

Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina

Emotions and online videogames: analysis of the border between the real and the virtual in Latin America

JERJES LOAYZA*

Resumen

Desde la década pasada, las consolas de videojuegos más importantes incorporaron las posibilidades *on line*, permitiendo que éstos rebasaran las fronteras geográficas y culturales. En este escenario, América Latina viene insertándose a dicho proceso, aunque esta condición cosmopolita deja entrever cierta intolerancia y estigmatización hacia los latinoamericanos por parte de usuarios de países desarrollados, condenándolos al silencio a través de la compleja violencia en línea que ejercen contra ellos desde países

económicamente desarrollados. Del mismo modo, las consideraciones simbólicas que se desprenden de los encuentros y enfrentamientos, permiten reconocer emociones y sensibilidades que se hallan en la frontera de lo real y lo virtual, revelándonos un escenario latinoamericano en donde la búsqueda de reconocimiento se dirige al encuentro de la construcción de ideales que van más allá de lo lúdico, para amalgamarse al constante proceso de socialización juvenil.

Palabras clave: videojuegos, juventud, sensibilidades, redes sociales, fronteras.

Abstract

Since the late 1990s the videogame industry implemented *on line* gameplay to their repertoire, expanding gaming possibilities beyond geographical and cultural boundaries. Latin America has also welcomed this new configuration of multiplayer gaming, although this cosmopolitan condition sometimes show certain intolerance and stigmatization from developed country players towards latin americans, condemning them to silence through complex *on line* violence exerted against them from economically developed countries. The symbolic considerations that can be extracted from *on line* encounters and *on line* confrontations let us recognize emotions and sensibilities that are placed in the limits of what is real and what is virtual, showing us a latin american scenario where the search for recognition goes up to the construction of ideals that go beyond ludicity, to mix itself into the constant process of juvenile socialization.

Key words: videogames, youth, emotions, social networks, borders.

* Av. 28 de Julio #779, 6to Piso, Letra "F", Cercado de Lima. Lima 01. Perú. E-mail: mxerxeslj@gmail.com

Introducción

Los videojuegos, en lo que va de la última década, tienen una importancia cada vez mayor en la interacción y aprendizaje de niños, adolescentes y jóvenes, siendo ejercitados como una herramienta lúdica que ocupa grandes espacios de la vida cotidiana. De este modo, se han dejado entrever formas cada vez menos convencionales de socialización por intermedio del internet, con arraigo masivo en todo el mundo. Tanto videojuegos como internet vienen desarrollando una de sus virtudes más consumidas: los videojuegos *on line* (en línea), que amalgaman, de alguna manera, convicciones de socialización en tiempo real, posibilitando la exhibición ante un auditorio de magnitudes mundiales al estilo de las redes sociales y cumpliendo, a su vez, la misión de entretener enfrentando a jugadores conectados desde diversas locaciones del planeta. Los diálogos sostenidos se suman a las actitudes de las proyecciones lúdicas del usuario en la pantalla, y las sensibilidades se manifiestan en enfrentamientos a muerte y en colaboraciones colectivas en pos del triunfo. Con este proceso, se crean redes de *gamers* –jugadores- que poseen un impacto importante en el consumo de videojuegos.

En este contexto de consumos mundiales, América Latina, aunque aún es un mercado de videojuegos por explotar, crece cada vez más gracias a las redes que los consumidores vienen desarrollando en sus respectivos países a través de foros, grupos y la propia interconexión *on line*, que tiende puentes entre unos y otros. Si bien este crecimiento consumista no se da mayormente por intermedio de publicidad televisiva ni carteles publicitarios, el poder de las redes ha permitido el crecimiento

de ventas, expectativas y comunidades de *gamers* en diversos países latinoamericanos, con especial énfasis en México. Es así que la búsqueda de sitios web que ofrecen las últimas noticias, videos y proyectos de los juegos que prometen acaparar la atención de millones, crece desmedidamente.

El presente artículo propone una aproximación a dicho fenómeno en América Latina. A pesar que no alcanza el consumo desmedido de América del Norte o de Europa, la importancia de América Latina como escenario de nuestros objetivos yace en que viene atravesando una etapa de crecimiento consumista cada vez mayor, lo que nos lleva a pensar en estas tecnologías como primordiales escenarios de socialización infantil y juvenil. Así se propone analizar las consecuencias de los videojuegos en línea, los cuales acapararían funciones elementales del internet de computador, y a su vez, proporcionarían funciones totalmente innovadoras de intercambio intersubjetivo.

Dichas consecuencias serán estudiadas desde dos ámbitos. Por un lado, desde las redes que se forjan en cada país de América Latina, propiciando un auto reconocimiento de comunidades de *gamers* en cada localidad, y por otro lado, desde la óptica de las interacciones simbólicas que desarrollan los *gamers* entre ellos. Para tal efecto se reconocen y comprenden las sensibilidades y emociones juveniles, a través del análisis del ejercicio lúdico virtual, yendo más allá de las identidades racionales e intelectuales, para aterrizar sobre la importancia social contingente (Sen 2007). El artículo parte de un caso representativo en la consola que mayor éxito acapara en la conexión *on line*, el Xbox 360 de la compañía Microsoft.

Metodología

Para recoger el análisis de este proceso a nivel latinoamericano, se utilizaron técnicas de investigación cualitativas, accediendo a diversos juegos *on line*, con especial énfasis en aquel con mayor éxito en los años 2008-2011, Halo 3, Halo ODST y Halo Reach, juegos exclusivos para la consola Xbox-360, la cual viene explotando la posibilidad *on line* por encima del Play Station 3, principal competidor. Dicho acceso implicó diversas sesiones durante el año 2010 y 2011, en las cuales se participó como un usuario más, con un historial producto de haber conseguido logros en otros videojuegos, y un avatar o identificación representada por una imagen creada según las características que el usuario creyó conveniente. Se mantuvieron diversas conversaciones con *gamers* de toda América Latina, Estados Unidos y Canadá, con especial énfasis en los países latinoamericanos para reconocer las consecuencias que la interacción virtual produce en las sensibilidades y emociones

de sus consumidores, de acuerdo al rol que desempeñan como miembros de una amplia red lúdica virtual de alcances mundiales. Si bien hubo usuarios de países europeos con los cuales se entablaron una serie de conversaciones, fueron mínimas en proporción a las sostenidas con usuarios de las locaciones indicadas.

Dichos diálogos fueron de dos tipos: los diálogos en pleno juego *on line*, compartiendo desafíos, triunfos y derrotas, interactuando con toda clase de *gamers*, y los diálogos sostenidos fuera del juego, vía *on line* en plena interfaz, realizando entrevistas semi estructuradas a diversos *gamers*. Si bien el estudio se proyectó hacia América Latina, su lugar de partida fue la ciudad de Lima, en Perú, en donde el autor pudo conectarse en línea desde su domicilio. Se jugó un aproximado de 605 horas a lo largo de los tres años en que se realizó la recolección de datos etnográficos, desde el mes de Julio en el año 2009, hasta agosto del año 2011, tal como se aprecia en el siguiente cuadro:

Año	Mes	Cantidad de horas aproximadas por mes	Total de horas
2009	Julio-Diciembre	25 horas	125
2010	Enero - diciembre	20 horas	240
2011	Enero - Agosto	30 horas	240
Total de horas jugadas en línea		75	605

Cuadro 1. Total de horas jugadas a lo largo de los años y meses en que se realizó la recolección de datos etnográfica.

Si bien se interactuó con cientos de jugadores a lo largo del mundo y de diversos idiomas, los principales exponentes de las redes fueron los norteamericanos y los latinoamericanos. Aunque se citan los testimonios de diez *gamers*

de distintos países, la etnografía realizada da cuenta de la observación y recolección de testimonios de más de 100 jugadores con quienes se dialogó, intercambiando opiniones y temas en común. Los resultados de esta

Jugador	Edad	Origen social	Origen geográfico	Tipo de entrevistas a profundidad
Peruano 1	19	Clase media baja	Villa El Salvador, Lima	Entrevista <i>on line</i> en el juego
Mexicano 1	24	Clase media alta	México D.F.	Entrevista <i>on line</i> en el juego
Peruano 2	25	Clase media	Jesús María, Lima	Entrevista <i>on line</i> fuera del juego
Mexicano 2	23	Clase media alta	México D.F.	Entrevista <i>on line</i> en el juego y fuera del juego
Peruano 3	16	Clase alta	La Molina, Lima	Entrevista <i>on line</i> fuera del juego
Norteamericano 1	20-25 años	Clase media	EEUU	Entrevista <i>on line</i> en el juego
Norteamericano 2	17-23	Clase media	EEUU	Entrevista <i>on line</i> en el juego
Norteamericano 3	20-25	Clase media	EEUU	Entrevista <i>on line</i> en el juego
Canadiense	25-30	Clase media	Toronto, Canadá	Entrevista <i>on line</i> en el juego
Mexicano 3	19	Clase media	EEUU, California	Entrevista <i>on line</i> en el juego y fuera del juego

Cuadro 2. Entrevistados *on line* en el juego y fuera del juego.

sistematización se pueden encontrar a lo largo del artículo, cuyo desarrollo y conclusiones están basadas en el *cuaderno de campo* de los años 2009, 2010 y 2011. El Cuadro 2 da cuenta de los testimonios citados en el presente artículo, así como las características de los entrevistados, para lo cual se ha evitado mencionar sus nombres verdaderos o aquellos que utilizaban al momento de jugar.

