Resumen de tesis de licenciatura: Un estudio del juego entre los jugadores de juegos de rol masivos en línea (MMORPG)

Julián I. Kopp

Lic. en Ciencias Antropológicas
CBC – UBA
laquintacuenta@gmail.com

Cita: Kopp, Julián I. 2015. "Resumen de tesis de licenciatura: Un estudio del juego entre los jugadores de juegos de rol masivos en línea (MMORPG)" en Revista *Lúdicamente*, Vol. 4, N°7, Año 2015 mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 20 de Febrero de 2015 y aceptado para su publicación 10 de Abril de 2015

Resumen
El presente trabajo propone una aproximación etnográfica y antropológica a un tipo particular de videojuegos, los Juegos de Rol Multijugador Masivos en línea o MMORPG. En estos juegos sus jugadores crean un personaje que los representa compartiendo el mundo del juego con otros jugadores, todos accediendo mediante un servidor compartido de PC.
Los jugadores pueden, a través de su personaje, explorar el entorno, combatir monstruos, realizar misiones e interactuar con otros jugadores en tiempo real mejorando las habilidades del personaje a medida que lo hacen.
El tema particular de esta investigación son las motivaciones y concepciones de juego que poseen los jugadores.
Esta investigación establece como hipótesis que los jugadores entienden los juegos como espacios de ocio, de encuentro con otra gente o como la posibilidad de ser otro. Por ello se analizó la perspectiva de los actores para establecer las posibles formas de entender esta actividad. Asimismo, se combinan aspectos metodológicos tanto online y offline; observación de las prácticas en el juego y entrevistas a los jugadores.

Palabras clave: juegos de rol, MMORPGs, online, etnografía

Abstract
This article aims to present both an ethnographic and an anthropological approach to a particular genre of videogames, Massive Multiplayer Online Role-Playing Games or MMORPG. In these games, players build a character that represent them in it, sharing the game world with others through their PCs via a common server.
Through their characters, players can explore the environment, battle against monsters, start quests and interact with other players in real time and, by doing so, upgrade their characters' skills.
The specific topic is the player's motivations and the notions of play.
The hypothesis of this work is that players understand those games as both leisure and social environment and as a possibility of "becoming someone else". That is why an analysis on the subject's perspective is made to establish the different ways they have to consider their activity.
Methodologically, this is achieved by a combination of online and offline approaches; observations of in-game practices and interviews with the players.

Key words: Role-Playing Games, MMORPGs, online, ethnography, games

Introducción

El presente trabajo es un resumen de la investigación que realizara para mi tesis de licenciatura en Ciencias Antropológicas de la UBA. El tema de esta investigación son los juegos, un tipo particular dentro del género de los videojuegos llamados *Juegos de rol multijugador Masivos en línea* o MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Dentro de este estilo de juegos analicé dos de ellos en profundidad: el Lineage II y el World of Warcraft (WOW), elegidos en virtud de su difusión a nivel nacional e internacional[1].

Los motivos para haber realizado este trabajo desde la antropología son múltiples. En primer lugar, los juegos son una parte importante de la cultura, de la que se los puede considerar un universal en tanto están presentes en todas, ya sea como juegos reglados o como juegos voluntarios sin reglas. Y es posible ir aun más lejos dado que jugar es una actividad que excede a los seres humanos.

Otro motivo para interesarnos por los MMORPG es su popularidad e importancia a nivel económico. Las millones de personas que se conectan diaria o periódicamente para jugar han producido a la empresa Blizzard (desarrolladora del WOW) ganancias que ascendieron a 10 billones de dólares a Julio de 2012. Dos años más tarde, la misma empresa anunció que 100 millones de cuentas fueron creadas desde su lanzamiento en 2004.

Para entender estos fenómenos de participación multitudinaria y abultada recaudación y la importancia que tienen para sus jugadores primero debemos detenernos en qué son los juegos, los videojuegos y los MMORPG.

Definiciones

Dentro de las definiciones habituales de juego se encuentra la propuesta por Johan Huizinga, quien en 1938 brinda sus características generales y lo define como una acción realizada libremente pero que se desarrolla en un orden sometido a reglas; que es ejecutada «como sí»; sentida como fuera de la vida cotidiana; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio y que puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga de ella provecho alguno. Posteriormente, Roger Caillois amplia las formas de juego consideradas originalmente por Huizinga y lo define como una actividad libre, separada de la vida cotidiana, de resultado incierto, improductiva (en tanto no genera nuevos bienes), reglamentada y ficticia.

A su vez, Caillois diferencia dos formas opuestas de juego: la *paidea* y el *ludus,* siendo la primera lo que conocemos por juego reglado y el segundo el juego voluntario (sin reglas).

Los videojuegos son un tipo particular de juego y existe cierto consenso en entenderlos como una actividad reglada, mediada por un dispositivo electrónico y en la que los participantes tratan de alcanzar alguna meta.

