos fuertes que nosotros). En conclusión, en *Rise of Kingdoms* efectivamente hay dinámicas explícitas propias del mismo juego para que los jugadores interactúen de ciertas formas precisas. Sin embargo, como

se pudo observar en este capítulo, son los jugadores al final de cuentas quienes verdaderamente se apropian del espacio virtual del juego, y si bien, no dejan de ceñirse a esos límites, son ellos al jugar en comunidad quienes crean los contextos bajo los cuales expresaran modos de socialización virtual que el juego en sí, no les dicta. Así mismo, al crear esos modos de socialización virtual, expresan emocionalidades y significancias que en este caso particular, estaban vinculadas a relaciones de poder, reputación y cierta jerarquía. Algo interesante si se contrasta con el mundo "real" donde también se pueden observar dichos elementos, lo cual reivindica el hecho de que espacios virtuales como el de *Rise of Kingdoms*, no están totalmente aislados de la "realidad". En el siguiente capítulo, se seguirá abordando el tema de la interacción y socialización entre los jugadores de *Rise of Kingdoms*, pero esta vez desde la perspectiva de la multiculturalidad que ese juego permite gracias a su jugabilidad intrínseca predeterminada.

### **Capítulo 3: Bienvenida japonesa: Implicaciones de un contexto multicultural en el espacio virtual de *Rise of Kingdoms*.**

*"Muchas gracias por su esfuerzo!!" "Muchas gracias" (どうもありがとうございます た！(笑)。) ... "Thank you very much". Frases así escribían mis compañeros de alianza japoneses, las recuerdo mucho. Siempre son amables y se tratan respetuosamente. Todo lo agradecen o al menos eso traduce el juego cuando traduzco sus mensajes. No hablan mucho el inglés, excepto por el encargado de la comunicación en inglés en la alianza. Uno de los oficiales y parte de los Jets, "Crazy JET Liger". Además, el también sería un fan al igual que yo de Evangelion y vivía en Nara, Japón. Algo que descubrí cuando lo vi que escribió en el chat "Viva Colombia!" algo que me dejó sumamente intrigado, así que le pregunte que si era de allí y el me corrigió. Luego de eso practicó un poco de español conmigo pero preferí dejarlo escribir en inglés para hablar cómodamente" Así nació un canal de*

*conversación que aún recuerdo puesto que nunca había hablado con un japonés en mi vida.*

Las alianzas en *Rise of Kingdoms*, como he venido describiendo también en anteriores capítulos, son la forma de organización principal colectiva que existe dentro del juego. Son además un elemento fundamental para la interacción entre personas dentro del juego. El cómo se agrupan estas alianzas puede variar de distintas formas. Por ejemplo, hay alianzas academias, que sirven para entrenar posibles miembros de alianzas más fuertes, alianzas granjas que son para mantener cuentas dedicadas solo a la recolección de recursos y otras alianzas como las "top" o principales que por lo general son las cuatro primeras del reino, que se organizan y admiten miembros en función de los tres elementos que explique antes: Poder, *kills* y muertes propias. Aunado a ese tipo de alianza, están las alianzas de solo ballenas que mencione antes. Estas alianzas por lo general son más estrictas con esos requisitos debido a que son aquellas que van a luchar en el frente durante el KvK. Eso es un patrón que no varía mucho en todos los reinos. Estas alianzas, suelen tener como a jugadores ballenas y krakens como líderes y oficiales y sus poderes conjuntos como alianza están por encima de los 5 mil millones, pero no siempre es así. En el segundo reino a donde migré, la alianza número 1, *Victorious Sanctuary* tenía un poder descomunal de diez mil millones de poder. Eso en parte debido a su líder y rey del reino, VicBurnaby (el mismo que mencione en una viñeta del capítulo 2) quien tenía un poder de más de 500 millones y 30 millones de *kills*. Las alianzas número 2 y 3 si tenían entre 4 mil y 5 mil millones de poder. Así mismo, son estas cuatro alianzas quienes tienen permiso de estar en zona 3. Un dato curioso de las alianzas top y que se mantiene en casi todos los reinos que visite sin migrar mi ciudad, es que suelen estar uniformadas. Es decir, en su etiqueta ponen el nombre de su reino y las dos iniciales de sus nombres o de algo que quieran. Por ejemplo, en mi segundo reino *Victorious Sanctuary* tenía como etiqueta "80VS". La segunda alianza, *Victorious Secret* tenía como etiqueta "80V\*" y así sucesivamente. Así mismo, en ese tiempo la reina envió un correo a todo el reino antes del KvK donde pedía otro tipo de uniformidad, la cual consistía básicamente en poner la

palabra "Vic" antes del nombre y al final un símbolo japonés. Cabe aclarar que esta uniformidad no es la regla a seguir y además, en los reinos emergentes, cada alianza suele estar cada una en sus propios asuntos buscando imponerse por la fuerza casi siempre. Una situación que requiere mucha atención como pude vivir de primera mano. En mis primeras semanas de juego me uní a una alianza la cual estaba siendo constantemente atacada y atacando a otras vecinas. El sentimiento de competencia de nuevo imperaba, junto con la ansiedad de tener que estar entrando cada media hora para revisar si estábamos bajo ataque. Por último, otra forma en la que se creaban alianzas era de acuerdo a la nacionalidad y el idioma. Es decir, los jugadores creaban la alianza y la configuraban según un idioma específico y así, hacían saber que solo dejarían ingresar a personas de su mismo país o idioma.

Las alianzas pues, como dije antes permiten ataques colectivos y reclamar cofres de alianza, pero también necesitan una organización y territorio. La organización interna se basa en niveles que van desde R1 hasta R5. Los R1 son los miembros en el escalafón más bajo, los R2, los que les siguen, los R3 suelen ser miembros activos y con más tiempo en la alianza, los R4 son los oficiales y el R5 es el líder. Los rangos de R4 pueden albergar hasta ocho oficiales. Así mismo, estos oficiales pueden tener títulos propios que el líder de la alianza les otorga. Los títulos son: consejero, caudillo, emisario y santa. Cada uno tiene sus propios beneficios como por ejemplo, aumento de la salud de las tropas y aumento del poder de ataque. A los oficiales también se les asignan tareas específicas, que suelen mostrarse en el escrito de bienvenida de la alianza junto con los requisitos de ingreso y demás información importante. Dichas funciones son administrar el territorio o preparar eventos de alianza como el arca de Osiris, que es una competencia entre alianzas. De esta forma, no toda la carga administrativa recae en el líder. Con respecto al territorio, las alianzas lo expanden por medio de banderas que se construyen entre todos a lo largo del reino. Construir banderas es una forma también de acaparar fuentes de recursos para ir llenando el depósito de la alianza del cual todos pueden tomar. Por otro lado, la expansión del territorio también sirve para acaparar

estructuras neutrales como santuarios y permitir que la alianza tenga más espacio para miembros nuevos. También sirve para conseguir créditos de alianza, los cuales sirven para obtener elementos en la tienda de la alianza tales como teletransportadores de ciudad o libros de experiencia. Cabe aclarar que estos créditos también se pueden conseguir vendiendo artículos como estrellas de comandante y haciendo donaciones. Estas últimas sirven para mejorar la tecnología de la alianza por medio de donaciones en recursos que hacen todos los miembros. Al final de cada día, el juego recompensa con recursos a quien haya hecho más donaciones.

Con respecto a los eventos de alianza como el *Arca de Osiris*, la organización la hace el encargado por medio del correo. El arca de Osiris es una competición "amistosa" donde dos alianzas se enfrentan en un mapa designado y que consiste básicamente en capturar edificios y llevar un arca hacia una estructura aliada. Al final gana quien haya hecho más puntos, los cuales se dan en función de las estructuras capturadas, tomar el arca y el combate. Participar y/o ganar en el arca da muy buenas recompensas tales como esculturas doradas y gemas. Es por eso que la organización suele ser estricta y con envío de muchas instrucciones vía correo. También se sugiere comunicarse por discord, el cual es una aplicación para computador y smartphones usada para comunicación vía texto y chat de voz. Las veces que pude participar en ese evento, fue muy llamativo como se hacía la comunicación entre personas de distintas lenguas. Creía que sería más caótico, pero no fue así. En parte gracias al acuerdo tácito de usar el inglés como idioma universal junto al uso de frases cortas en ese idioma para transmitir ideas. Fue entendible y una experiencia nueva el estar en *Discord* con turcos, brasileños y estadounidenses participando en una competición. No era una comunicación perfecta, pero el esfuerzo que todos hacíamos por entendernos, al menos a mí me hacía sentir en un ambiente de unidad.

Las alianzas pues, son también un entorno donde se puede convivir en un ambiente multicultural y al estar en esos ambientes se puede transportar lo que se conoce de



dichas culturas y países en la "realidad" al mundo virtual. Ya sea para pensar modos de comunicarnos mejor sin caer en la ofensa o parodia o para repensar lo que creemos de ellos. Volviendo a citar a Schweighauser:

"Lo que es crucial desde un punto de vista antropológico es cómo relacionamos nuestras experiencias dentro del mundo simulado con nuestras experiencias del mundo en el que normalmente vivimos. Los mundos simulados de los juegos de ordenador nos permiten trascendernos a nosotros mismos cuando nos convertimos en alguien o algo más durante la experiencia del juego, incluso cuando seguimos siendo nosotros mismos. Y esa autotrascendencia puede tener importantes repercusiones en las vidas que llevamos fuera de la situación de juego" (Schweighauser, 2009: 16).

En este caso, el convertirme en miembro de una alianza japonesa me permitió ampliar mis horizontes con respecto a esa cultura gracias al contacto con sus miembros y formas de expresarse. En lo personal, soy alguien que gusta mucho de lo relacionado con Japón y el tener esa experiencia dentro de la alianza, lo viví casi como una salida de campo internacional.

Aquella alianza fue la segunda en la que estuve desde que inicié el juego y estuve allí un tiempo largo. Se llamaba "SKKR2nd Family" estaba en inglés el nombre y en la descripción ponían que eran la alianza hermana de SKKR, la cual en ese momento era la alianza top 1 del reino, la alianza del rey. Yo estaba buscando principalmente una alianza activa y que también no tuviera problemas en hablar conmigo para mi investigación. Pero por otro lado, personalmente también buscaba una alianza que me diera protección y cierto estatus ya que para ese entonces buscaba un juego algo más competitivo. Quería una alianza más unida y no solo "fantasmas". Me dispuse pues a escribir SKKR en el buscador de alianzas, esperando que la alianza top 1 tuviera alguna academia y así fue como encontré a SKKR 2nd. No tenían requisitos en el cartel de bienvenida en japonés, pero sí pedían aprobación, así que me postulé y horas después fui aceptado. Las primeras cosas que note fueron principalmente dos: La alianza era en su mayoría japonesa, ya que la mayoría de sus miembros tenían sus nombres en ese idioma. Sé diferenciar el japonés del coreano y el chino gracias a un truco que vi en internet y

que apliqué en este juego. Lo segundo fue que era una alianza emergente y que al parecer buscaba ser internacional ya que tenía miembros que hablaban inglés y árabe.