Aunque no se cite al resto de actores involucrados en la etnografía realizada, éstos forman parte del trabajo de campo de más de 600 horas que representó el presente estudio. Este tipo de trabajo etnográfico posee elementos innovadores y nada comunes, ya que si bien el investigador recolecta la información, se sirve de un “doble” artificial que se desenvuelve en el videojuego, enrumbándose hacia objetivos concretos, colaborando con unos

y enfrentando a otros. Así el investigador accede como *gamer* a las intersubjetividades virtuales en una doble instancia: dialogando con los diversos *gamers* entrevistados vía audio; y como representación virtual proyectada en el videojuego, que debe emitir un lenguaje simbólico por intermedio del desenvolvimiento corporal virtual.

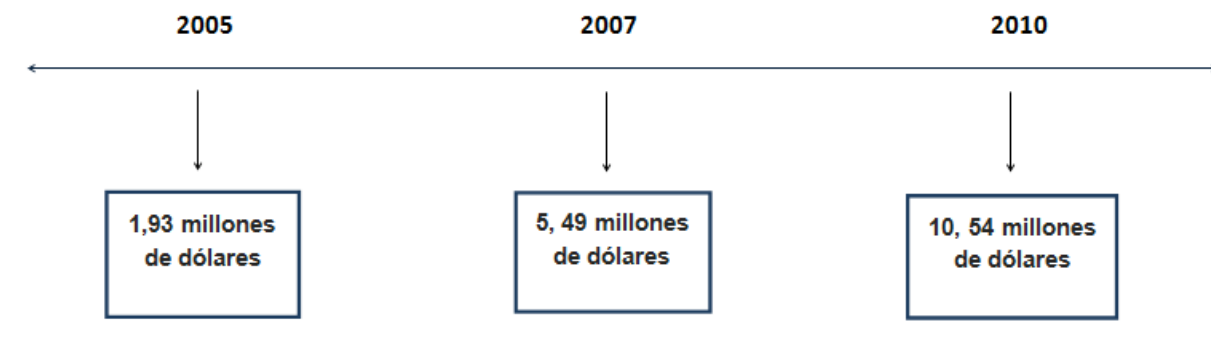
Si bien existe una interpretación de la realidad de primer orden, realizada por los actores en sus mundos de la vida cotidiana, el investigador accede a una comprensión de segundo orden en donde interpreta aquella realidad ya indagada. Ahora, a nivel virtual, estas características son trastocadas: existiría un primer orden tanto *on line* como real en el que los usuarios manejan a su antojo aquel personaje en línea que enfrenta a otros. Estos titiriteros manejan aquella proyección gestionando actitudes en constante interacción con el otro. El investigador accedería a una doble hermenéutica —es decir, interpretar una realidad ya interpretada por los sujetos—, ya que para investigar aquel primer orden, es necesario acceder al orden virtual y, por consiguiente, a la interacción de sensibilidades y emociones que yacen en aquella frontera entre lo real y lo virtual.

Para recolectar información en estas fronteras intersubjetivas, no es suficiente conectarse a la red y conversar con unos y otros: si no hay una consideración mínima, la atención prestada será nula. Para conseguir esta consideración se deberá ser un *gamer* con destrezas suficientes que le permitan ser, sino un líder, uno con altas puntuaciones. Si el equipo es de 4 integrantes —o en algunos casos 3— el investigador debe ser el mejor, o bien no quedar relegado en puntuación en comparación al resto de jugadores. En efecto, el investigador deberá volverse “tan maleable, articulado y hábil como los propios actores” (Latour 2008: 319), en ese sentido, si se desea

acceder a las sensibilidades y emociones de sujetos que ya tienen meses o años jugando dichos videojuegos, es necesario ser tan bueno como ellos, o inclusive más. De otro modo no sólo no responderían algunas inquietudes ni corresponderían una potencial amistad virtual: depositarían su ira contra el jugador lego o inexperimentado. En el sentido de Latour (2008), tanto actor y científico han de estar embarcados en lo mismo y cumpliendo un mismo rol, pues para investigar *necesitamos de todas las manos*. Esta problemática nos lleva a la encrucijada entre el compromiso o el distanciamiento que es preciso tomar al momento de la investigación (Elías 1983). Si bien Elías supone un necesario compromiso al momento de conocer desde dentro cómo experimentan los seres humanos, que a diferencia de las ciencias naturales no puede conocerse sin participación activa y cercanía —y capacidades lúdicas en nuestro particular caso—, es necesario adquirir un dominio sobre las pasiones en la percepción de los acontecimientos que pueden ocasionar prejuicios a partir de ideas pre-concebidas. Este tipo de rodeo científico (Elías 1983), si bien será analítico, no se apartará de la comprensión de la frontera lúdica entre lo real y lo virtual de la cual se desprende.

Aproximaciones Teóricas

Los videojuegos vienen forjando un mercado cada vez más extenso y económicamente más poderoso en el mundo entero, aunque en América Latina, a diferencia de los países desarrollados, la demanda por los videojuegos es de menor cuantía. Sin embargo, no se puede negar el crecimiento incesante de las importaciones en países latinoamericanos. Por ejemplo, en Perú la evolución de importación de videojuegos en compras anuales en millones de dólares fue del siguiente modo:



Cuadro 3. Evolución de importación de videojuegos en compras anuales en millones de dólares en el Perú (CENTRUM Católica 2010).

Este volumen de adquisiciones ha convertido esta línea de juguetes en la segunda más importante, después de la línea “juegos variados” y al año 2010, concentraba el 14, 8% del total de juegos que durante aquel año se importaron al Perú (CENTRUM Católica 2010). Si bien este consumo viene siendo inferior a países desarrollados de Europa, esta situación no le quita importancia al estudio de las sensibilidades de los usuarios en América Latina, por el contrario, este significativo auge exige aproximaciones teóricas que permitan su comprensión, dado que las modificaciones tecnológicas traen consigo una serie de posibilidades tentadoras que provocan un mayor consumo en los países hispanohablantes y su consiguiente re-creación de discursos y emociones. Dentro de estas características son los videojuegos *on line* los que originarían una condición muy diferente a las de antaño, ya que ofrecen lo que la computadora *on line* ofrecía, es decir, jugar para después interactuar: los videojuegos permiten interactuar jugando con usuarios del propio país y de todo el mundo, rebasando fronteras geográficas e idiomáticas. Se trata de una condición que, por

un lado, permite la inserción al Internet como micro universo autónomo, de apertura al mundo e identificación (Ángeles 2010) y, por otro lado, aproxima cada vez más jóvenes al mundo de las emociones y sensibilidades lúdicas a través de la incorporeidad de los videojuegos en línea.

Ya en 1978 Castoriadis (2008) exigía la transformación técnica televisiva para que los individuos se comuniquen y participen en una red de intercambios, en lugar de aglomerarlos pasivamente alrededor de algunos polos emisores. Por ello, a diferencia de lo que la televisión logró en las multitudes, los videojuegos son capaces de propiciar una interactividad que depende esencialmente de las acciones del jugador (Quiroz y Tealdo 1996). El usuario tiene la posibilidad de moverse en un ambiente, si bien intangible, que le permite interactuar con objetos, ofreciéndole cierta ensoñación de plasmar en este mundo “real” la fantasía corporizada donde pensar y sentir son la misma cosa (Silva 2008). El sujeto de los videojuegos experimenta sensaciones que lo radicalizan del aquí y ahora hacia una interfaz

en el videojuego mismo, produciéndose una transvivencia empática a través de la génesis de un personaje que es él mismo, para desplazarse por ese universo paralelo adquiriendo el poder de articular su propio destino, decidiendo sus acciones e interacciones (Marcos y Martínez 2006). Es la capacidad de duplicar el mundo: la biologización de la máquina (Silva 2008).

Asistimos a un fenómeno en donde las tecnologías son parte integral de la vida del ser humano. Cada vez actuamos más como interfaces de humanos y máquinas: conjunciones de sistemas orgánicos y tecnológicos (Lash 2005). Más allá de una aparente fusión que convierta al ser humano en *cyborg*, se trata de un ser humano que enfrenta el medio ambiente en interfaz con los sistemas computacionales como una forma tecnológica de vida natural (Lash 2005). Esto lo aproxima cada vez más a aquellos cuerpos electrónicos incorpóreos e inmatriciales, pero con fuerza referencial que se anida con fortaleza e ilusiones futuristas en nuestra imaginación contemporánea (Silva 2008). De este modo, las formas tecnológicas sobrepasan los metarrelatos al ser discontinuas y no lineales, dirigiéndose hacia varias direcciones a la vez (Lash 2005). Son capaces de arrancarnos de nuestro tiempo y nuestro espacio: se pierde tanto la noción del tiempo como la noción de la realidad cotidiana al saltar a esas otras realidades con las que se puede uno identificar y que se pueden manejar en una curiosa complicidad hombre-máquina (Del Portillo 2004). A través de los videojuegos se borran las fronteras históricas, espaciales, temporales y políticas (Adam y Perales 2006). Como explican estos autores, el juego tiende en mayor medida hacia la libertad de acción y a la diversidad, a diferencia de la tiranía, la división y subordinación de clases.

A estos atractivos se añade la situación generacional permanentemente adultocéntrica, cuyo pensamiento tiene al comportamiento adulto como paradigma a seguir, subordinando a los jóvenes y adolescentes, concibiéndolos como simple moratoria social. En América Latina dicha subordinación posee características que subyugan a los jóvenes, debido a que, como explica Reguillo, los Estados latinoamericanos sólo apuntan “la incorporación a como de lugar” (2004: 50) a un modelo que los excluye y margina, ya que el modelo educación-trabajo-ciudadanía no está al alcance de la población juvenil. Tal cosa los lleva a aceptar empleos mal remunerados, capacitación instrumental que los atará a una desigualdad insuperable, negociación de su fuerza electoral y renuncia a sus emblemas identitarios en función de un lugar en la sociedad. Soportan una estigmatización constante, generalizados por el imaginario de la delincuencia juvenil, a pesar de la menor cuantía de jóvenes y adolescentes en estos procesos de violencia urbana.

De este modo, países como Perú constantemente impulsarán paradigmas de control social hacia los jóvenes, que aunque sea de menor cuantía su participación en pandillas, tiende a generalizarse el prejuicio hacia ellos. En Colombia, Ecuador y Venezuela se viven situaciones similares. Todo ello trae consigo un endurecimiento de las políticas punitivas de los gobiernos y la consiguiente distribución de culpas a los jóvenes a quienes se les acusa de hedonistas y carentes de interés (Reguillo 2004). Vistos ahora como una realidad inacabada y futura, las propuestas, expectativas, proyecciones y problemas que provienen de sus experiencias son rechazadas en pos de llevarlos por el camino de la dirección correcta (Leyton 2009). Las juventudes son catalogadas, por tanto, como indicaría Bergua,

en términos de falta, de no ser. En este sentido, los jóvenes reaccionarían a las numerosas amenazas que se ciernen sobre la subjetividad, la política y las formas técnicas que envuelven la comunicación, tendiendo a magnificarse durante la adolescencia, una etapa que está signada por los cambios, la inseguridad y los ensayos provisorios (Urresti 2008). Y no es para menos: vivimos un presente globalizador de infinitas incertidumbres que ofrecen respuestas a corto plazo, capaces de caducar al poco tiempo de ser enunciadas. La fragmentación de la realidad les parecería tan grande a las y los jóvenes, que está lejos de ofrecerle algún asidero o palanca para actuar: de ahí la fuerza de atracción de la temática del vacío y de la impotencia, la crisis del sentido se manifiesta en una discrepancia mal vivida entre el concepto y la realidad (Laidi 1997).

Discusión de Resultados

Tenemos así un importante caldo de cultivo para que las tecnologías jueguen un rol de liberalizador democrático, al propiciar una especie de ágora virtual juvenil. Así Ángeles (2010), al realizar una exhaustiva revisión bibliográfica, define a las generaciones juveniles digitales como Generación @, Nativos digitales, *Net-generation*, Generación interactiva, *Internet Generation* (Generación I), generación Z o *Byte* –estas tres últimas, explica Ángeles, ajustada para aquellos nacidos entre 1994 y 2004. Si bien el consumo de los videojuegos era regularmente individual, en donde las relaciones se daban en función del juego sin tener como punto de partida a la persona (Quiroz y Tealdo 1996), hoy en día gracias a los juegos *on line*, el “otro” es más que una abstracción mental, existe y forma parte del grupo aliado con quienes se conseguirán triunfos apremiantes o, por el contrario, para ser

aniquilado y vencido debido al azar virtual que lo propuso como antagonista. Ya no se juega más contra la fría y distante máquina o contra aquel inanimado disco duro del computador; esta vez la interacción es entre seres humanos que tienen como interfaz a la consola, que sirve de mediador entre unos y otros.

Siguiendo a Latour (2008), más allá de servir de telón de fondo de la acción humana, este tipo de actor no-humano –la consola y sus múltiples aristas tecnológicas que permite la interconexión virtual- es capaz de permitir, dar recursos, alentar y hacer posible una serie de interacciones, múltiples y complejas para con el mundo entero. La *bedroom culture* (cultura del dormitorio) no es suficiente para explicar este fenómeno (Ángeles 2010), pues se deja de ser un jugador aislado y se abre primero a un mundo representacional lúdico y complejo que lo conecta a un universo ilimitado de pares virtuales, para luego pasar al espacio del universo real.

El efecto *on line* permite multiplicar las redes dentro y fuera de un país, pero lejos de hacer grandes amistades, construyendo comunidades en las que se conoce a más gente (Martínez 2007), las redes amplias y diversas superficializan las relaciones y las inmediateizan a meras necesidades lúdicas, pues los equivalentes líquido-modernos de antaño no tienen asidero hoy con el tiempo ni con el espacio, sino con la velocidad y la aceleración (Bauman 2004). Se trata de conexiones que no limitan la libertad de elección pero que, por el contrario, “Sí propician una mayor laxitud de las relaciones personales y una mayor fragilidad de los vínculos humanos, disminución de las obligaciones y las salvaguardias. De modo que vivimos una paradoja de hallarnos “desentendidos”, al tiempo que en estrecha intimidad comunicativa” (Ángeles 2010: 205).

Estas redes representan una rearticulación de los lazos en las típicas ceremonias sociales de encuentro colectivo que se caracterizan por su agilidad, su inmediatez y su corto tiempo de existencia. Se crea un medioambiente en el que dichas redes crecen sin distancias ni sospechas, con la evidencia indudable del dato inmediato, una suerte de segunda naturaleza que en este caso les resulta propia (Urresti 2008). Las lealtades pierden sus referentes de antaño, el poder de seducción/movilización descansa justamente en su desvinculación del espacio por ello dichas redes simbolizan la perpetua continuidad de un viaje infinito y no la finalidad de la llegada (Bauman 2004).

En ese contexto, los juegos de computadora fueron los primeros en incursionar en el mundo de los videojuegos en línea, sin embargo, este privilegio pertenecía a los pocos que podían costear la sofisticada parafernalia como, por ejemplo, los periféricos, tarjetas de sonido y de video, un buen adaptador, entre otros. Las consolas de videojuegos, entonces, decidieron ensayar los videojuegos *on line*, abaratando costos gracias a significar un procesador único sin necesidad de mejoras constantes como en la computadora: inmediatamente se amplió la oferta y multiplicó la demanda. Los tiempos en que los usuarios se limitaban a jugar con amigos y amigas en casa o en que solos se encerraban un fin de semana entero a finalizar una serie de retos virtuales han caducado: hoy en día las posibilidades se proyectan infinitamente. Eran tiempos en que se creían que los juegos en línea eran un privilegio muy costoso, inimaginable en la casa de una familia latinoamericana de clase media. Hoy en día sólo es necesario tener una consola, los juegos, el internet y pagar anualmente entre 30 y 65 dólares, en el caso de la consola Xbox-360 de Microsoft, o no pagar

nada para el Play Station 3 de Sony.¹ El éxito de los videojuegos *on line* se debe también a las posibilidades que ofrecen las consolas. En la interfaz de los juegos en línea es posible ver un menú muy amplio y lo suficientemente entretenido para quien estaba acostumbrado sólo a lo clásico. La posibilidad de crear una propia imagen de uno mismo, el colocarle la ropa que se desee, lentes, peinados, zapatillas de marca y a la moda, todo es posible con la construcción de los denominados “avatares”.² Por ejemplo, en la interfaz de Xbox-360 es posible comprar en línea películas o videojuegos, así como tener acceso al Facebook o al Twitter. Las actualizaciones son constantes siendo las posibilidades ilimitadas, incluyéndose canales de Youtube gratuito y acceso a series y películas en línea previo pago mensual.

De este modo, no sólo se va ampliando su consumo doméstico, también empieza a alquilarse en diversos sitios. Colombia, Perú, México y otros países de América Latina, según comentan los usuarios, empiezan a ver con buenos ojos el negocio de los videojuegos en línea. El efecto *on line* otorga un auditorio mundial que legitima los logros de un usuario desde su localidad latinoamericana. Por ejemplo, uno de ellos comenta:

Yo no tocaba los juegos de guerra, sin embargo me dije ¡vamos a probar en línea! ¡Y ahora quiero seguir subiendo de *level*, ganar más armas... es una manía! (Cuaderno de campo 2009).