Los oficiales eran personas comunicativas que se expresaban muy formalmente. En especial dos: El líder y un R4 cuyo nombre traducido era "PhillipinePubTanaka", al cual empecé a llamar "Mr Tanaka" porque tenía de imagen de perfil un señor japonés de avanzada edad. No sé si en verdad era esa persona, pero pues en ese entonces aun me dejaba llevar por las imágenes que ponían las personas para saber cómo referirme a ellas. Algo que tuve que cambiar porque podía estar errado, ya que era grande la cantidad de hombres que se ponían de imagen una mujer. Comentando esto con mi primo el me sugirió un "truco" para saber sobre el género de las personas y que estas mismas personas usaban para que los demás supieran sobre él. El juego en la pantalla de perfil de jugador permite subir hasta ocho fotos. De las personas que observe, algunas usaban esa función para colocar imágenes de sus mascotas, de sus autos, paisajes de sus zonas locales (si es que no son de internet) o de dibujos y animaciones. Pero la gran mayoría ponía fotos de ellos mismos. Fotos haciendo distintas actividades o posando como si fueran fotos comunes que se pondrían en una red social y aunado a eso, ponían también las fotos como si las hubieran sacado de sus Instagram personales ya que eran capturas de pantalla. Así pues, las personas, en especial las mujeres, usaban mucho esa función. Quise averiguar más sobre eso y tiempo después pregunte a una R3 de otra alianza la cual confirmo lo que dijo mi primo: "*Es para que sepan que no soy un trap lol*" Es decir, un hombre simulando ser mujer. Sumado a la opción de subir fotos, el juego también da la opción de que las fotos reciban "likes" en forma de corazón como en Instagram. Así pues, eso también explicaría un poco por qué se subirían fotos personales aquí. Quise probar y subí una mía y otra de un personaje de una serie que me gustaba mucho, *Neon Genesis Evangelion*. No recibí atención de la primera, pero sí de la segunda. Uno de los R4, llamado *Crazy JET Liger* (para ese entonces los R4 habían decidido seguir todos un estilo de nombre que incluyera la palabra "JET") se interesó cuando le dije que era de Colombia. Al

parecer entro a mi perfil y vio mi imagen también, ya que me pregunto si en Colombia nos gustaba el anime, le respondí que más de lo que él creía. Respondió con un "so cool" en inglés. Tiempo después me mandaría un enlace de YouTube hacia un video relacionado a *Evangelion*, el cual nunca habría encontrado ya que estaba buscado en japonés. Eso origino que pudiera charlar con el más informalmente y agregarlo a mi lista de amigos. Cuando le pregunte sobre como aprendió el inglés y algo de español, me contesto que era por su trabajo el cual lo hacía viajar varias veces y que en ese momento estaba en Indonesia. Quise preguntarle que trabajo era, pero decidí no ser tan curioso ya que suponía que los japoneses son más reservados con su vida personal.

Volviendo al tema de SKKR 2nd, el líder y Mr Tanaka enviaban correos a menudo a todos los miembros en japonés. Al principio era así, pero tiempo después los empezaron a enviar también en inglés. Usaban el traductor de Google ya que el mismo R5 lo dijo una vez en el chat de la alianza: "*Que alguien me ayude mi ingles no es bueno, uso del traductor*" (Traducido del japonés con la herramienta del juego) y mando un *sticker* que representaba una caricatura sentada en el piso apenada. Estos *stickers* también eran otra forma de comunicarse muy usada, así mismo en el chat se podían enviar imágenes, gifs e incluso mensajes de voz. Por otro lado, la herramienta del chat también servía para crear grupos de conversación con títulos para describirlos. Un ejemplo de un grupo común de chat en cualquier reino era el de los títulos, el cual era el grupo de conversación donde los jugadores del reino podían pedir un título nobiliario en pro de disminuir sus tiempos de construcción o investigación. Por ejemplo, un jugador que iba a mejorar un edificio pedía el título de arquitecto y de esa forma, disminuía el tiempo para que esa mejora acabara más rápido. Cabe aclarar que quienes daban los títulos eran personas designadas por el rey.

Fue particularmente interesante ver el esfuerzo que hacían los oficiales y líder japonés para comunicarse con los que no éramos japoneses y ver como los demás les respondían en un inglés neutro que fuera fácil de traducir. Me sorprendió conocer

también como podría ser una persona japonesa respecto a su personalidad. Ya sabía de antemano que eran descritos como muy cordiales y respetuosos, pero no que fueran tan amistosos incluso, con personas extranjeras. Había correos que no eran para dar instrucciones, sino para dar mensajes motivacionales que apelaban a la unidad y el compañerismo. Hubo una ocasión en la que el R5 decidió que todos lo agregáramos como amigo. No había un solo mensaje en el que no agradecieran el esfuerzo de todos y si algún miembro tenía una pregunta ellos decían "ok" y se disponían a atenderla. Aun así, ellos hablaban más entre ellos en su idioma en el chat de la alianza y usar la herramienta de traducción llevaba a resultados que parecían acertijos. Se podían rescatar temas, como por ejemplo, de lo bonito que estaba el clima o de lo agotadores que eran sus trabajos. Mr Tanaka era el que más conversaba con los no japoneses y parecía entretenerse intentando hablar en modismos extranjeros. En lo personal fue una experiencia grata el poder convivir con personas reales al otro lado del mundo y sin que la barrera del idioma fuera un muro insuperable. Era el primer juego en el que yo estaba que funcionaba así, ya que la mayoría de este tipo que había jugado se dividían en servidores por regiones. De esa forma, las personas hispanas jugaban en uno, los de Asia en otro y los de habla inglesa en otro.

Este juego era diferente debido a su propuesta multicultural y multisituada. En este punto citaré a los académicos Ingrid Richardson y Brendan Keogh (2017), sobre su investigación de etnografías y fenomenologías en interfaces móviles. Richardson ha presentado numerosos trabajos sobre etnografía y medios digitales por más de 20 años. Por su parte Keogh, es un investigador del centro de investigación de Queensland, quien ha escrito libros y artículos sobre la interacción en videojuegos. De acuerdo con sus investigaciones: *"los juegos digitales son descritos por, algunos como (...) multicontextuales. Involucrando simultáneamente redes en línea, la especificidad de los espacios domésticos, la materialidad de los interfaces y su comunicación con otros tanto física como virtual"* (Richardson; Keogh, 2017: 212. Traducido del inglés).

Así pues, este juego no solo permitía convivir con personas de diferentes partes del mundo en un entorno virtual sino que también daba herramientas para que estas personas crearan redes multicontextuales sin verse obstaculizadas por barreras como el idioma, y que al estar fundamentadas en la cooperación y crecimiento mutuo, generaban a su vez vínculos basados en la amistad y el compañerismo. El juego también tiene una opción para agregar amigos por ejemplo. Así pues, este juego no solo se usaba para jugar como tal, sino también para conocer personas globalmente y tener por ejemplo, conversaciones informales que nada tuvieran que ver con el juego en sí. Por mi parte, conocí muchas personas las cuales también agregue como amigos y con los que sigo hablando hasta el día de hoy.

Los días siguieron transcurriendo en SKKR 2nd normalmente y la comunicación y compañerismo iban creciendo con el tiempo. Sin embargo, surgió un problema que a mi parecer, era algo que muchas veces se obvia a pesar de ser un factor clave: Las zonas horarias. Puede que el idioma fuera una barrera que se podía superar, pero el huso horario de los distintos países era algo que se superponía. Cuando en Japón era de día, en la mayoría de los países de los otros miembros era ya de noche o madrugada. Por lo tanto, era difícil organizar los eventos de alianza y la toma de decisiones. El líder junto a los R4 noto eso y lastimosamente decidió cambiar el rumbo de la alianza. De esta forma, envió un correo de despedida en el que comunicaba que la alianza pasaría a ser de granjas o cuentas secundarias y que nos invitaba a unirnos a otra alianza hermana de SKKR que llamaba SKCG. Aún recuerdo con algo de cariño la vez que el líder de SKKR y rey en su momento, vino a nuestra alianza solo para agradecer el esfuerzo hecho: "*Muchas gracias por su esfuerzo siempre amigos!!!*" (traducido del japonés).

SKCG era una alianza que también hacia parte de la familia de SKKR, de allí su nombre. Fue interesante ver como varias alianzas podían hacer parte de una misma familia a pesar de que el juego no tuviera esa función como tal. Citando de nuevo el texto de Schweighauser quien a su vez cita al sociólogo Roger Caillois, quien hizo investigaciones sobre el juego culturalmente hablando:

"En palabras de Caillois (2001: 10), los juegos "van acompañados de una especial conciencia de una segunda realidad o de una irrealidad libre, frente a la vida real"; en otras palabras, los juegos crean mundos ficticios; y el juego nos permite no sólo entrar en ese mundo sino también participar en su construcción" (Caillois en Schweighauser, 2009: 12).

Las personas en el reino lo construían usando y siguiendo no solamente los lineamientos explícitos del juego, sino que también le daban nuevos caminos a las herramientas que ofrecía *Rise of Kingdoms*. Así como el juego los invitaba a jugar colectivamente dentro de alianzas cerradas, los jugadores las asociaban según sus propias ideas también "animándose" ellos mismos a crear familias o asociaciones como se hacía en la "realidad" y que no siempre tenían que ver con el rey. Así mismo, también en el reino se hacían competiciones libres creadas por los mismos jugadores tales como duelos y que otorgaban premios en recursos dados de nuevo, por los mismos jugadores.

Volviendo a SKCG, está a diferencia de SKKR 2nd era en su mayoría portugués. Eran casi igual de comunicativos a SKKR 2nd pero más estrictos ya que pedían ciertos mínimos de poder y de actividad para estar dentro de la alianza. Fue mi tercera alianza en la que estuve y puedo decir que con respecto a la forma de hacer eventos y organizarse eran casi iguales a SKKR 2nd. No obstante, la diferencia horaria ya no era tan abismal. El tiempo que estuve en esa alianza me sirvió entre otras cosas, para aprender algo de idioma portugués. Así pues, para adaptarme mejor a la alianza empecé a usar frases y respuestas básicas en ese idioma. Por ejemplo, en vez de decir "si", decía "sim". En ese sentido de aprendizaje del idioma, fue una experiencia diferente a la que tuve en SKKR 2nd, donde solo podía entrever y aprender algunas cosas respecto a la forma de escribir japonesa ya que para empezar, mi teclado no servía para escribir siquiera en japonés. Pero sí que recuerdo especialmente lo mucho que usaban el símbolo "!" y un carácter tipográfico que tenía esta forma "笑" y que significaba "LOL" o una expresión de risa.

Mi estadía en esa alianza prosiguió con singular calma durante un tiempo, hasta que el juego anunció que el evento que todos esperaban, el KvK empezaría pronto. SKKR nos invitó a fusionarnos con ellos. Algo que fue sorpresivo hasta que supimos el porqué. Al parecer, una gran cantidad de su base de jugadores que en su mayoría eran turcos habían decidido migrar a otro reino, dejando a SKKR solo con los japoneses. La migración tuvo un impacto inmediato, el cual fue la pérdida de poder e influencia de SKKR ya que los que se habían marchado eran en mayor parte sus ballenas. El líder al ver esa situación decidió pasar la corona a la nueva alianza más fuerte que no era parte de la familia SKKR. De esta forma, SKKR pasó de ser la alianza más fuerte del reino con la corona, a ser la número tres y ya no conformada por ballenas turcas y japonesas. Ahora era japonesa y brasileña sin muchas ballenas y además, sin la misma influencia de antaño. La corona ahora era de la alianza inglesa DZOW y en segundo lugar, la alianza coreana ASY. De nuevo, el poder hace su aparición como concepto principal de la interacción dentro del reino y el juego. Un rey sin ballenas adineradas que lo respalden no tiene influencia, lo interesante es que el rey no era una ballena, sino un jugador de menos de 30 millones de poder. Así pues, eran las ballenas de su alianza quienes le daban la influencia suficiente para que sostuviera la corona. Pero el feudalismo es así, sin poder o una influencia poderosa, solo eres alguien más de la plebe. El nuevo rey, tampoco era una ballena, pero su cuenta principal en otro reino si lo era, además, él tenía ballenas de su propia alianza que lo respaldaban. En lo personal y siendo ya no imparcial, no me agradó mucho esos cambios. El ex-rey, era alguien justo y noble. Por ejemplo, una vez cuando un miembro de otra alianza lo tacho con un insulto relacionado a su color de piel y sus ojos en el chat del reino, el simplemente se limitó a decirle en inglés "*Gracias por el racismo*" y un Emoji de una carita sonriente.