¹ La consola pionera en ventas para juegos en línea fue la Xbox 360, a diferencia del Play Station 3, se adelantó a las posibilidades *on-line*.

² En los últimos meses Xbox decidió capitalizar dichos gustos, poniéndole precio a cada prenda. Al considerarlo desde la perspectiva de un país latinoamericano como Perú, una tarjeta de puntos que en Estados Unidos puede costar 20 dólares, en Perú costaría 65 dólares. Esta tarjeta equivale a 1600 puntos. Esta denominada actualización lucrativa de *gamers* exige prendas que cuestan desde 3 a 8 dólares. Véase www.republicadegamers.com

Un *gamer* en América Latina se inicia entre los 15 y 20 años³ y se le puede encontrar hasta los 30 años en plenas funciones. Sin lugar a dudas, hablamos de adolescentes y jóvenes en una etapa de ensayo y práctica constante frente a una sociedad con muchos prejuicios y pocas oportunidades para ellos. Asimismo se visualiza cierta perennidad en la incorporación del mundo lúdico y tecnológico de aquellos usuarios más antiguos, quienes, lejos de apartarse –debido a los compromisos laborales y/o familiares– continúan siendo adeptos a los videojuegos *on line*, aunque con cierta prudencia, debido a las responsabilidades adquiridas en el tiempo. ¿Se puede hablar de una nueva generación que ha incorporado nuevas formas de sentir la vida? Al igual que los celulares, dispositivos de música y de almacenamiento, la comunicación en tiempo real y las redes sociales, los videojuegos *on line* se suman a una larga lista de materialidades, que figuran en la vida de los usuarios. Incluso como entidades textuales, los objetos desbordan a sus hacedores (Latour 2008).

A excepción de los videojuegos de fútbol, la gran mayoría de videojuegos son para una persona –exceptuando aquellos en los que se divide la pantalla–, pero las posibilidades del *on line* multiplican la participación a números que ascienden hasta los 16 usuarios en el caso de los videojuegos Halo 3, Halo ODST o Halo Reach, cada uno desde su respectiva consola. Prueba del crecimiento del efecto *on line* es que en el periodo navideño del 2009 se registró un miembro cada segundo y más de 2.2 millones de usuarios o miembros conectados simultáneamente en línea, de un

aproximado de 20 millones de usuarios en todo el mundo (Gameprotv 2010). Las interacciones no se realizan sólo entre latinoamericanos⁴, los canadienses y norteamericanos abundan en la red, propiciando una imposición del inglés como idioma común. Cada usuario del Xbox Live, nombre con el que se conoce al videojuego en línea en la consola del Xbox 360 tendrá un *gamertag* que funciona como documento de identidad frente a la red mundial. No utilizarán sus nombres originales, sino apelativos vinculados a héroes de dibujos animados o a distorsiones de sus propios nombres, acaso adjetivos superlativos que resaltan sus capacidades lúdicas, e incluso siniestras.

La imagen proyectada y su relevancia ontológica

Halo ha representado en los últimos siete años la puerta hacia los juegos en red desde una consola, sin embargo, no es sino hasta la salida de Halo 3 en el año 2007 para la consola XBOX 360 en que se difundieron masivamente las bondades *on line* por intermedio de una consola y no de una computadora. A ello siguió Halo ODST en el año 2008, que no difería de Halo 3 sino en la suma de nuevos escenarios a los ya conocidos, y Halo Reach en el año 2010, que significaría un cambio de escenarios y formas de juego. Elegimos estos videojuegos gracias a su alcance mundial, incluyendo América Latina, y por su representatividad en virtud de su condición innovadora como primer videojuego de consola en tener arraigo *on line* a nivel mundial.

En este juego, las partidas tienen inicio al momento de buscar y encontrar usuarios que compartan

³ En Norteamérica se encuentran *gamers* desde los 7 años, abundando aquellos entre 10 y 15 años, conectados desde sus casas. Ello no es común en América Latina (*Cuaderno de campo* 2010).

⁴ En el mapa de los usuarios a lo largo de América Latina, el mercado más próspero es el mexicano.

la experiencia virtual, para lo cual se dividen los equipos en dos colores: rojo y azul. Las imágenes proyectadas que representarán al usuario en línea son soldados de élite uniformados de pies a cabeza bajo una apariencia *cyborg*. Pese a dicha apariencia se trata de seres humanos, ya que sangran al ser asesinados. Esta condición no-humana permitiría restarle rasgos de crueldad que puedan censurar el videojuego. Los usuarios pueden elegir entre esta apariencia o la de una especie extraterrestre que tiene similares características humanas en cuanto a extremidades y movilidad, a excepción de su apariencia reptiliana. Se puede utilizar hasta dos tipos de armas con la posibilidad de sustituirlas con alguna dispuesta en el escenario, que van desde escopetas o bazucas, hasta espadas o francotiradores.

En Halo 3 se puede elegir detalles importantes del personaje seleccionado, como el emblema que tendrá el personaje en el hombro que le otorgará cierta individualidad y diferenciación del resto. Algunos portarán diversos trofeos como katanas o cascos sofisticados, todo ello producto de logros conseguidos por el usuario en diversas partidas. En Halo Reach es posible utilizar llamadas en las cabezas e, inclusive, existen aplicaciones en que, al ser asesinado, hay una explosión colorida con un fondo sonoro de niños vociferando con alegría. Se trata de una característica festiva que busca celebrar la propia muerte, ya que es aquel que muere el que añade dicha característica a su personaje. Todos estos son elementos que hacen sentir al *gamer* orgulloso frente al universo de sujetos lúdicos virtuales, ya que estas aplicaciones representan tanto sus gustos como sus logros obtenidos con esfuerzo y dedicación. Este tipo de capital simbólico nos lleva a pensar que esta visualidad va acorde con una ontología de tipo bélica, con personajes que hacen las veces de

mercenarios fríos y calculadores dispuestos a morir por aquel que ve en él representado sus objetivos (Arfuch 2008). Estas imágenes no son sólo “cosas”: ocupan múltiples posiciones de sujeto e identidades. En palabras de Belting: “El ser humano no es amo de sus imágenes, sino algo completamente distinto, “lugar de las imágenes” que toma posesión de su cuerpo, a merced de las imágenes autoengendradas, aun cuando siempre intente dominarlas” (2007: 15).

En suma, se trata de un constructo simbólico que, más allá de representar un cúmulo de elecciones al gusto del usuario, vincula medio, imagen y cuerpo. Hacemos a nuestra imagen más “nuestra”, desplegamos no sólo “nuestros” deseos de vencer, sino también “nuestras” esperanzas, metas, ilusiones y fantasías: dominamos por momentos, nos dejamos dominar en otros. Se revoca el propio cuerpo “real” que está imposibilitado de ir a “esa” guerra virtual en donde la muerte tiene sabor a superficialidad, y en donde matar al “otro” no tiene ningún asomo de crueldad o ilegalidad. Las fronteras entre lo virtual y lo real encuentran su punto neurálgico en esta proyección simbólica auto-engendada de la cual no somos ni titiriteros ni títeres, ni amos ni siervos, más bien, tanto lo uno como lo otro.

En busca de mayores retos virtuales

En Halo 3 y Halo ODST existen dos modalidades de juego: las “clasificatorias” y las “sociales”. Las primeras elevan el rango del *gamer* mediante una calificación⁵, las segundas sólo

⁵ Las calificaciones son generalmente entre 23 y 26 para jugadores de mediana experiencia, de 27 a 35 para jugadores de mayores habilidades y de 36 a 50 para aquellos pocos *gamers* que han rebasado las capacidades normales, teniendo altos y admirados rangos. Las partidas se formarán de acuerdo a la igualdad aproximada de estas calificaciones. Los entrevistados figuraban entre 23 y 30 de habilidad, la misma que llegué a poseer como *gamer*.

le otorgan experiencia en su historial. Son las partidas clasificatorias las que acaparan la atención de todos: la tensión es mayor y exige más concentración y seriedad por parte de los *gamers*, por lo cual conlleva una mayor presión y frustración si se es derrotado en varias ocasiones, decreciendo las posibilidades de ascender de rango al ser castigado por la constante disminución de puntaje clasificatorio. En efecto, este elemento es lo que la distingue de Halo Reach, que prefirió eliminar la disminución de puntajes, inclusive cuando se perdiera la partida: ganes o pierdas, ascenderás y harás suficiente mérito –inmerecido para algunos– para poder seguir subiendo de rango. Ésta es la característica que lleva a muchos usuarios a seguir siendo fieles a Halo 3 y Halo ODST a pesar de su antigüedad; éstos señalan que la competitividad les agrada más, así como ganar puntaje para ascender de rango, siempre y cuando lo merezcan. Un *gamer* mexicano lo explica así:

Halo Reach es un juego de consolación que sacó Bungie –creadores de los videojuegos Halo– para aquellos que se sentían mal cada vez que perdían puntaje por perder en las partidas...aunque yo tengo el disco de Halo Reach no lo juego, no me gusta eso de subir de rangos aunque pierda... no, no me gusta, aquí hay más presión ¿entiendes? (*Cuaderno de campo* 2011).

Si bien Halo 3, con 4 años de existencia mantiene cierta vigencia entre los *gamers* más competitivos, y entre aquellos que prefieren jugarlo gracias a las habilidades que han ido adquiriendo con los años, hay quienes opinan lo contrario y sienten que es un alivio. Nos dice un jugador peruano:

Es lo mejor que pudo hacer Bungie. Es que se dieron cuenta seguramente que a muchos nos hacía sentir pésimamente [...] cuando bajas de nivel, cuando te degradan, te sientes mal, muchos se frustran, se

enojan [...] yo me sentía de lo peor cuando pasaba eso (*Cuaderno de campo* 2011).

El esfuerzo producido para conseguir mayores puntajes que eleven el rango del usuario se vería menoscabado al momento de ser degradado. Esto provoca reclamos e insultos a los integrantes con menos puntaje del improvisado equipo que se formó al azar. Como explica un *gamer* mexicano:

Muchos se lo toman a pecho, se molestan porque pierden, te dicen cosas como “éste no sirve”, se apasionan, o sea son chingones... pero yo creo que éste es un juego ¿no? Es para distraerse [...] además, estoy de vacaciones, lo que importa es entretenerse (*Cuaderno de campo* 2010).

Aunque el citado *gamer* se muestra muy comprensivo –el comentario lo hizo luego de que a ambos nos bajaron de puntuación clasificatoria al perder 4 veces–, en la mayoría de las ocasiones los reclamos son muy iracundos contra aquellos que ocupan los últimos lugares y que han sido incapaces de sumar puntos “matando” a los “otros”. Beranuy y Carbonell (2010) investigaron las consecuencias de las adicciones de los juegos en línea desde la computadora, encontrando el sufrimiento de cierta modificación del estado de ánimo: sentimientos de culpa, disminución de autoestima, soledad, depresión, reducción del bienestar psicológico e impotencia al ver cómo se deprecian sus logros y rangos. Si bien los entrevistados no demostraron tener todas y cada una de estas características, es innegable que el sentimiento de culpa, sumado a la impotencia podía desprenderse de sus discursos, rayaba en el odio hacia los vencedores o en el cuestionamiento propio: “¡no debí seguir jugando!”, “¡faltaba poquito para ganar!” (*Cuaderno de campo* 2011).

Sensibilidades intolerantes y etnocéntricas

En este punto podemos detenernos en la interacción a la hora de jugar las partidas. Especial mención merece el punto de inicio al momento en que los y las⁶ combatientes se encuentran y esperan unos segundos para que se elija el escenario. Muchos restan importancia a los demás y ensayan una serie de comportamientos, aprovechando que son oídos por el resto de usuarios. Algunos cantan, otros ponen una canción en los auriculares y otros tantos gritan frases estridentes para causar molestias a los demás –por lo general se trata de *gamers* estadounidenses. A la vez que desean ser escuchados, reducen al resto como meros receptores de sus angustias o deseos, a pesar de lo estrafalario de sus intervenciones. Al acabar la partida, luego de los 10 minutos reglamentarios, o de que alguno de los equipos haya conseguido los 50 puntos, se dispone de unos pocos segundos para que los participantes elijan formar equipo nuevamente o retirarse. En aquel momento los bandos de vencedores y de vencidos pueden dialogar. La mayoría ofrece una felicitación a su propio equipo que se reduce al “*¡good game!*” –¡buen juego!-, felicitando en alguna medida el esfuerzo colectivo. No obstante, en la mayoría de las veces unos insultan a los otros con palabras denigrantes, demostrando tratos intolerantes. Aunque los latinoamericanos no tengan mayor

participación de este tipo de diálogos, por representar un porcentaje menor, son objeto de vejaciones en múltiples ocasiones, siendo los norteamericanos en un gran porcentaje quienes generan la violencia verbal y simbólica hacia los hispanohablantes. En los videojuegos *on line* los otros son enemigos y, en caso de ser latinoamericanos, tienen mayores razones para despreciarlos. Martínez sostiene: “Los otros serán enemigos dentro de un concepto racista del nosotros y ellos con elementos belicosos y violentos constantes, que se contemplan como hechos heroicos y excitantes” (2007: 255).

Si los jugadores estadounidenses reconocen algún latinoamericano que bien hable español o bien hable un inglés que denote adquisición como segunda lengua, lo menospreciarán con estereotipos que tienen que ver mayormente con la cultura mexicana, ya que para casi una totalidad de *gamers* norteamericanos, los hispanohablantes se reducen a lo que ellos identifican como “*mexicans*” –más comúnmente denominarán a un latinoamericano como “*fucking mexican*”. Debido a esa denigración constante hacia los hispanohablantes, muchos de éstos se esforzarán por mejorar su inglés, abandonando su idioma original; otros se limitarán a callar. Es decir, deciden cohibirse ante el constante peligro de ser duramente estigmatizados. Un *gamer* de 16 años relata su experiencia sosteniendo que aquellos que insultan al resto por su origen son capaces de “matarte con las palabras”. Aunque pueda parecer sorprendente, un gran porcentaje de jóvenes norteamericanos desconocían la existencia de países como Perú, Colombia o Venezuela. Para ellos todo lo que estaba debajo de Estados Unidos geográficamente, también lo estaba simbólicamente, por lo cual no creían tener necesidad de saber ese tipo de cosas. En muchas ocasiones insistían mediante la violencia

⁶ En general, no se tienen referencias claras en cuanto a la cantidad de mujeres y hombres por juego. En la observación, es fácil notar que son pocas las mujeres que juegan las distintas versiones de Halo, no obstante, las hay que juegan y poseen tanto nivel como un *gamer* hombre. Las que pude conocer vía *on line*, nunca hablaron un lenguaje soez o emitieron molestia alguna, fueron comprensivas y tampoco atacaban al otro equipo. Es probable que existan más mujeres *gamers*, tal vez con calificaciones por debajo de los 15 o 10 puntos, debido a que podrían ser *gamers* ocasionales, haciendo difícil conocerlas.

verbal que cualquier hispanohablante era mexicano, por lo que merecía ser despreciado; el que otros países hablen el español no estaba entre sus conocimientos, lo cual demuestra una grave situación de etnocentrismo en tiempos en que la globalización debería romper, al menos, brechas de conocimiento cultural básico. Frases como “no me importa quién diablos hable ese idioma, no tengo porqué saberlo” se repetían sin cesar cuando se les preguntaba si eran capaces de saber que el español se hablaba en otros países diferentes de México. En un debate intenso entre un peruano que hablaba perfectamente el inglés y un norteamericano, este último sostuvo que su país, al ser superior, no debía detenerse en nimiedades de pueblos inferiores y bárbaros (*Cuaderno de campo* 2010).

Debido a este clima violento, los hispanohablantes se animarán a hablar en la medida que reconozcan a otro hispanohablante que les otorgue suficiente confianza. Según sostenían los norteamericanos que violentaban al resto, el motivo por el cual repudiaban la presencia latinoamericana era que el espacio en el que se encontraban jugando todos los *gamers* era “América” -ellos reconocen esta palabra como sinónimo de su país- y, en segundo lugar, sostenían que, al ser un juego “nacional”, hecho por y para norteamericanos, se debía hablar en inglés. Analicemos estas dos suposiciones. Al ser un vacío material, el espacio interfaz de la comunicación *on line* no posee una nacionalidad propiamente dicha, y al ser sus puntos de referencia tan móviles como ellos mismos y efímeros como las lealtades que contraen para identificarse (Bauman 2004), aquellos que menosprecian a los hispanohablantes simulan bautizar el espacio *on line* como propio: jugarlo es “estar” en Estados Unidos de Norteamérica, figurar ser dueños de tales redes. Este discurso se presenta como algo

“objetivo”, como si la naturaleza implantara *per se* características negativas a los latinoamericanos. Elías nos da alcances teóricos importantes para comprender esta situación:

Este tipo de estigmatizaciones tiene el poder de herir en la medida que la conciencia que tenga tanto quien los emplea como a quien se refiere de la humillación (...) cuenta con el respaldo de un grupo claramente más poderoso con respecto al del receptor, que es un grupo marginal con recursos inferiores de poder (1983: 96).