El líder de SKCG acepto la fusión y las dos alianzas se fusionaron. A su vez, el nuevo rey de 1679, "Reino de Wetter" mando un correo, o más bien decreto en el que obligaba a las alianzas a cambiar sus prefijos para incluir los dos últimos números del reino, algo similar al reino que mencione antes y que fue mi tercer

reino, 1680. El reino se uniformó y empezó una nueva era en 1679. Una que involucraba a todos los jugadores sin importar su nacionalidad o lenguaje con un único propósito: Prevalecer en el KvK, el mayor evento de *Rise of Kingdoms*. Así pues, en el siguiente capítulo describiré de que trata ese evento y que significancias o emocionalidades expresaban los jugadores al interactuar dentro de aquel evento, así como las implicaciones de este en modos de socialización relacionados con temas como la xenofobia y la agresión.

#### **Capítulo 4: El arte de la guerra: Experiencia etnográfica durante el evento más grande y principal de *Rise of Kingdoms***

*"Las guerras en Rise of Kingdoms son quizás el principal atractivo por el que muchos aun juegan esto después de meses y meses. Cuando las viví de primera mano fue algo tensionante pero también entretenido, muy entretenido. Realmente se sentía como un campo de batalla medieval con cientos de ejércitos marchando y combatiendo entre ellos. Así mismo era igual de interesante ver como todos se coordinaban para llevar a cabo estrategias. Me gustaría decir que solo se hablaban para eso, pero mi experiencia en juegos multijugador ya me advertía de que no sería así, y tuvo razón. Las discusiones verbales y los insultos también venían de todos los bandos solo que aquí aparecían con otro tinte más personal. El KvK de aquella vez aun lo recuerdo por lo anecdótico que fue en términos personales y como parte de mi etnografía"*

El KvK tenía dos fases: En la primer fase los reinos competían indirectamente en competencias basadas en la destrucción de barbaros, destrucción de fuertes y creación de tropas. De acuerdo al desempeño de cada reino en esas competencias, obtenían una clasificación que les daría también bonificaciones tales como aumento del ataque de las tropas y velocidad de recolección de recursos. Los tres primeros reinos obtenían las mejores bonificaciones, las cuales tenían efecto en la segunda fase, que ya era el evento en sí. Durante la segunda fase, los jugadores de los reinos en competencia se teletransportaban a un nuevo mapa diseñado exclusivamente para el evento. Al principio, los jugadores de cada reino están en una zona sellada



por unos pasos. Esa zona es zona 4 y sus pasos se abren días después. En zona 4 solo pueden estar jugadores del reino de origen de esa zona y es cuando se abre zona 5, que empiezan los combates a montones, porque es la primera zona a la que pueden entrar todos los reinos participantes. Así pues, dependiendo de las alianzas hechas previamente entre reinos, se organizan los combates y la construcción de banderas dentro de zona 5 con un objetivo: Volver a encerrar en zona 4 a los reinos enemigos. La zona 5 sería pues un terreno caótico si no se hace una buena planificación con anterioridad. Son tres zonas y cada zona tiene nuevas estructuras para capturar que dan abundantes recompensas y bonificaciones de guerra. Así mismo, cada zona se abre a lo largo del tiempo que dure el KvK que son dos meses. La última zona se llama Kingsland o tierras del rey, y en esa zona está el templo oscuro. El reino que capture ese templo ganara el KvK en teoría. En teoría, porque los reinos que no capturen ese templo pero que también lleguen a su zona pueden considerarse también ganadores debido a que podrán ganar mucho más honor que los reinos que no y que quedan encerrados en zonas anteriores. El honor, es una nueva dinámica del KvK y determina que tan activo y combativo ha sido una persona durante el evento. Entre más honor se gane, mejores recompensas y por ende, mejor reputación que demostrar a los oficiales y rey del reino, los cuales pueden monitorear gracias al juego, cuanto honor está ganando una persona y su alianza en conjunto. Una buena cantidad de honor te abrirá muchas puertas para obtener buenas recompensas y mejores posiciones en las alianzas más fuertes. Por otro lado, cuando el KvK inicia se abre un nuevo chat, llamado chat del reino perdido, donde jugadores de todos los reinos participantes pueden conversar.

En papel, esta descripción del KvK suena más sencillo de lo que en verdad es ese evento tan complejo. Un KvK involucra una organización digna de cualquier evento masivo con cientos de personas. En mi tercer reino, el rey no dejaba de enviar formularios preguntando sobre número de tropas, como teníamos los comandantes, nuestros edificios y demás asuntos. Así mismo, comentaba a través de los correos que se reuniría cada semana con los líderes de las alianzas principales para discutir rutas de acción y como estaba creciendo cada jugador. Por otra parte, el KvK

necesita líderes diplomáticos para negociar alianzas con los reyes de otros reinos y además, asegurarse que no iban a haber traiciones durante el evento. El espionaje y secretismo entraban en juego también, ya que averiguar sobre los planes de otro reino podría suponer una buena ventaja para conocer sus movimientos. Partiendo de eso, se enviaban espías a los otros reinos con ese propósito. Ahora, no había que olvidar tampoco que el KvK era el escenario de muerte por excelencia. Los combates podían durar horas e incluso días enteros mientras se atacaba y defendían banderas o se luchaba en campo abierto. De allí que en todo reino los jugadores con un gran número de *kills* y muertes propias fueran tan valorados. Para los reyes, de nada les servía tener personas que no combatieran y que solo gustaran de recolectar recursos. Un reino sin capacidad de combate era el primero en ser encerrado por los demás que sí. Por otro lado, los combates al ser tan masivos rompían incluso lo que el juego podía soportar, ocasionando retrasos o "lag" y cierres inesperados. Un problema que hasta el día de hoy sigue existiendo. Así mismo, el hecho de que casi ninguna zona fuera segura, implicaba que los jugadores estuvieran muy atentos a sus ciudades o de lo contrario podrían estar reducidos a "cero" cuando volvieran a conectarse. Yo en persona viví esa tensión cuando me despertaba a la madrugada para renovar mi escudo de paz o estar a la hora acordada para iniciar un ataque en el frente. Era casi como si estuviera en una situación de guerra de trincheras virtual de la primera guerra mundial.

¿Por qué me esforzaba tanto? ¿Qué era ese sentimiento que compartía con todos los demás jugadores, aliados y enemigos? La respuesta iba más allá del hecho de querer ganar, también queríamos reconocimiento. Queríamos ser vistos como guerreros dignos de recompensas y de reputación. Queríamos ver más *kills* y muertes propias en nuestro registro. "*El que no quiera combatir o tenga miedo de perder tropas, no pasa nada, puede irse del reino lo más pronto posible a jugar farm ville a otro lado, de lo contrario será puesto en cero*". (Fragmento del correo del rey de mi primer reino 1679). En lo personal, no me considero a mí mismo alguien conflictivo o violento, de hecho todo lo contrario. Pero en este juego me vi envuelto en un nuevo matiz diferente de lo anterior. Mas específicamente, en un frenesí de

combate y búsqueda de reconocimiento, muy al estilo de una "cultura guerrera nórdica". Todo gracias a la propia dinámica del evento en el que estaba y la propia interacción con otras personas. Al respecto el profesor de sociología Talmadge Wright, el profesor asociado de antropología Paul Breindenbach y su estudiante Eric Boria, investigadores de la cultura en juegos digitales, argumentan, tomando como ejemplo el videojuego *Counter Strike*, que la interacción en videojuegos:

*(...) no es solo jugar al juego, sino "jugar con las reglas del juego". El juego también produce cambios en la propia subjetividad, lo que hace que sea una experiencia placentera. En esencia, el juego es una plataforma para mostrar las actuaciones humanas en un escenario de combate simulado. Pero no todo es combate o simplemente disparar a un enemigo virtual. Y como en cualquier actuación humana, la creatividad de ejecución es la norma" (Wright; Boria: Breindenbach, 2002: 5).*

Mas allá de cualquier tipo de estrés que me pudiese generar el estar en situaciones de juego combativo, me sentía satisfecho y entretenido. El poder sentir que estaba siendo parte de un proceso que me daría la victoria a mí y mis compañeros de escudo, ser un guerrero sin miedo y no un granjero que deja morir a su reino. Me sentía orgulloso también de mis comandantes y mi ejercito al ver como se desempeñaban y en ultimas, apreciaba la unidad y vínculos de compañerismo que nos pregonábamos entre todos.

Mi primer KvK junto a SKKR y el reino 1679, mi reino de origen no fue tan lleno de combates, debido a la excelente diplomacia que hizo el rey al aliarnos con los reinos más fuertes. Así pues, fue una situación de 6 contra 2. Los reinos enemigos simplemente fueron derrotados fácilmente al inicio del evento. Por otra parte, en el segundo reino en el que estuve, el 1680, el KvK si fue como describí antes en términos de emociones. Fue en ese KvK donde realmente pude sentir todo eso de primera mano mientras hacia nuevos vínculos con personas esta vez de Inglaterra y Estados Unidos. Fue una lástima que todos los de mi alianza tuviéramos que irnos debido a que unos miembros criticaron públicamente al rey y el reino en *Reddit*, uno de los foros más famosos de internet. Al rey no le gusto para nada eso y ordeno que nuestra alianza fuera "purgada", enviando un correo que apelaba a la fidelidad y el buen nombre del reino mientras consideraba ese actuar como alta traición. Así pues,

nuestra alianza fue marcada con la marca de la traición y nosotros obligados a escondernos o migrar fuera del reino. Una situación muy medieval en lo personal. El rey de ese reino lo tengo especialmente anotado en mis notas, ya que era casi una celebridad no solo en el reino, sino también en el juego. Lo mencione antes, VicBurnaby. Un jugador de casi 300 millones de poder y 50 millones de *kills* de acuerdo a la última vez que revise su perfil. Una personalidad que por su poder llamo mucho la atención generando todo tipo de rumores y percepciones. Por ejemplo, en mi alianza una vez hablaron sobre quien podría ser, un miembro que afirmaba conocer su historia decía que él era un CEO de una multinacional y que también era profesor en una universidad. Otra persona incluso afirmaba que él era uno de los tiburones del programa "Shark Tank". Se decían muchas cosas, pero lo que si se sabía es que era una persona de origen chino que residía en Burnaby, Canadá, de allí su "nickname". Cuando él enviaba correos lo hacía en dos idiomas, un inglés perfecto y en chino. Por otra parte, en redes sociales la gente también comentaba sobre él y el dinero que invertía en el juego, lo cual podía superar los cientos y cientos de dólares. Algunos lo llamaban también imitador de la persona más fuerte del juego, "Baba" la cual tiene mil millones de poder. La fama de Burnaby no era gratis tampoco, ya que él tenía la costumbre de subir videos a redes sociales en donde se mostraba a el mismo usando gemas adquiridas con dinero para entrenar docenas y docenas de unidades de *tier* 5. Un ejemplo más de lo que significaba el poder y la monetización en este juego. No podría decir con exactitud lo que realmente espera Burnaby de este juego al hacer un uso tan fuerte de su modelo de monetización ya que no he conversado con el directamente, en parte además, porque nunca responde correos o mensajes. Pero si puedo afirmar que parte de lo que hace con sus demostraciones de poder- dinero, es atraer nuevos reclutas al reino. Algo que el también expresaba en sus correos donde decía que no quería más granjeros, sino "*que 1680 sea un auténtico hogar de guerreros*" (traducido de su correo en inglés). Algo, que funcionó hasta donde pude ver, ya que después del KvK, cada día el reino recibía nuevos migrantes del tipo ballena. Fue interesante ver otro alcance que tenía el despliegue del poder en actos: La influencia para atraer jugadores.