En efecto, los hispanohablantes son vistos como ajenos, intrusos y marginales, por lo cual los *gamers* latinoamericanos que decidan no comunicarse o quitarse el micrófono cumplirán una especie de condena al silencio, pues no desearán arriesgarse a más diatribas y humillaciones, aceptando con una especie de desconcertada resignación su pertenencia a un grupo de menor valor y respetabilidad (Elías 1983). La libertad de elegir su identidad frente a los demás se vería extraordinariamente limitada (Sen 2007), convirtiéndose en una cosa. Sin embargo, ello no les impedirá interactuar jugando, pues el factor *on line* no ha perdido su atractivo y pueden vislumbrar a otros *gamers* con quienes sí se podrá tratar. El gran problema de algunos es que inclusive son identificados a pesar de su silencio: sus denominaciones de *gamer* los delataban. Nombres hispanos como Robertox99, Julito656, Mexicanpower, Peruvian001 o Perromuerto, son sinónimos de un contexto latinoamericano que, para otros, es preciso castigar. Aunque las distancias sean lejanas entre victimarios y víctimas, los videojuegos permiten la ilusión virtual de unos cuerpos duplicados a los que también se le doblan las emociones y sus modos de expresar sentimientos: la simulación se vuelve realidad imaginada (Silva 2008), utilizando no sólo las armas para matar al “otro”, sino

también haciendo gala de “actitudes” que dejan en claro su encono. Para analizar esta manifestación lúdica *on line*, es necesario comprender las manifestaciones corpóreas de esa imagen que actúa como doble lúdico virtual. Algunos, para enojar al rival o dar rienda suelta a su doble enloquecido, cometerán algunas acciones provocadoras: si lo desean, se pondrán de cuclillas una y otra vez sobre el cadáver del vencido, lo golpearán e inclusive le dispararán. Esta actitud está permitida dado que el contrincante muerto puede observar impotente todo esto en el corto tiempo que demora en revivir (su cadáver yacerá inerte durante 5 segundos aproximadamente). Una vez transcurrido el tiempo requerido, el nuevo soldado estará presto para la batalla. Siempre que uno muera, habrá infinidad de dobles dispuestos a cumplir su rol hasta que acabe la partida; así los cuerpos van amontonándose por todo el escenario, siendo esta característica muy común. Algunos, al terminar, se tirarán al vacío, pues su muerte ya nada significará en el puntaje.

La circunstancia más abominable para un *gamer* es la de la traición a los compañeros del mismo equipo, algunas veces, por estar inconformes con él –lo que sucederá si el atacado es un hispanohablante y el atacante un norteamericano, por ejemplo-, otras ocasiones sucede sólo por burlarse de lo que una situación real demandaría de él. He ahí el principal foco de violencia, que cobra su más funesta dimensión: no en palabras denigrantes ni en mensajes privados maliciosos que puedan ser enviados, sino en la traición. Aunque sean del mismo equipo, un norteamericano prefiere perder y aniquilar a un latinoamericano de su propio bando –a costa de ser expulsado del equipo al matar dos veces a un compañero y ser castigado disminuyéndosele el puntaje; a

veces actúa emitiendo amenazas continuas y discursos de intolerancia y de cierta infección con la anomia y con la suciedad (Elías 1998). No importa si se distinguen en su apariencia física o no –recuérdese que las imágenes proyectadas en el videojuego no tienen mayores distinciones étnicas-, los marginados tienen que exhibir alguna marca que permitan aquellos sentimientos de aversión, desprecio u odio por parte del grupo establecido (Elías 1998). Muchos de los usuarios entrevistados reconocían en esta circunstancia la peor amenaza a sus esfuerzos por conseguir mayores logros. Y no nos referimos a la traición azarosa que puede ser provocada por estados de ánimo diversos de aquel usuario, sino de aquella traición que cobra formas de genocidio virtual, al tener como único móvil el encono hacia el latinoamericano. Dice un jugador mexicano: “Te empiezan a traicionar y te dejan ahí embarcado, es bien feo” (*Cuaderno de campo* 2011). Un *gamer* peruano, por su parte, menciona:

Uno no hace nada, ni dice nada, pero se dan cuenta porque averiguan que eres de un país latinoamericano y empiezan a matarte sin que les hagas nada, y uno sólo quiere jugar (*Cuaderno de campo* 2010).

Más allá de lo que pudo prever Lévy (2001), si bien la cibercultura brilla por su aspecto participativo, socializante, liberalizador y emancipador, no se trata necesariamente de un remedio que favorece la inteligencia colectiva; inclusive, aquellos que participan de aquella pueden ser menospreciados y aislados bajo formas de injusta estigmatización. Las identidades que emergen en estos videojuegos en línea representan lo que Marcús (2011) denominó modalidades concretas de juegos de poder, que son más el producto de una diferencia y una exclusión que de lo idéntico.

Más allá de lo lúdico en las redes virtuales

Los *gamers* juegan a ser irreverentes y faltar a los códigos de honor más sagrados en el mundo real, aunque en esa frontera entre lo virtual y lo real, para algunos, cualquier código ético pierde relevancia, a diferencia de lo que sucede en el juego emergente, en donde se juega en un entorno “vivo”, permitiendo el desarrollo de dinámicas innovadoras al elegir diversos caminos a tomar. El final siempre es el mismo (Peinado y Santorum 2004), los juegos en línea tienen un desenlace maniqueo de vencidos o vencedores, pero también otorgan posibilidades que propician emociones y sentimientos diversos, desde la alegría hasta el odio, desde la celebración hasta la vergüenza, desde el desenfreno hasta la ira. En claro contraste a las investigaciones de Beranuy y Carbonell (2010), no se vislumbran compromisos ni fidelidades hacia aquellos quienes recién se conocen en los juegos, pudiendo dejárseles colgados, o peor aún, traicionándolos por el simple hecho de sumar experiencia en otras cuentas. Un *gamer* explicaba con gran molestia que algunos entran a jugar sin importar si pierden, con el propósito de sumar experiencia y puntaje en otras cuentas, saltando para tal efecto de modo autómatas, en el mismo lugar, siendo blanco de los enemigos y causa de la derrota del equipo. Pese a ello las solidaridades se hacen presentes, inclusive cuando la intolerancia etnocéntrica arremete contra un enemigo. Por ejemplo, al momento de ser vejado un hispanohablante por norteamericanos del equipo enemigo, un canadiense le aconsejó: “Vamos a matar a algunas personas, entonces te sentirás mejor” (*Cuaderno de campo* 2010).

Comprobamos cómo la violencia virtual da paso a una comprensión fenoménica que escapa a la

otra “violencia totalitaria” de cierto universalismo que teme este tipo de fuerza de la animalidad, resurgiendo lo que Maffesoli denominó sabiduría demoníaca: “Sabiduría incorporada, más vivida que pensada, que es esencialmente relativista. Es decir que pone en relación todos los elementos constitutivos de la naturaleza, incluidos los más salvajes” (2005: 56). Frente a la imposibilidad de lo real, este videojuego permitiría cierta ventana hacia lo prohibido, lo ilegal, lo siniestro y lo oscuro. Dar rienda suelta a lo condenado éticamente no excluye al *gamer* de cometerlo en cierto modo –ni qué decir de los intolerantes etnocéntricos. Las fronteras entre lo real y lo virtual trascienden aquella lógica del “debe ser”, de las “almas nobles” que tan duramente criticó Maffesoli (2005), pues velaban cualquier comprensión de lo social. Aunque se pretenda ignorarlo, aunque se aparte la vista, esa violencia está ahí, en las fronteras de lo real y lo virtual: “Este mal denegado, este mal dialécticamente superable, no puede más que resurgir de otra manera, incontrolado, de forma solapada, perversa, encubierta” (Maffesoli 2005: 62).

Ya no son seres creados por la fría e inerte máquina los que se asesinan: son dobles de *gamers* en alguna parte del mundo. Por esa razón, esta tentadora aniquilación de los otros resulta tan exitosa en su consumo. Para explicar este comportamiento, podemos notar cómo la utilización de nicks o sobrenombres, facilitaría una cierta desindividuación, desinhibición y la pérdida de límites y de pudor. En efecto, las diferencias entre lo virtual y lo real que remarcan Beranuy y Carbonell (2010) radican en la impunidad donde se destruye, asesina y traiciona sin ningún tipo de penalización; la invulnerabilidad, el no recibir ningún daño físico o real protege al *gamer*. Si mediante los espacios de educación, empleo y ciudadanía

a esta juventud latinoamericana se le intentó incorporar a como dé lugar, acallando las voces juveniles con respecto a sus críticas, no siempre explícitas (Reguillo 2004), no les fue posible a esos discursos adultocéntricos negarles la capacidad de agencia, que es no sólo inherente, sino signo vivificador de las juventudes. Este proceso identitario, a través de los videojuegos en línea, demuestra su valía al constatar un carácter mutable: la identidad se constituye en el intervalo entre cierta persistencia de los rasgos personales y la respuesta ética frente a la pregunta del otro (Marcús 2011). Así, la frontera en la que se moviliza el *gamer* detentaría manifestaciones de lo político como práctica más que como discurso. Estas prácticas corresponden a juventudes que yacen en cierto vaivén, cumpliendo por un lado con ciertos compromisos con aquel Estado que pareciera burlarse de ellos, y tendiendo por otro hacia un profundo malestar, transformándose en: “Jóvenes mutantes cuya magia estriba en ser capaces de doblegar el dolor que persigue sus cuerpos productivos, nuevos, explotables y sus ganas de entregarse a un goce intrascendente” (Reguillo 2004: 55).

Por ejemplo, aquella actitud de matar, golpear el cadáver, seguir matándolo, nos da pistas de un afán no sólo de acabar con el otro, sino de destruirlo hasta en su más honda expresión subjetiva. Para Nilan (2004), aunque los riesgos *on line* existan, estos jóvenes irán en busca de la construcción de sus propias biografías individuales y colectivas, ya que si bien no tienen garantía alguna del pasado, debido a las rápidas e intensas transformaciones sociales, tienen, al menos, este presente que les otorga un poder práctico. Sin embargo, explica Silva, este poder podría salirse de control:

El otro en la dimensión del doble avanza en el nuevo milenio hacia otro desconocido, hacia el otro perturbado, hacia su negación, hacia el delirio de uno igual que yo, el semejante, la especie, digamos, que no se puede o no se quiere reconocer, y entonces el gemelo tiene la misma probabilidad de verificarse en el deforme, en el monstruo, en la criatura feroz creada por los humanos y que podría salirse de control (2008: 168).

A diferencia del chat y redes sociales diversas (Facebook, Twitter, etc.), en los videojuegos *on line* se deja la hipersexualización de lado, la cual reviste toda interacción virtual entre unos y otros. Ello nos demuestra la diferencia y especificidad práctica de estas fronteras juveniles. Ahora bien, a la pregunta de Ángeles, estos videojuegos *on line*, “¿pueden convertirse en una simple distracción alrededor de una “mitología neotecnológica” desvinculada del resto de problemas sociales o en guetos culturales?” (2010: 215). No tengo una respuesta única e inmodificable, pero puedo decir que estas “simples distracciones” son más complejas que simples y, en lugar de distracciones, son nichos culturales que son cimientos simbólicos que no desvinculan, por el contrario, engarzan los problemas sociales a aquellas fronteras en donde se es posible estar más seguro, a pesar de las diatribas y de las amenazas, a pesar de la presión por ganar y del coste económico que pueda significar acceder a este tipo de TICS.

América Latina y la emancipación de sus comunidades

Ahora bien, como se indicó antes, no llegan a establecerse redes suficientemente abundantes entre norteamericanos e hispanohablantes, siendo el idioma y el estigma que pesa sobre estos últimos, el principal motivo. Entre los propios latinoamericanos es difícil tender

redes debido al temor que infunde el hablar el propio idioma, permaneciendo en el anonimato la mayoría de las veces. Poco a poco las redes se van construyendo muy tímidamente, gracias a que algunos *gamers* invitan a su red a hispanohablantes de algún lugar de Latinoamérica, a quien conocieron jugando. Estas primeras redes pueden formarse con integrantes de distintos países latinoamericanos, con una especial mayoría de mexicanos. A veces, coincidentemente; otras, gracias a la iniciativa del *gamer* en la búsqueda en foros, conociendo personas como él en su propio país y con particular énfasis, en su propia localidad. Tenemos, por ejemplo, el caso de grupos de diez *gamers* hispanohablantes en el interior de Estados Unidos de Norteamérica, en el Estado de California, en donde muchos de ellos se conocen personalmente e incluso viven cerca el uno del otro (*Cuaderno de campo* 2010). En México y el resto de países en Latinoamérica sucede lo mismo. La estigmatización y exclusión hacia los latinoamericanos no será suficiente para mantenerlos ajenos (Elías 1983), por el contrario, serán capaces de organizarse y establecer sus propias comunidades *on line*. Las redes afianzadas como contactos del *gamer* no serán más de cuarenta o cincuenta miembros.⁷ Por ello las docenas de personas que se conocen diariamente en cada partida *on line* se limitan a compañeros fugaces, a excepción de aquellos con quienes se entabla algún tipo de afinidad, invitándosele a formar parte de sus contactos.

No se identifica mayor profundidad en las conversaciones entre *gamers* que recién

se conocen y que hablan el mismo idioma. La impersonalidad al momento de entablar conversaciones en cada partida es muy notoria; si alguien desea saber algo más de alguien o entablar una amistad, será esquivado por el otro *gamer* quien “sólo quiere jugar”, como se escuchó tantas veces, tanto en español como en inglés, durante la práctica de observación (*Cuaderno de campo* 2010).

El compromiso es mínimo y prima la impersonalidad en los videojuegos *on line*. Como explica Lash (2005), en esta sociedad red, sociedad de flujos y de comunicaciones globales, las redes al ir en varias direcciones a la vez y no por un camino recto, se tornan “difusas” provocando la tenuidad de las redes y de las formas tecnológicas de vida, dando cabida al individualismo, la contingencia, la subjetividad nómada. En palabras de Bauman (2007), se elimina la “repulsiva” necesidad de establecer vínculos y compromisos duraderos, inevitables en las interacciones “*off line*-cara a cara”, quedando así eliminadas o al menos reducidas a su mínima expresión.

Si bien los amigos de mayor confianza son aquellos de un mismo país, esto no quiere decir que discriminen a *gamers* de otros países. Sin embargo, como ellos mismos afirman, socializarán más con los *gamers* de su propio país, con quienes comparten un mismo mercado de consumo lúdico. Se reproduce la situación que solía darse con el Messenger, que, a la larga, refuerza la relación de las personas ya conocidas con anterioridad. Los motivos de ello radican en que estos *gamers* poseen problemáticas en común, relacionadas al consumo de videojuegos: acuden al mismo mercado, prefieren los accesorios que llegan a su país, sufren los mismos costos de los videojuegos y consolas

⁷ Gracias a este contacto, los *gamers* podrán hablar en línea en las denominadas “parties” –fiestas-, en donde varias personas conversan a la vez, sin necesidad de estar jugando lo mismo. Podrán tener conversaciones privadas con la persona que deseen, podrán ver las fotos de su contacto, su perfil y su historial de juegos.

y, por último, comparten el mismo espacio geográfico, referencia que los rescata del no reconocimiento de aquél con quien se interactúa. Como algunos norteamericanos afirmaban, cada *gamer*, al sentirse a sí mismo en un vacío continuo, tiene la necesidad de proyectar a su “doble” en un contexto familiar, es decir, en su propia localidad. Lo más común es tener como contactos a una serie de connacionales que aún no conocen personalmente. Algunos decidirán contactarse para intercambiar videojuegos, dada la necesidad de intercambiar juegos o comprarlos a costos reducidos al pertenecer a una red *on line*, donde se exige no utilizar videojuegos adulterados. Un videojuego original puede costar entre 60 y 80 dólares en el Perú. Al igual que los videojuegos, las consolas tienen un precio muy por encima del real en los países donde se comercializa con mayor demanda. Quien ose jugar con videojuegos adulterados se arriesgará a que lo “vaneen”, es decir, que le prohíban el ingreso *on line*, vetando su consola para siempre. Esto restringe a los usuarios a consumir sólo productos originales. La salida de algunos usuarios será tener dos consolas, una para jugar *on line* y otra para juegos adulterados, de modo que, por un lado, juegan las reglas impuestas por los derechos de autor y, por otro, menoscaban cualquier reglamento para consumir aun más diversidad de videojuegos.

Sin embargo, los miedos de cualquier encuentro anónimo despiertan la desconfianza de algunos de ellos, más aún si son menores de edad. Por ejemplo, los bloqueos de quienes fueron contactos amicales en un inicio son constantes. En cierta ocasión un usuario peruano llegó a despertar las desconfianzas del resto de usuarios debido a sus insistentes preguntas relacionadas con los datos personales como sus direcciones, por lo cual fue bloqueado por muchos de ellos.

A pesar de esta circunstancia, el intercambio de información delimitada a los videojuegos es crucial, pues éstos, a su vez, animan a familiares y/o amigos a comprar consolas y conectarse a esta red *on line*. Asistimos a la creación de redes que articulan las primeras afinidades electivas e intereses comunes a nivel geográfico. En efecto, se demuestra, en palabras de Nilan (2004), cómo las culturas juveniles son siempre locales, sin ningún género de dudas, a pesar de los detalles derivados globalmente. Los miembros comparten estilos comunicativos y aspectos de su intimidad, haciendo más amplia la socialidad en los ámbitos más específicos de interacción cotidiana (Urresti 2008); consumen los mismos juegos, la misma consola y la misma conexión, pero las adopciones varían radicalmente a escala local (Nilan 2004) de acuerdo a sus idiomas, a sus referentes culturales y a sus redes amicales. La temática que dirige las conversaciones de los *gamers* afiliados a una red amical común es siempre la de los videojuegos; aquellas que tratan sobre los logros conseguidos, los nuevos videojuegos adquiridos, comentarios sobre las novedades que se aproximan en aquel mundo lúdico, el cómo vencer ciertas dificultades de algún juego, o coordinar horarios en los que todos jueguen juntos para ganar y tener mayores logros. Son pocas las ocasiones en que se profundizará sobre la biografía de los *gamers*. Fuera de los videojuegos, su vida deja de tener importancia, cada uno de ellos existe en la medida que se vinculen con el mundo virtual. Es decir, la falta de interacción más allá del mundo lúdico virtual no se debe al cuidado excesivo, sino al simple hecho de no poseer interés alguno. Este tipo de mediador virtual demuestra su capacidad para transformar, traducir, distorsionar y modificar el significado o los elementos que ha de transportar (Latour 2008). Las modas se imponen y las novedades de los videojuegos

son noticias de todos los días. Los *gamers* participan de blogs y foros diferentes, acceden a direcciones diversas de internet donde encuentran lo que buscan constantemente: información sobre los nuevos juegos. Sus ambiciones y necesidades se convierten en costumbre y así se forja un consumo producto de tales redes de *gamers*. En palabras de Castells: “La cultura es una construcción colectiva que trasciende las preferencias individuales e influye en las actividades de las personas pertenecientes a dicha cultura, en este caso, los usuarios/productores de Internet” (2001: 51).