Volviendo a mi primer reino, 1679, si bien no hubo mucho movimiento durante el KvK, sí que lo hubo cuando este acabó. Resulta que la segunda alianza más fuerte, la alianza coreana ASY, se declaró en estado de rebelión por no haber tenido muchas recompensas durante el KvK y tomó el templo perdido junto a la corona a la fuerza. Ese día yo me desperté y al iniciar el juego, me encuentro con el reino hecho un caos y mi bandeja de correo a rebosar de mensajes. Las otras tres alianzas incluyendo SKKR nos unimos en una coalición para recuperar el control de zona 3 y la corona. La razón que dio Sei, el líder de SKKR para luchar fue que debíamos mostrar lealtad al rey y al reino, no aprovechar la situación. Debido a lo buen líder que era, al menos en lo personal para mí, nadie se opuso. La batalla fue dura, ya que ASY tenía algunas ballenas como su líder "TaeSsong", pero al final la coalición pudo prevalecer y el rey retomó el control. Días después, trajo al reino su cuenta principal junto con personas de confianza de él y terminó de acabar con la guerra civil. Creí que todo acabaría allí, pero no fue así. Aun me quedaba por descubrir un lado menos amistoso de este tipo de juegos.

En los juegos multijugador masivo, es muy "normal" que haya conflictos verbales e insultos por cualquier cuestión. Peleas que van desde insultos comunes, hasta apelar a la forma de hablar y discriminación sexual para atacar a los demás. Es algo que ya había visto en otros juegos MMO de internet que he jugado. No obstante, *Rise of Kingdoms* al tratarse de un entorno virtual multicultural con personas de diferentes países, agrega un nuevo elemento a esas peleas verbales: la xenofobia. Así pues, mientras nuestra coalición luchaba con espadas y escudos en el campo de batalla, en el chat del reino se libraba otra batalla, la de insultos. Algo que el rey ayudó a acrecentar al enviar un correo donde se burlaba sobre como la lengua coreana se traducía. Es decir, juego traducía muchas veces el coreano como "*It's a great place to stay*" o "es un gran lugar para quedarse" El por qué aun me resulta un misterio pese a lo que intente averiguar. El rey y muchos otros miembros de habla inglesa tomaron eso para burlarse de Corea y empezaron a llenar el chat de "*Es un gran lugar para quedarse cierto cucarachas?*" y "*Quédense más tiempo a*

*ver si los entendemos!"* Los coreanos no olvidaron eso y lo tomaron de forma muy personal como un ataque a su nación. El rey no busco la diplomacia y cometió un error además, que fue dejar la puerta de migración abierta. De esta forma, ASY a través de internet y redes sociales envió mensajes acerca de la situación y de cómo estaban siendo oprimidos por ser coreanos. La ayuda no se hizo esperar y al otro día el reino estaba completamente lleno de migrantes coreanos- ballenas que habían venido según ellos a "defender a sus hermanos en opresión y la federación coreana" Algo que note, es el cómo ellos se referían siempre a ellos mismos así, como una federación. No estoy seguro de si era la traducción literal del juego o realmente se veían entre todos como eso.

Así pues, el reino paso a estar lleno de jugadores coreanos y de nuevo, los insultos xenofóbicos no se hicieron esperar. El rey Broc mando otro correo donde y cito: *"Los coreanos son conocidos en todo el juego por ser unos invasores de otros reinos y unas plagas. ¡¡Pero les vamos a demostrar que aquí llegaron a perder, 1679 luchen!!"* Una de estas personas coreanas estaba transmitiendo en vivo para su canal en YouTube lo que sucedía, fue el primero en ser blanco de ataques por parte de la coalición. Yo decidí migrar fuera del reino ya que en lo personal no quería participar en una guerra basada en esos "argumentos". Al día siguiente decidí migrar a 1680, irónicamente, atraído también por la esfera de influencia de Burnaby.

En ultimas, si bien la guerra civil en 1679 se podría ver como una muestra de lo hostil que pueden resultar esta clase de juegos, desde un análisis más imparcial es posible tener nuevas perspectivas. Por ejemplo, el cómo se reproducen o crean ciertos estereotipos específicos con respecto a una nacionalidad en particular. Eso es algo que se puede ver incluso en los hispanos. En el grupo de Facebook en español de *Rise of Kingdoms* vi una publicación que supuestamente habían extraído de una red social coreana, donde proponían una lista de "reinos hispanos débiles para invadir". Así mismo, en el grupo en inglés, había una publicación donde en tono de broma, otra persona invitaba a los coreanos a invadir su reino porque estaba aburrido. así pues, un elemento importante que hay que analizar en estos entornos

virtuales de videojuegos, es describir cómo se llevan a cabo las experiencias de juego, como encaja el juego en la vida de las personas y que tipo de prácticas las personas realizan mientras juegan (Kurt, 2002). Debió existir un motivo en el pasado para que esa percepción tan generalizada de los coreanos se implantara como un estereotipo común dentro del imaginario colectivo del juego. A su vez, eso también permite ver como en los videojuegos se reproducen cuestiones de la "realidad" tales como la xenofobia. El juego y en este caso, el juego masivo, al ser un artefacto cultural tecnológico hecho con base en la realidad, también tomara elementos de diversas éticas y moralidades de la "realidad" como el compañerismo, la unión y la xenofobia o discriminación

"Los juegos son moralmente responsables como objetos y artefactos de juego. Un juego es visto como un objeto moral, con ética, implicaciones inherentes al diseño e impresas en la forma del juego, su contenido e interacciones esperadas" (Sicart, 2009: 297).

Por otro lado, el cómo se unieron los coreanos para asistir a otros jugadores en otro reino, es algo particularmente interesante, ya que demuestra que la unión en torno a la nacionalidad también es un elemento factible dentro de este juego. De hecho, hay alianzas que se crean en torno a eso e incluso reinos enteros. Tal es el caso del reino en el que estoy actualmente el cual es un reino donde solo se habla español, un reino hispano. El por qué lo elegí, fue simplemente porque quería comunicarme mejor con otras personas. Un sentimiento básico que muchos buscan también en este tipo de juegos.

En conclusión, *Rise of Kingdoms*, es solo uno de tantos videojuegos ambientados en mundos virtuales donde conviven masivamente cientos de personas. A su vez, es un ejemplo de la complejidad que pueden poseer no solo como videojuegos, sino también como espacios que reflejan cómo las personas interactúan en contextos virtuales y como los apropian y moldean acorde a sus propias percepciones e ideas inspiradas en hechos no virtuales. Convivir con videojuegos como *Rise of Kingdoms* implican esferas más allá del entretenimiento al verse sus usuarios inmersos en dinámicas de organización y prácticas que a su vez "cargan" de emocionalidades

tales como el furor, el compañerismo, estrés etc., y significancias relacionadas al poder y la reputación.

## **Parte II: ¿Por qué nos gustan los videojuegos?: Experiencias y vivencias de personas que interactúan con videojuegos.**

En esta parte, el enfoque cambiará para salir de los gigantescos mundos virtuales como el de *Rise of Kingdoms* para centrarse ahora en las voces de otros participantes por medio de las sesiones de juego profundo (DGP) y la recopilación de experiencias autobiográficas. Así pues el primer capítulo de esta segunda parte, versará sobre las emocionalidades y significancias que pueden existir en la interacción en los videojuegos. El capítulo 2, tratará sobre la influencia e implicaciones que los videojuegos pueden tener en la vida y vivencias de las personas.

### **Capítulo 1: Detrás de la cortina digital: Aproximación e implicancias de emocionalidades y significancias en sesiones de interacción directa con videojuegos.**

El entretenimiento es lo primero que suele aflorar a la hora de hablar de videojuegos. Un pensamiento que podría resumirse en frases que van desde "son solo una pérdida de tiempo sin sentido" hasta "sirven para embrutecer y aislar a la gente". Sin embargo cuando se explora más a fondo de esa cortina, cuando se mira detrás de ella y se interactúa con lo que allí se esconde, es que surgen nuevas posibilidades paradigmas que incluso pueden romper o más bien, cambiar los que se presuponía de los videojuegos. En este capítulo trataré específicamente de



responder ¿qué se esconde detrás de esa cortina digital? ¿Qué experiencias más allá del entretenimiento pueden tener las personas que interactúan con videojuegos y qué emocionalidades o significancias pueden estar en juego si hay alguna?

Las entrevistas semiestructuradas junto a las sesiones de DGP fueron las metodologías fundamentales para una aproximación que permitiese responder las anteriores preguntas. Las significancias y emocionalidades que manifestaron y encarnaron los participantes durante las sesiones de DGP y las que expresaron en palabras y corporalidades en las entrevistas semiestructuradas posteriores dejaron entrever también sus matices personales y como los videojuegos les permiten evocar sensaciones asociadas y percepciones de contextos históricos de otras épocas e incluso de situaciones sociales asociadas al afecto o al romance.