Existen páginas web diversas que ofrecen análisis, noticias, videos y demás características lo suficientemente informativas para las necesidades de cada consola de videojuegos. Para los usuarios *on line* del Xbox 360 está dispuesto el privilegio de descargar demos, es decir, pequeños avances de los nuevos juegos que son lanzados al mercado, los cuales pueden ser jugados, totalmente gratis, para animar su adquisición. Más aun, el usuario acude a la web gracias a que usuarios como él lo animan a tal empresa. A través de las redes de usuarios se crea un círculo capaz de anidar expectativas y deseos comunes: se logra lo que los comerciales de televisión y los carteles a todo color no logran por su inexistencia en América Latina: el consumo cada vez más creciente de los videojuegos. Los *gamers* felices de conocer a más personas con gustos comunes y temas afines de conversación, se sentirán en la necesidad de continuar su conexión. Al igual que en el Messenger, en la interfaz de los juegos en línea también se posee un *nick* y un *subnick*, pero este último casi nunca tiene que ver con situaciones personales (Jerjes 2009), sino con videojuegos, con logros alcanzados, con novedades, con nuevas adquisiciones de

los usuarios entre otras noticias. El punto de referencia discursiva será únicamente el lúdico virtual, no hallándose rastros de situaciones “*offline*”, lo cual reforzaría el gueto construido por los usuarios en esta frontera simbólica.

Reflexiones finales

Experimentamos tiempos vertiginosos, donde el contexto social es propicio para asimilar y enrumbar las tecnologías que día a día van acumulándose en la vida cotidiana de las personas. En este contexto, los jóvenes latinoamericanos vivencian cambios que democratizan la relaciones verticales en las que están sumidos en el mundo “real”. Sus redes virtuales crecen rápidamente, gracias a las posibilidades que ofrecen los videojuegos *on line*, legitimando los propios esfuerzos, los logros ganados y las victorias conseguidas. Ya no están en la búsqueda del triunfo frente al televisor, sino en busca de la proclamación existencial en un auditorio lúdico mundial. Las redes débiles alrededor del mundo no tienen mayor relevancia en la vida de un *gamer* latinoamericano, sólo aquellas que él mismo va construyendo en su propia localidad. No cabe duda de que estas redes locales se van convirtiendo en la mejor publicidad, no sólo de videojuegos, sino de una vida social que tienen como núcleo las innovaciones tecnológicas que ofrecen mayores posibilidades de comunicación. Los videojuegos *on line* representarían grandes cuotas de energías y nuevas rutas de socialización, yendo del divertimento individual hacia una identidad colectiva a través de comunidades de jugadores en línea que lo llevan a prácticas simbólicas. Por ejemplo, el poder violentar al otro, sin violentarlo, o matarlo sin matarlo, son muestras de ello.

Se demuestra a partir de la recolección de datos mediante entrevistas y el trabajo etnográfico realizado cómo este tipo de discursos virtuales encuentran suficientes motivos para detentar prácticas culturales, que si bien no son explícitas, otorgan pistas no sólo de lo que las juventudes vienen construyendo simbólicamente a través de las TICS, sino de la inminente avalancha de trascendentales cambios. Estos cambios manifiestos en los y las jóvenes revelan una sociedad que podría ser moldeada y re-creada por ellos y ellas, aun con mayor impacto que hoy; los adultos, se podría decir también, dejan de ser llamados por adjetivos insípidos y repetitivos, convirtiendo sus prejuicios en categorías desbordadas por una realidad que ni ellos ni el Estado pueden soportar. Si las juventudes latinoamericanas demuestran no

sólo ser fuente de acción, sino “blancos móviles de una enorme cantidad de entidades que convergen hacia él” (Latour 2008: 73), hemos de detenernos en aquellos mediadores como los videojuegos *on line*. Para algunos autores (Beranuy y Carbonell 2010), la condición anónima de estas interacciones se expresa en lo virtual y no en lo real, convirtiendo el tipo de videojuegos *on line* en algo muy riesgoso. No consideran que el anonimato les otorga un tipo de identidad que escapa a nombres y apellidos, que está basada en los logros, los trofeos y las puntuaciones; pero, más que en lo virtual, estas interacciones lúdicas yacen en esa frontera, oscura para unos e inaccesible para otros, en donde todo es simultaneidad, una dimensión sólo posible en la nueva presentación de lo juvenil en libertad.

Bibliografía

- Adam, F.; Perales, V. 2006. "El contrato natural: Aproximaciones desde los videojuegos." *Icono* 14 4,2. En línea, disponible en <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/03.pdf> (visitado el 10 de noviembre de 2009).
- Ángeles, G. 2010. "Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social". *Revista de Estudios de Juventud* 88: 201-221.
- Arfuch, L. 2008. *Crítica cultural. Entre política y poética*. Buenos Aires: Fondo Editorial de Cultura Económica.
- Bauman, Z. 2007. *Vida de consumo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- _____. 2004. *La sociedad sitiada*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Belting, H. 2007. *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz.
- Beranuy, M.; Carbonell, X. 2010. "Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo digital". *Revista de estudios de juventud* 88: 131-145.
- Castells, M. 2001. *La galaxia Internet*. Madrid: Areté.
- Castoriadis, C. 2008. *Ventana al caos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- CENTRUM Católica. *Informe enero-setiembre 2010*. En línea, disponible en: <http://peru21.pe/noticia/661530/juegos-electronicos-estan-auge> (visitado el 30 de octubre del 2010).
- Del Portillo, A. 2004. "Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego". *Icono* 14 2, 2. En línea, disponible en: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/viewPDFInterstitial/437/312> (visitado el 5 de octubre del 2009).
- Elias, N. 1998. *La civilización de los padres y otros ensayos*. Santa Fe de Bogotá: Norma.
- _____. 1983. *Compromiso y distanciamiento*. Barcelona: Ediciones Península.
- Laidi, Z. 1997. *Un mundo sin sentido*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Lash, S. 2005. *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Latour, B. 2008. *Reensamblar lo social*. Buenos Aires: Manantial.
- Lévy, M. 2001. *Cibercultura*. Santiago de Chile: Dolmen.
- Leyton, D. 2009. "Jóvenes. Una aproximación para abordar los problemas de la inclusión y reproducción social juvenil". *Intersticios* 3,1. En línea, disponible en: <http://www.intersticios.es/article/view/3185> (visitado el 10 de octubre del 2009).
- Loayza, J. 2009. "Una aproximación al impacto de internet en las interacciones juveniles en Lima, Perú". *Prisma Social* 3. En línea, disponible en: http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/pdf/05_N3_PrismaSocial_jerjesloayza.pdf (visitado el 11 de enero del 2010).
- Maffesoli, M. 2005. *La tajada del diablo*. México D.F.: Siglo Veintiuno editores.
- Marcos, M.; Martínez, P. 2006. "La dimensión simbólica del jugador de videojuegos". *Icono* 14. En línea, disponible en: <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/02/02.pdf> (visitado el 5 de setiembre del 2009).
- Marcús, J. 2011. "Apuntes sobre el concepto de identidad". *Intersticios* 5,1: 107-114.
- Martínez, R. 2007. "Videojuegos, cultura y jóvenes". *Comunicación e Xuventude: Actas de foro internacional*. En línea, disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2648903> (Visitado 15 de setiembre del 2009).
- Nilan, P. 2004. "Culturas juveniles globales". *Revista de Estudios de Juventud* 64: 39-47.
- Peinado, F.; Santorum, M. 2004. "Juego emergente: nuevas formas de contar historias en videojuegos". *Icono* 14 2,2. En línea, disponible en: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/439>. Visitado el 18 de octubre de 2009).
- Quiroz, M. T.; Tealdo, A. R. 1996. "Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización". *Estudios sobre la culturas contemporáneas* 2,4: 95-123.
- Reguillo, R. 2004. "La performatividad de las culturas juveniles". *Estudios de juventud* 64: 49-54.
- Sen, A. 2007 *Identidad y violencia*. Buenos Aires: Katz.
- Silva, A. 2008. *Los imaginarios nos habitan*. Quito: Olachi.
- Urresti, M. 2008. "Ciberculturas juveniles: vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información". *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La Crujía. 13-66.