Con respecto a las percepciones acerca de los videojuegos, hubo respuestas de todo tipo. Por ejemplo las de "P"<sup>2</sup> durante la entrevista: *"De alguna forma pienso que el ser humano siempre busca identificarse en diferentes escenarios o con algo y los videojuegos dan la oportunidad de vivir esa experiencia... Identificarte como ser humano en los diferentes ambientes"* Esta respuesta la dio durante la entrevista posterior a una sesión de DGP con el videojuego *A Plague Tale: Innocence*, videojuego del 2019 desarrollado por Asobo Studio. Ese juego tiene como narrativa central la historia de dos hermanos y su travesía por sobrevivir durante la epidemia de la peste negra de la Europa medieval. Si bien la jugabilidad del juego presenta momentos de acción y suspenso, tiene como elemento central una línea narrativa compleja en su historia que se cuenta mediante diálogos, escenas y elecciones. Así pues, para "P" los videojuegos son un medio para vivir experiencias que no podríamos de otro modo. Ahora, estoy seguro de que a lo que él hizo referencia con el comentario anterior no fue a que le gustaría estar en medio de aquella epidemia, sino a la posibilidad poder entender ese contexto de forma más interactiva. Algo que confirmó al decir luego el cómo le había impactado conocer el papel de la inquisición

---

<sup>2</sup> Me referiré a mis participantes de las sesiones de juego profundo (DGP) y de las entrevistas con seudónimos identificados con una letra en mayúscula. No obstante, para los participantes de las recopilaciones autobiográficas, usare seudónimos basados en un nombre aleatorio.

durante el medioevo por medio de ese juego. Así mismo, ese tema de la inquisición en *A plague tale: Innocence*, le permitió expresar como él piensa que debió haberse sentido estar en aquel periodo histórico, "P" comentó esto cuando le pregunté por el contexto del juego: "*No voy a negar que la plaga juega un rol importante, pero la inquisición jugó un papel aún más importante, que te puedan matar por cualquier cosa, que si no te portas de una determinada manera te vas al infierno y te matan me parece como muy cruel... trasciende tu vida. Con la plaga te morís y ya*" Fue interesante escuchar esta opinión no solo por la reflexión que hizo, sino también por el hecho de cómo evocó una idea acerca de un periodo en el que nunca estuvo para dar su percepción personal sobre eso. Lo mismo pasó cuando vio la escena de la muerte de uno de los personajes del juego a manos de un inquisidor, "P" manifestó que aquella escena le pareció "muy triste" ya que era la madre de los protagonistas del juego. Así pues, a partir de esta sesión de DGP, "P" expresó dos significancias principales: La identificación con la narrativa del juego *A plague tale: Innocence* y emocionalidades relacionadas a la tristeza y la moralidad al juzgar las acciones de la inquisición en el juego. Por otra parte, el hecho de que "P" haya dado una opinión formada sobre la inquisición, que de hecho no era la temática principal del juego, sino que era la plaga, da luces de que no necesariamente los jugadores al estar interactuando con las narrativas de estos juegos, van a centrarse especialmente en lo que el juego trata, sino que la inmersión también puede proceder de elementos secundarios como lo fue la inquisición para "P". Aunado a sus emocionalidades de tristeza durante la sesión de DGP, que fue especialmente más fuerte cuando una mascota en el juego fue "comida" por las ratas de la plaga. "P" no solo estaba entreteniéndose, sino que también se formaba percepciones personales acerca de elementos de la vida real, presentes en el videojuego *A plague Tale: Innocence* y sentía emocionalidades por los personajes y narrativas que se le presentaban, como la tristeza que fue la que manifestó explícitamente y con su corporalidad.

Con respecto a la emocionalidad de la tristeza, otra participante: "S", manifestó algo similar durante la sesión de DGP con el mismo juego, *A plague tale: Innocence*. "S" manifestó estremecimiento al vivir la escena de la mascota con un "*Ay no puede ser*

*lo mataron*", la misma escena donde "P" expresó que fue muy triste. No obstante las significancias que surgieron con "S" durante la sesión de juego fueron más diferentes. Ella no expresó tanto alguna emocionalidad o percepción como por ejemplo lo hizo "P", sino que mostraba más interés en los elementos técnicos y visuales del juego para explotar nuevas posibilidades de entretenimiento. Es decir, la narrativa no la menciono casi en lo absoluto ni siquiera en las escenas de las muertes "trágicas" de personajes dentro del juego. Por ejemplo, en explorar cada rincón de los espacios del juego e intentar acceder a partes ocultas mientras se fijaba en ver si encontraba algún coleccionable. Sin embargo, si hubo algunos comentarios por parte de ella asociados a sensaciones. Por ejemplo, cuando encontró un coleccionable se alegró mucho y valoró la información que este le dio que era sobre datos curiosos de la época del juego. Así mismo, comento que el juego gráficamente hablando era bonito. Las significancias y emocionalidades que ella dejó ver y comento con más ahínco fue cuando hablo de uno de sus videojuegos favoritos: *Naruto*, con el cual afirmo que le servía para desestresarse y para hacer catarsis. Con respecto a eso ella respondió esto cuando le pregunte por la importancia de ese juego para ella y porque le gustaba: *"Naruto independiente de qué tipo de Naruto porque siempre que venía del colegio y venia muy alebrestada o enojada lo que hacía era que me ponía a jugar naruto para soltarme, así no me soltaba con nadie sino dándome putazos con un personaje"* Para S este videojuego de luchas le servía para liberar su rabia. Algo llamativo, ya que por lo general ese tipo de juegos al ser un videojuego de combate y tener una jugabilidad basada en la competencia y la presión de ejecutar movimientos precisos, suelen general el efecto contrario, estrés. Recordé en ese momento mi propia experiencia junto a mi hermano con ese juego. Lejos de servirme para hacer catarsis de mi rabia o estrés, lo que hacía era acrecentarlas y llevarme incluso al punto de desespero. Incluso, cuando lo jugaba en internet para enfrentarme a otras personas

Las diferentes experiencias que manifestaron participantes como "P" y "S" aparte de demostrar que hay sensaciones más allá del entretenimiento en los videojuegos, también evidencian como estos son apropiados de acuerdo a las matices

personales de las personas que interactúen en ellos. No siempre habrá una significancia o emocionalidad universal que aplique a todos los videojuegos. Como mencione en la introducción, al final los que se apropian y toman agencia de artefactos tecnológicos-culturales como los videojuegos, son las personas. En este caso particular, los gamers. Mientras yo participaba en las sesiones con "P" y "S", reflexionaba también a la vez que jugaba con ellos y si bien no pude identificarme mucho con sus emocionalidades asociadas a la tristeza, si pude con las expresadas por "S" respecto al coleccionismo. Anteriormente en la primera parte había mencionado algo respecto a eso, de cómo adquirir y coleccionar artículos de un videojuego era algo que necesitaba para "sentirme completo". Cuando "S" se decantó por querer coleccionar artículos del juego *A plague tale: Innocence*, reconocí un hecho que también hacía mucho cuando jugaba, que era la necesidad de querer encontrar todos los objetos extras y coleccionables de cualquier juego. No me importaba si eran útiles, solo pensaba que si no lo hacía no iba a disfrutar el juego completamente. Sin embargo, "S" pensaba algo diferente, ella comentó: *"Además quien sabe que me pueda encontrar algo por acá, algo agarrable (...) de pronto encontrar cositas que me sirvan más adelante"*. Fue curioso porque más adelante también comentó que le interesaba ver que tanto presupuesto tenía el juego, como si entre más coleccionables para encontrar hubiera, mayor presupuesto.

Miremos la sesión de DGP de otra participante, "E". Ella en uno de los juegos elegidos por su elección propia, manifestó una emocionalidad asociada a la nostalgia. Lo particular de la sesión de ella es que ese videojuego, que se llama *Papa's Freezeria*, no es uno técnica ni gráficamente equiparable a los que circulan actualmente en el mercado. De hecho, es uno de esos videojuegos tipo *"flash"* que se pueden jugar directamente desde el navegador de internet de un computador, aunque buscándolo después, descubrí que tiene una versión para celular. Aparte de lo anterior, lo otro interesante fue que ella no había jugado ese juego desde hacía mucho tiempo, por lo que el participar en esta sesión le sirvió para recordar momentos de tiempos pasados de su vida y evocar las sensaciones que tuvo en

esas vivencias particulares *"Ay...hacía mucho tiempo que no jugaba esto.. me recuerda la casa de mis padres antes que se separaran, me encantaba jugar esto jajaja, todo- ¿Cómo tiempos mejores o... algo así? - le pregunte- Si, algo así jajaja, estaba más tranquila, sin tanta pelea"*. Ese juego "Papa's Freezeria" consiste en atender un restaurante de helados, elaborarlos siguiendo unos parámetros que el juego dice para luego servirlos en el menor tiempo posible. Cabe aclarar, que esos helados deben ser "bien" hechos o de lo contrario el jugador perderá o sacará un "Game over". Mientras jugábamos a la vez juntos durante la sesión, ella no hizo muchos comentarios al respecto del juego en sí mismo aparte de lo anterior que mencione y cierta exaltación. Por otro lado, cuando pasamos al siguiente juego- *El secreto de Henry*- durante la misma sesión de DGP, hubo expresiones completamente distintas. Para empezar, ella comento ser una asidua *fan* de los videojuegos *otome*, los cuales vendrían siendo aquellos que tienen como temática central ser simuladores de citas o juegos en los que la interacción es de forma hipertextual con elecciones múltiples. Es decir, el jugador "maneja" al personaje principal por medio de diálogos que se le presentan y elecciones múltiples para determinar qué línea narrativa va a desarrollarse en la trama e historia. "E" durante la sesión manifestó una comparación entre los personajes del juego y sus preferencias personales respecto a las relaciones, ella comentó *"hay hombres muy guapos pero tan pronto le hablan a uno ay no querido cierra el pico jajaja"* Cabe aclarar que esta frase la dijo durante una escena particular en la que uno de los personajes del juego estaba "hablandole" en el sentido de coquetear por así decirlo. Por otra parte, ella hizo comentarios respecto a la historia de lo entretenida y lo mucho que le gustaba por el dialogo y la narraciones. El juego tenía también coleccionables pero dijo que no le importaban porque lo que en verdad le interesaba era saber la historia como si de una novela se tratase. Así pues, comentó que buscaba en *YouTube* escenas y las rutas que ofrecía el juego. En este punto, podría haber llegado a pensar que "E" tenía alguna fijación o sensación de vínculo con alguno de los personajes ficticios del juego, pero lo consideré totalmente forzado. No quería ir más allá de las respuestas y voces de mis participantes. No obstante, algo que si expresó "E" y yo pude notar sin temor a inventar, fue la mucha atención

que ella prestaba al contexto de los dos juegos con los que estuvimos durante la sesión. Durante el segundo juego *El secreto de Henry*, ella me comentaba sobre la trama, los giros y me decía a que prestar atención, por qué tal personaje es así, que lo motiva y me decía comentarios tales como "*para entender a este personaje debes intentar pensar como mujer jajaja*". Así pues, establecía una agencia personal con el juego donde sus elecciones dentro de él estaban determinadas por sus pensamientos más que por los del juego. De acuerdo con Constance Steinkuehler profesora de ciencias computacionales y cognitivas, investigadora principal en videojuegos, "los juegos que jugamos no siempre son los que fueron diseñados, pero en cambio se convierten en el resultado de una dialéctica de ida y vuelta entre jugadores, contexto y juego" (Steinkuehler en Hjorth; 2017: 288). De manera similar "E" estaba en un constante devenir con el juego, que le permitía no solo apropiarlo en forma de agencia, sino también evocar significancias y emocionalidades ligadas a la nostalgia o las relaciones sociales como mencioné antes. Ahora, no solo fue "E" quien hacía eso, sino también "S" y "P", aunque siguiendo sus propios matices claro está.

"N" fue otra participante que expresó emocionalidades algo similares a las de "E". "N" también es una jugadora recurrente de videojuegos del tipo *otome* al igual que "E", solo que para ella, estos cobran un significado que podría decirse es más profundo al estar ligado a la forma en que ve a los personajes del juego. Cuando le pregunte a "N" lo que pensaba acerca de los personajes de ese videojuego *otome* que ella jugaba y ella respondió: "*Me gusta pensarlos como una familia... o sea, juego esto desde hace mucho y me obsesiona jajaja, pero sí, eso (...) me hacían sentir acompañada*" En este punto, es necesario aclarar un poco de que trata el juego al que se refiere "N". Dicho videojuego se llama *Mystic Messenger*, que más allá de ser un videojuego *otome*, es también una novela visual debido que no se trata específicamente de tener "citas" o conversaciones "románticas" con los personajes dentro del juego, sino de experimentar sus historias, sus motivaciones y las relaciones entre ellos. Para ello, la jugabilidad del juego está pensada a modo de "chats" como los de la aplicación *WhatsApp*, en los cuales el jugador o jugadora

interactúa respondiendo a las conversaciones que le plantean los personajes dentro del juego y de acuerdo a eso, las tramas y narrativas tomarán diferentes caminos. Así pues, gracias a esa jugabilidad "N" estableció vínculos muy estrechos con los personajes del juego por medio de lazos de afecto. Ese tipo de emocionalidad no hubiese sido posible si los personajes con los que se interactúan dentro *Mystic Messenger* fueran "planos" Es decir, si no generasen algún tipo de empatía con los usuarios por medio de sus diálogos y escenas. De hecho, durante la sesión de DGP con "N" observé que en el juego no eran muy avanzadas gráficamente hablando, pero los diálogos si en tenían cierta profundidad y complejidad. Un buen ejemplo del nivel de vinculo que puede generar un videojuego sin necesidad de ser una "maravilla" técnica visual. Por otro lado, "N" también expreso emocionalidades muy contrarias a las que mencionó por *Mystic Messenger*. Durante la misma sesión de DGP pero con otro videojuego que se llama *Mobile Legends*, un juego de genero competitivo donde dos equipos de cinco personas se enfrentan seleccionando personajes con distintas habilidades y dinámicas a lo largo de un mapa de tres caminos. "N" comentó que ese videojuego le estresaba mucho y la hacía ponerse muy iracunda. Algo que me pareció confuso al principio personalmente, porque entiendo los videojuegos como unos "desestresantes" Sin embargo, cuando le pregunté sobre por qué lo jugaba si le causaba todo ese estrés, fue que entendí sus motivos y las emocionalidades que le transmitía estar interactuando en *Mobile Legends*. Ella respondió: *"no es para desestresarte Estos juegos son para competir y sentirte genial y si perdes vas a sentirte como la mierda y vas a volver a jugar 7 horas seguidas hasta tener una buena partida y cuando logras tener una buena partida te da miedo continuar porque sabes que vas a tener otra mala partida o te vas a sentir mal o vas a putear y vas a dejar el juego pero a la hora vuelves al juego y comenzas a putear y tirar a la berga el trabajo que hiciste antes"*

Se que puede seguir pareciendo confuso, pero esa emocionalidad que ella expresó al decir eso, yo también la vivía cuando jugaba ese tipo de videojuegos competitivos. Esa necesidad de demostrar ser el mejor así tengas que pasar horas y horas para poder demostrarlo. El hecho de ganar aunque sea una partida, "tapa" las otras

malas partidas que se hayan tenido. Es como cuando se va al casino y pierdes muchas veces, pero antes que irte, te quedas para ganar y recuperar lo perdido. Solo que en este caso particular no se juega solamente por recuperar esa "perdida" que podría ser tiempo, dignidad, etc., sino que es más por el hecho de ver ese mensaje de "Victoria" que nos afirme que nos antepusimos a otras personas y que sabemos jugar. Esa es quizás una emocionalidad muy llamativa presente en los videojuegos ya que aparte de generar ese tipo de sensaciones, dice mucho también de lo que ellos como artefactos culturales y tecnológicos pueden "contar" sobre aspectos de personalidad propios que no se verían en otras situaciones.

"A" fue otro participante, con el que quizás tuve una de las sesiones más llamativas. Primero, por el hecho de que compartía de que compartía un gusto particular con él, y que reflexivamente me permitió ser un investigador y un sujeto de investigación a la vez. Pero segundo, también porque él hacía uso de elementos de alfabetización digital que incorporaba en su juego durante la sesión de DGP. El juego que compartimos fue *Civilization VI*, un videojuego de estrategia por turnos desarrollado por Firaxis Games. Este juego consiste en controlar una civilización, hacerla crecer desde cero, desde la edad de piedra, hasta la era futurista. Es decir, una civilización que supere la prueba del tiempo por así decirlo. A lo largo del juego, hay que administrar aspectos como economía, ciencia, obtención de recursos, expansión de territorio, comercio y diplomacia con otras civilizaciones que pueden ser inteligencias artificiales o si se juega en línea, otras personas. La complejidad de este juego radica en su curva de aprendizaje, la cual impide alcanzar la "maestría" en poco tiempo debido al nivel de micro gestión que plantea el juego. Durante la sesión con "A" él expresó como emocionalidad particular la notable inmersión que tuvo en *Civilization VI*. De esa forma, mientras él jugaba hablaba como si sus acciones no vinieran solo de parte de él, sino también de su "alter ego" digital en el juego, la reina Victoria de Inglaterra. Por ejemplo, cuando me proponía algún intercambio o transacción comercial en la proponía partiendo de las premisas de lo que supuestamente haría Victoria de Inglaterra. "A" comentó esto: "*jajaja pues esto es justo chico (...) digamos que es lo mejor que te puede ofrecer el imperio inglés*".



Ese nivel de inmersión se mantuvo e incluso se incrementó cuando durante la sesión con *Civilization VI* inicio un conflicto bélico. Claro está, que en este caso podría haberse considerado diferente, ya que empezó a llamar a las demás civilizaciones "atrasadas" y argumentar que y cito explícitamente, "*hay que llevarles la civilización (...) ya ni pintan nada acá*". Diría que "A" fue el participante que más inmersión demostró en ese aspecto, una emocionalidad que lo llevaba "meterse" de lleno en su papel de la reina Victoria conquistadora y la Victoria dueña de las indias orientales. He de admitir que cuando yo jugaba este tipo de juegos de estrategia también me gustaba ponerme en el papel del general o rey, lo cual se acrecentaba por mi encanto personal hacia la edad media. Pensando en eso, le pregunté durante esa sesión de ese juego por que le gustaban tanto ese tipo de juegos, que lo motivaba a jugarlos de esa forma y le puse de ejemplo mis propias sensaciones, a lo que él respondió: "*Pues... no creo que tenga que ver con que me guste esa época, esto llega más lejos jajaja, diría que pues...me gustan y ya jajaja me gusta mucho poder manejar civilizaciones enteras que me gustan, sentir ese poder vos sabes, aparte esto es lo que jugamos en clases como las de pensamiento sistémico*"

No quise preguntarle directamente él por qué hablaba como si fuera el personaje del juego, porque considere que lo limitaría o haría cambiar el cómo se comportaba naturalmente. Lo mismo con los demás participantes como "E", "S" y "P". Supuse que si les preguntaba cuestiones así, seria disruptivo. Por ejemplo, preguntarle a "S" *¿Siempre eres tan habladora cuando juegas?* No considere apropiado para la metodología establecer un ambiente como si les estuviese hablando a través de un micrófono detrás de un vidrio transparente. Buscaba mantener al mínimo cualquier clase de condicionamiento que pudiera ocasionar con preguntas muy directas.

Volviendo a "A" y lo que había comentado sobre sus clases de pensamiento sistémico, es allí cuando surgió su significancia relacionada con la alfabetización. Cuando le pregunté respecto a él por qué este juego lo usaban para estas clases, él dijo muchas cosas respecto a la importancia de moverse por la interfaz, hacer microgestion y otras cosas más respecto a su carrera profesional de ingeniería

multimedia. Lo particularmente llamativo fue cuando explicó como el interactuar y jugar con *Civilization VI* aparte de ser un juego "educativo" gracias a su clase, también le había permitido aprender elementos tales como historia y conceptos de economía básicos que el mismo describió como "comercio, y oferta y demanda". Más específicamente el respondió esto cuando le pregunté a qué cosas se refería con lo de ese aprendizaje: *"Pues el juego en si tiene algo llamado la civilopedia, que es como un librito o una guía no sé, donde se puede leer sobre las unidades, las civilizaciones, tecnologías etc.. entonces pues eso, allí aparte de saber qué hace cada cosa, dicen la historia, donde se crearon, para que o como se inventaron y así- ¿y lo del comercio que dijiste?- le pregunté- ah pues eso es como cuando vos tenes mucho de algo pues podes venderlo, lo mismo le haces a la IA, llegar a un punto de equilibrio donde ambos ganen o bueno, vos ganes jajaja"* Así pues, el juego para el a pesar de estar inmerso en una utilidad educativa por así decirlo, también le servía para entretenerse y así mismo, ese entretenimiento lo "motivaba" a otro tipo de aprendizaje o alfabetización digital que en este caso fue sobre historia y comercio. Ahora, tampoco quiero afirmar con lo anterior algo como que jugar videojuegos te va a volver un historiador experto o un prolífico comerciante, sino responder a lo que mencione al principio de este capítulo y desvelar que detrás de esa cortina digital del entretenimiento, hay otras significancias y emocionalidades importantes.

Volviendo al tema de la alfabetización y citando el etnógrafo e investigador Tom Apperley, quien ha escrito numerosos textos sobre juegos y alfabetizaciones digitales, el afirma: *"(...) Las alfabetizaciones virtuales son más que habilidades, también son hábitos y disposiciones de desarrollo de capacidades, adquiridas mediante el uso de tecnologías digitales"* (Apperley, 2017: 239). Los videojuegos entendidos como artefactos tecnológicos que se transmiten desde entornos virtuales son un puente también para el desarrollo de significancias digitales que no necesariamente tienen que estar relacionadas al mejoramiento de habilidades en el mismo videojuego, sino también con otras vinculadas a las esferas de lo tangible, lo "real".

Un dato "curioso" o anécdota de las sesiones de DGP tiene que ver con uno de los juegos universales para estas sesiones: "This War Of Mine", Un videojuego de rol/supervivencia basado en el sitio de Sarajevo durante la guerra de Bosnia ocurrida entre 1992 y 1996, en el cual se toma el rol de un grupo de civiles y desarrollado por 11 bit studios. He de admitir que mis expectativas con este videojuego dentro de mis sesiones de DGP eran altas, en el sentido de que sería el juego con el cual los participantes más les llamarían la atención interactuar, eso en parte debido principalmente a mis propias concepciones de que un videojuego de tipo "no tan común" y una narrativa de crítica social sería el más llamativo. No obstante, la realidad fue otra y si bien tampoco pasó desapercibido por así decirlo, tampoco tuvo el protagonismo que pensé que tendría. Aun así, gracias a eso fue que pude llegar a nuevos hallazgos que más adelante al analizarlos detenidamente, fueron incluso más interesantes que cualquiera que pudiera haber imaginado en mi fase de investigador digital primerizo. Para empezar, el hecho de que videojuegos como estos no siempre van a tener un protagonismo relevante y no precisamente porque sean pocos, sino porque cada persona al interactuar con videojuegos lo apropia según sus matices personales relativos como expuse anteriormente. Los videojuegos son un medio y una forma de mediación. Es decir, ponen las "herramientas" y es el usuario cuando se apropia, las interioriza, y las usa, que expresa agencias particulares en los mismos videojuegos. Cabe aclarar que el motivo principal que comentaron los participantes para denotar esa falta de interés y hasta "aburrimiento" en *This War of Mine* fue el hecho de que el juego no plantea ni siquiera un tutorial a la hora de iniciarlo. En palabras de "P" "*Te lanza y arréglatelas como podas*" "A" por otra parte, comento que el juego no le permitía tener empatía por los personajes además de que hay que velar por ellos. Le pregunte sobre si podía ampliar eso de la empatía pero lo tomo por sorpresa ya que no supo de primeras que más decir. El respondió: *Mmmm...mm... jajaja pues eso, como que no entiendo porque deberían importarme mucho, como los hermanitos del otro juego, además es aburrido tener que ir descubriendo todo sobre la marcha*" Con los "hermanitos" él se refería a los protagonistas del otro juego, *A plague tale*:

*Innocence*. Así pues, las personas que interactúan con videojuego necesitan algo más que un mensaje, necesitan también un modo apropiado para que el videojuego lo transmita. Elementos como narrativas fuertes y "carisma" por decirlo de una forma.

Así pues, las sesiones de DGP o DeepGamePlay fue una metodología útil al permitir dar respuesta a dos objetivos: Primero, responder a las preguntas anteriores y segundo, adoptar una postura que me permitiera no ver a mis participantes de forma unilateral, sino más bien desde una postura de reflexividad donde no estoy ubicado solamente como un investigador, sino también como miembro de esa comunidad gamer que no quiero cosificar, sino ligar a mis propias reflexiones y experiencias personales. Una reflexividad a la cual también hace mención los editores del libro "*Routhledge Companion to digital ethnography*" (2017) en su primer capítulo, al referirse a esa reflexividad como una parte poderosa de las herramientas del etnógrafo en línea.

En conclusión de este capítulo, si existen emocionalidades y significancias detrás de esa cortina digital de entretenimiento presente en los videojuegos. Estos últimos, como artefactos culturales tecnológicos con capacidades digitales permiten observar apropiaciones en las que se crean vínculos con las matices personales de los usuarios que interactúan con ellos. En este capítulo se vieron emocionalidades y significancias tales como la nostalgia, la evocación, la rabia y relacionamientos con las relaciones sociales de lo "real" En el siguiente capítulo partiré ya no de las interacciones y voces directas de los participantes a raíz de las sesiones de DGP y entrevista semiestructurada, sino que lo haré desde las experiencias más autobiográficas de ellos y sus vivencias acerca de cómo y bajo qué circunstancias experimentan su relación con los videojuegos, y que emocionalidades o significancias pueden estar involucradas.

## **Capítulo 2: Videojugando la vida: Aproximación a las emocionalidades y significancias presentes en videojuegos a partir de experiencias autobiográficas.**

*"Mi primer juego fue bayoneta y me ayudó mucho porque como es un juego que tu protagonista tu... protagonizas una bruja y tienes que prácticamente luchar contra el cielo contra ángeles, te muestra que no siempre el bueno podría ser Dios o cosas así me entiendes, sobre la religión, te dan a ver más... Como crecer con ese juego no he estado mucho en la religión en la que está mi familia entonces se puede decir que en eso influyo un poquito y luego este otro juego llamado Nier Automata (...) y hay un personaje que se llama 9s y yo tuve muchos sentimientos encontrados con el sobre todo en el primer final que fue su muerte me sentí un poquito identificada y se convirtió en mi husbando... podría decirse que el tercer juego sería minecraft que es como literalmente aparte de ir sobreviviendo, estas con los animalitos.....es especial ese juego para mí porque a mí me encanta la naturaleza así, realmente a mí me gustaría irme de la ciudad a un lugar más rural entonces minecraft fue como empezar desde 0 estar con los animalitos a mí me encanta conseguir lobitos para hacerlos mis mascotas, pájaros jaja he hasta hecho casitas debajo del mar a pesar que me dé mucho miedo el mar me gustan mucho los animalitos... esos serian como los juegos que más han influido en mi crecimiento... no me considero parte de la religión de mi familia jajaja en fin espero haberme dado a entender..." (María conversación personal, septiembre)*

El anterior fragmento biográfico fue de uno de los participantes de la investigación a la que, me referiré a ella con el seudónimo de "María". Para ella la relación con los videojuegos ha sido un factor influyente que ha determinado en parte su relación personal con temas de su esfera personal como lo es la religión y el amor por los animales. Así mismo, también se refiere a un *husbando* lo cual es una modificación de la palabra en ingles *husband* (marido). Dicha palabra es usada por ciertas personas para referirse a un personaje de ficticio al cual aprecian mucho o sienten que tienen una conexión íntima. Así pues, la interacción con videojuegos en que ha tenido "María" podría decirse que tiene cierta similitud con "N" y "E" de quienes hablé en el anterior capítulo. Es imposible poder pensar que hubiese sucedido si ella nunca hubiese conocido el juego que ella dice "le demostró que Dios no siempre es el bueno". Lo que destaca principalmente de lo que ella comparte es el hecho de

como ella utiliza los videojuegos como puente de expresión a sus propios ideales y percepciones. Dejando a su vez ver, cómo los videojuegos no son solo artefactos culturales en el sentido de que permiten dar información sobre una "cultura" o sociedad en general, sino que también pueden serlos en un sentido incluso personal. De esa forma, las vivencias de "María" dan luz también de los videojuegos como medios de transmisión dinámicos que si bien son creados por una industria con intereses comerciales concretos, no dejan de ser susceptibles a las propias experiencias de quienes los juegan. Mas allá, de esa aura mercantilista de los videojuegos como productos comerciales de consumo "simples" en donde prevalecen las prácticas y "dogmas" de una industria millonaria, pueden observarse construcciones mutuas entre esa misma industria que crea y desarrolla el juego, y personas como "María" que no solo lo adquieren con dinero, sino que lo apropian siguiendo sus matices personales y transmitiendo dentro del juego sus formas de "ver el mundo". Para "María" esto último era sobre todo evidente en juegos como *Minecraft* (videojuego desarrollado por la empresa Mojang), que consiste en entrar con un avatar virtual a un enorme mundo digital donde se puede hacer prácticamente cualquier actividad y paisaje. Desde crear elementos a partir del entorno, cazar, luchar, criar y domesticar animales, hasta explorar cuevas y edificar infraestructuras etc. Se puede jugar solo o acompañado en modo local, o sea en una misma consola, o a través de internet con otras personas. Habiendo explicado lo anterior, no es de sorprender que ella se haya referido a *Minecraft* como un videojuego que le permitía manifestar de forma virtual su amor por los animales y la naturaleza. Así pues, más que ser una interacción relacionada a la emocionalidad de identificarse con un personaje o alguna escena dentro del videojuego, lo que "María" reproduce en el juego son situaciones en las que ella quisiera estar o vivir en un ambiente rural o el poder convivir con otros animales independientemente de si son virtuales. La significancia que prima aquí es expresar su personalidad dentro del mundo virtual de *Minecraft*. Volviendo a pensar con John Huizinga aunque el juego podría decirse precede a la cultura al final tiene un papel en su formación y producción" (Huizinga en Hjorth al 2017: 295. Traducido del inglés). Así pues, los videojuegos no escapan a la misma lógica formadora y productora de cultura. Pero

en este caso específico, el juego también es formador y productor en el sentido de que a través del uso inmersivo de realidades virtuales que comparten reglas físicas con lo "real", permite un contexto nuevo en donde se pueden evocar significancias y emocionalidades o permitir a los jugadores usuarios transmitir las y expresar las propias desde sus posiciones particulares.

El vínculo que se puede crear con los videojuegos, no es necesariamente uno que se mide en el nivel de empatía con sus personajes. Uno de los participantes, al cual llamaré "John", expuso un vínculo más asociado a una franquicia y una marca, que según él le sirvió como escape a las situaciones difíciles de su entorno, él comentó: *"Los juegos básicamente los juego desde que tengo memoria, desde chico mi padre no solía estar mucho conmigo porque viajaba mucho entonces no pasaba mucho tiempo conmigo, mi niñez fue una mierda sinceramente.. pero mi padre siempre compro consolas computadores y tal.. no éramos, no vivo bien pero por lo menos tenía consolas y allí me resguardé por así decirlo y me divertía demasiado (...) pero donde realmente tuve un cambio fue con la Xbox, fue un regalo de cumpleaños y me había venido con el Halo 3 ODST y me acuerdo de que en aquel entonces faneaba demasiado halo, actualmente es la saga que más me encanta.. me acuerdo de que jugaba muchísimo al multijugador de Halo"*.

Además comentó que hasta soñaba con él y expresó también una emocionalidad que mencioné en la introducción y en la primera parte, me refiero al deseo de coleccionista. Respecto a eso John comentó: *"Algo que yo tengo en Xbox por ejemplo es que me gusta completar todos los juegos, completar todos los logros, sino lo completo no me siento completo.. ya cuando saco todos los logros, si el juego no tiene competitivo, no me llena después de eso.. como que lo completo al 100% y luego no me importa volverlo a jugar por así decirlo.. y se podría decir que al halo 3 le abre metido 200 horas o más"*

Así pues, los videojuegos pueden tener un efecto asociado a una emocionalidad de "fanatismo", no en el sentido religioso o deportivo, sino a la empatía con marcas

determinadas como *Halo*, y tener un fuerte impacto dependiendo del contexto en el cual "llegan". Para "John" fue en una etapa particular de su vida y fue por eso en parte que su vínculo con los videojuegos se desarrolló de esa manera específica. No importó mucho el género del videojuego, sino cómo lo apropió, lo cual también da luces de lo dinámicos que pueden ser los vínculos con los videojuegos en el sentido de que no tienen por qué ser "agradables" o en el caso de "John" tratar aspectos de su vida para que él creara empatía con ellos. Yo también he sido y sigo siendo un gran fanático de *Halo* y sé que ese videojuego no trata en ningún momento sobre problemas familiares o afines, por lo cual determinar que "John" creó un vínculo en base a la identificación de sus matices personales con una narrativa del videojuego no sería apropiado. Lo que es importante de destacar aquí, es precisamente que los videojuegos para él fueron un "escape" a las situaciones que no le gustaban. Algo que da luces de como la actividad de jugar videojuegos entabla a su vez detrás de estas situaciones socioculturales para experimentar no solo otras épocas como diría "P" en el capítulo anterior, sino también abordar situaciones características de nosotros como usuarios, "escapar" por medio de vivencias virtuales de ciertas vivencias reales con las cuales no estemos de acuerdo. Llegados a este punto no quiero ni estoy afirmando o juzgando lo bueno o lo malo de apropiarse los videojuegos como lo hizo "John", sino de nuevo, describir y analizar en parte lo que supone que seamos "*Homos Ludens*" (*Hombres que juegan*) como diría Huizinga. Esto no consiste solo en caracterizar que jugamos desde hace miles y miles de años por un modelo determinista que compartimos con otros animales, sino que esa actividad de jugar puede tener un sentido más complejo que tirar dados o en este caso específico con los videojuegos, apretar unos botones.

Además, incluso se puede decir que interactuar con videojuegos implica también una búsqueda de emocionalidades asociadas a la tranquilidad o la dispersión. Como expresó Ariana, otra participante quien al hablar de un juego con el que pasaba mucho tiempo, afirmó que lo hacía simplemente por esas sensaciones. Ella comentó: "*Actualmente me gustó mucho el juego de Animal Crossing, un mundo*



*pacífico en donde no morís, estás en un isla con vecinos animales y poder decorarla a tu gusto, eso me trae tranquilidad"* Sofía por su parte también expresó algo similar pero no centrándose en el juego en sí, sino en como ciertos personajes le traían felicidad y también se refirió a los videojuegos como un medio de escape. Así pues, es característico resaltar como esa relación significativa con los videojuegos que algunos participantes definen como modos de escape a ciertas situaciones de su vida, surgen desde aficiones a una marca en concreto como en el caso de "John" o de un juego característico y personajes de los videojuegos en si como expresaron las otras dos participantes. Ahora con respecto a Sofia, ella mencionó algo a lo que también se refirieron otros y otras participantes: *"Cuando empecé a jugar otro tipo de video juegos un poco más sangrientos creo que mi personalidad cambio un poco así que pienso que los vídeo juegos pueden influir con tu personalidad"*

Personalmente yo soy de los que cree que decir que los videojuegos son la causa principal de porque una persona desarrolla comportamientos violentos como afirman ciertos sectores políticos es un error en todos los sentidos. Aun así, reconozco que aún queda mucho por pensar y analizar con respecto a esa opinión. Por otro lado tampoco quiero entrar en análisis "psicológicos" de lo que expresaron mis participantes, por lo que para esta parte, busque ceñirme casi completamente a las voces de ellos sin incurrir en alguna teoría o bibliografía que pueda ponerme en un papel además, lejano de la antropología. Para empezar, lo que mencionó Sofia antes es algo que llamo mi atención, más por el hecho de que no mencionó a que juegos específicos se refería o el porqué de esa afirmación dentro de su narración biográfica. No obstante, uno de los participantes que mencioné en el primer capítulo- "P", si hablo un poco más de su opinión acerca de la violencia en los videojuegos. El comentario esto cuando le pregunte al respecto: *"No tengo nada en contra con que los muestren (los videojuegos "violentos"), eeh la violencia realmente es algo que es parte de nosotros no creo que influya realmente en algo una violencia falsa. Quizás el que una persona lo vea en carne propia quizás ayude a prevenirlo antes. Estoy es en contra de la censura"*

Así pues, "P" pensaba que censurar videojuegos con contenido violento podría tener antes el efecto contrario. No obstante, Sofia manifestó que el hecho de jugar esos videojuegos había tenido es el efecto de influir en parte de su personalidad. En este punto, lejos de darle la razón a alguna posición o juzgar sus opiniones, quiero hacer énfasis es en como la interacción con videojuegos es muy relativa cuando se trata de ciertos temas como este. Así mismo, el hecho de como personas de una misma comunidad gamer tienen percepciones distintas que alimentan un debate que al día de hoy sigue. La OMS tiene su posición, la sociedad en general, los gamers y el Estado. Lo anterior es un ejemplo más del dinamismo y la significancia de los videojuegos como artefactos culturales ligados constantemente a las percepciones de lo "real" de la cual nacen y como no están ajenos a los debates más comunes de los medios visuales, como lo es el relacionado a la violencia gráfica en estos. "E" también tenía una opinión llamativa, que aunque era similar a la de Sofia en el sentido de la influencia de estos, agregaba otros aspectos sobre la percepción de esos videojuegos transgresores: *"Pues es compleja la pregunta, he llegado a jugar ese tipo de juegos como GTA y he disparado matado muñequitos y he sentido placer, pero además de eso pues sé que está mal porque tiene que ver con los mensajes que van quedando en la psique, si uno empieza a jugar mucho"*

Lo particularmente curioso de lo que comento "E", más allá de que haya sentido "placer" al matar esos "muñequitos" fue el videojuego que mencionó donde hizo eso y sintió esa emocionalidad. *GTA* que es la abreviatura de *Grand Theft Auto*, es una saga de videojuegos muy reconocida mundialmente, en la que la jugabilidad se basa en el control de un avatar virtual por un mundo abierto enorme basado en ciudades estadounidenses. En ese videojuego, el jugador tiene libertad total para hacer lo que desee. Es decir, el videojuego tiene una historia y unas tramas específicas, pero el jugador puede moverse libremente por la ciudad, hacer actividades como comer, caminar, bailar, dormir etc. O hacer misiones y actividades opcionales como encargos, ir al casino, ser bombero y así. Pero del mismo modo, también tiene la libertad de cometer asesinatos, robos y demás crímenes que pueden ser aún más

"transgresores". "E" se refería a que sentía placer matando peatones, los muñequitos eran los peatones y personas del videojuego que cumplían la función de ser personas de la calle. Ahora, *GTA* puede tener narrativas centradas en estar al margen de la ley, pero la decisión de asesinar y cometer crímenes por la ciudad es una elección totalmente libre del jugador o jugadora. Así pues, partiendo de todo lo anterior, algo que sería más apropiado a tener en cuentas antes de hablar de censura y la culpabilidad de los videojuegos respecto a la violencia, sería preguntar por como las personas están apropiando ese tipo de videojuegos "violentos" y si realmente es tan preocupante que las personas dejen salir ciertas emocionalidades y significancias "transgresoras" mientras los juegan. "E" y Sofía no son asesinas seriales en potencia, sino simplemente gamers que están apropiándose de un artefacto cultural tecnológico y unas estructuras de sentimiento nacidas de los mismos procesos socioculturales que dan forma a los tiempos tecnocráticos actuales.

## **Conclusiones generales.**

Antes que nada, quiero agradecerle enormemente estimada lectora o lector, el haber llegado hasta aquí. Disculparme también de antemano si en alguna parte llegue a aburrirlo. Mi intención desde luego fue todo lo contrario, y se lo digo como alguien que sabe perfectamente lo que es comprar un videojuego con la esperanza de que sea bueno y acabar después de un tiempo decepcionado.

Los videojuegos son pues, un artefacto realmente complejo. Son artefactos culturales tecnológicos sumamente dinámicos y experienciales. Con un desarrollo histórico intrincado y particularmente ligado siempre a los contextos globales y tecnológicos que permean nuestros entornos contemporáneos. Así mismo, ese desarrollo histórico y "evolución" técnica que han tenido a lo largo del tiempo los ha dotado de un dinamismo característico de ellos desde donde surgen emocionalidades y significancias de diversas índoles. Esas emocionalidades y

significancias son a su vez creadas a partir de una relación no unilateral entre una industria que produce los videojuegos, unos usuarios y usuarias que los apropian según sus posiciones personales y por último, el videojuego en si como un actor que enlaza pero que también pueden exteriorizar sus propias significancias como lo vimos con el tema de la violencia o no que "puedan" tener.

Por otro lado, los videojuegos pueden ser también espacios virtuales donde se crean procesos socioculturales de los que a su vez emergen también emocionalidades y significancias particulares formalizadas gracias a la misma interacción de las personas sin importar el lugar del mundo donde estén o si se hace de forma asincrónica. Espacios o más bien, mundos virtuales como el de *Rise of Kingdoms*, que fue el juego tratado en la primera parte, son solo un ejemplo entre muchos de lo que puede traer el interactuar con videojuegos y de lo que puede decirnos sobre estas personas, hombres y mujeres. Una comunidad compleja y relativa que al apropiarse y agenciarse de esos mundos virtuales como el de *Rise of Kingdoms*, plasma significancias que si bien están ligadas al plano de lo "real" también están basadas en las formas de interacción únicas con las cuales las personas conviven allí. Formas de interacción forjadas gracias a significancias tales como la monetización y el poder, así como emocionalidades ligadas al odio, el compañerismo, el instinto coleccionista, el estrés e historias casi "novelescas" que ponen en evidencia a los videojuegos como algo que no está alejado de vivencias y experiencias propias que se tendrían en lo "real". Así pues, los videojuegos por el hecho de estar inmersos en contextos digitales no están para nada exentos del mundo "real", sino que están en continuos procesos de conformación junto a los usuarios y usuarias.

Los videojuegos al ser artefactos tan dinámicos son también medios y mediaciones de comunicación y transmisión como se pudo ver en la segunda parte. Juegan un papel importante en sentidos más allá del entretenimiento, donde las personas pueden identificarse con situaciones que allí se les presentan, usarlos para hacer catarsis de sus emociones, crear vínculos empáticos con los personajes de los

videojuegos e incluso, llegar a considerarlos de una forma mucho más estrecha como si de una familia se tratasen. Así mismo, los videojuegos también pueden ser espacios donde manifestar nuestros deseos y percepciones personales y servir de puentes seguros para "escapar" como dijo uno de los participantes en la segunda parte del texto. Por otra parte, los videojuegos también son centro de debate como actores en sí, debido a las situaciones que pueden crear como las relacionadas a las situaciones de transgresión social que pueden albergar y las significancias que se exteriorizan a partir de eso.

Los videojuegos como campo de estudio aún tienen mucho por ser investigado desde el campo de la antropología, lo cual resulta curioso debido a que en mi opinión personal, esta debería ser la ciencia social por excelencia de aproximación a ese campo. No solo por sus dinámicas holísticas que permiten explorar cualquier aspecto de la realidad que nos rodea, sino también por las metodologías que practica como la etnografía. Una metodología que ya ha sido aplicada con éxito a otros estudios de videojuegos antropológicos y que ha demostrado ser una herramienta versátil y efectiva para una aproximación a los videojuegos. Otros campos como la filosofía y la psicología ya se han acercado más a menudo a los videojuegos pero en términos de relaciones cognitivas informáticas y posiciones más positivistas. La antropología por su parte puede hacerlo desde espacios reflexivos que aboguen por las perspectivas socioculturales y las emociones, así como la voz de los mismos *gamers*. Se que con este proyecto no logro abarcar del todo esos procesos socioculturales presentes en los videojuegos, así como todas las significancias y emocionalidades relacionadas. Pero en parte también espero que esas mismas falencias sirvan como inspiración para seguir haciendo estudios de videojuegos desde la misma antropología más centrados ya sea en otros espacios virtuales de videojuegos o en trabajos reflexivos con personas pero esta vez centrados en temas específicos tales como, videojuegos con mensajes de crítica social, videojuegos de alto impacto narrativo como los que llevaron a algunas de mis participantes a sentir empatías tan estrechas o sobre el impacto de los videojuegos con violencia explícita o transgresores. Por otro lado, con este trabajo

no pretendo concluir con que hay emocionalidades y significancias universales que apliquen a todos los juegos y a todas las personas gamers o no. Lo que quisiera haber logrado es poner "mi grano de arena" que a su vez pueda servir de inspiración a nuevas exploraciones que no solo hablen desde la búsqueda de otras autoridades bibliográficas por así decirlo, sino que al igual que los videojuegos avanzan cada vez más y más, el acercamiento a estos sea desde la producción de nuevos conocimientos y metodologías únicas como las sesiones de DGP que eviten la "cosificación" de las personas y creen espacios de estudio más verídicos a las voces de los participantes.

El viaje ha terminado, ¿Deseas guardar la partida?

### **Bibliografía:**

Hjorth, L., Horst, H., Galloway, A. and Bell, G., 2017. *The Routledge Companion To Digital Ethnography*. 1st ed. New York: Routledge Taylor& Francis Group.

Schweighauser, P., 2009. Doubly Real: Game Studies and Literary Anthropology; or, Why We Play Games. In: *Revista eludamos*, 3rd ed. Eludamos, pp.115-132.

Boellstorf, T., Nardi, B., Pearce, C. and Taylor, T., 2012. *Ethnography And Digital Worlds*. 1st ed. New Jersey: Princeton University Press.

Wright, T., Boria, E. and Breindenbach, P., 2002. Creative Player Actions in FPS Online Video Games. *Game Studies*, (2).

Squire, K., 2002. Cultural Framing of Computer/ Videogames. *Game Studies*, 2(1).

Bourgonjon, Jeroen. "The Meaning and Relevance of Video Game Literacy." *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 16.5 (2014): <https://doi.org/10.7771/1481-4374.2510>

Ávila-Fuenmayor, Francisco (2006). El concepto de poder en Michel Foucault. *Telos*, 8(2),215-234.[fecha de Consulta 4 de Diciembre de 2020]. ISSN: 1317-0570. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=993/99318557005>