[1] El WOW cuenta a nivel mundial con más de 7 millones de jugadores en la actualidad, el Lineage no posee dicha cifra pero se calcula en varios miles a nivel nacional.

ISSN 2250-723X (en línea)

Sin embargo, existen diferencias en el enfoque que distintos autores le dan a los videojuegos. Chris Crawford los define como una simulación que simplifica elementos del mundo para artísticamente evocar emociones en sus jugadores (Crawford, 1982); mientras que para Mckenzie Wark son algoritmos -una serie de instrucciones para llegar a un objetivo- que nos resultan conocibles y deseables en tanto que, a diferencia del mundo fuera del juego, en ellos podemos prever su resultado (Wark, 2007). Por último podemos referenciar a Richard Galloway quien define a los videojuegos como objetos culturales atados a la historia y a la materialidad, consistente en un dispositivo electrónico- informático y un juego simulado en software (Galloway, 2006).

Ahora bien, ¿Qué son los MMORPG? Son juegos de rol en línea que retoman elementos de los juegos de rol tradicionales (también llamados de *pen and paper* dado que utilizan papel y lapiz), en los que cada jugador posee un personaje o *avatar* que lo representa en un mundo fantástico. En *ese mundo* otros jugadores se encuentran conectados simultáneamente e interactuando en tiempo real junto con personajes controlados por el motor del juego (Personajes no Jugadores).

Como características principales de los MMORPG Celia Pearce indica que deben ser: Espaciales ya que plantean una representación espacial ya sean en 2D o 3D); Explorables; Persistentes en tanto la información se almacena y los jugadores no requieren empezar cada vez de cero; Habitables porque deben permitir las acciones de las personas con variantes en las posibilidades de creación o modificación del entorno; de Participación compartida dado que la presencia y acciones de los participantes influyen y son parte de la experiencia de los demás; Populosos con participaciones desde los cientos a decenas de miles simultáneamente; y que posean cierto Universalismo (Worldness), que posean cierta coherencia en el ambiente, estética y reglas planteadas.

Desde su aparición en 1996 (Meridian 59) han surgido más de doscientos MMORPG diferentes, con mundos que plantean desde batallas en el espacio a ambientaciones medievales. A algunos de ellos se puede acceder mediante el pago de servidores oficiales y a otros con servidores no oficiales no legales. A esto debe agregarse la posibilidad de participación en una multiplicidad de foros, grupos de Facebook, videos, tutoriales, y páginas Web respecto de cada uno.

La antropología y los juegos

Helen Schwartzman menciona que desde la antropología se han utilizado en las descripciones etnográficas cuatro metáforas implícitas para referirse a los juegos: considerarlos como imitación de otras actividades “serias”, centrarse en los juguetes y realizar descripciones de los utensilios y objetos utilizados para el juego; contemplarlos como una forma de aliviar problemas y tensiones, o bien menospreciarlos y tratarlos de meros pasatiempos superfluos.

A su vez, para Noelia Enriz la antropología ha generado tres perspectivas sobre el juego:

- en vinculación con el desarrollo y la endoculturación
- la conformación de taxonomías de juegos

ISSN 2250-723X (en línea)

- análisis de los juegos como símbolos de la cultura

El objetivo de mi trabajo ha sido desplazarme de las posturas mencionadas para conocer qué prácticas implica jugar, qué sentidos le otorgan al juego los jugadores, y finalmente cuáles son los motivos por los que juegan. Es decir, retomar la perspectiva del actor respecto de esa actividad, cuales son sus *categorías nativas* – palabras y expresiones que poseen un significado particular para los miembros de un grupo - y lo que Clifford Geertz denomina el *conocimiento local*[2].

Así, en lugar de proponer una nueva definición de juego o considerar a los MMORPG como una expresión de características culturales más amplias, buscamos encontrar cual es el significado que tienen dichos juegos para los jugadores, es decir cómo entienden dicha práctica.

Para ello he aplicado una metodología en la que se combinan prácticas efectuadas en el juego (online) y fuera del juego (offline). La principal razón para hacerlo es que los juegos requieren una participación activa para entenderlos que no es posible realizar mediante una observación por fuera de ellos. La única manera de entender la acción de un juego es jugando, lo que conlleva a la necesidad de corporizarse a través de un *avatar* y a la conformación de un rol dual de jugadores/investigadores.

A su vez, esta metodología que combina elementos online y offline nos permite desplazarnos de las posturas habituales que engloban las etnografías de prácticas online bajo el concepto de *Etnografías Virtuales.* La motivación para diferenciarnos de este término es que acarrea los problemas de la noción de *virtual*, ya que *lo virtual* es a menudo entendido como separado y opuesto a *lo real*, apareciendo frente a esto como falso o menos importante.

A su vez, elegir una forma que cubra tanto los aspectos del juego (online) como su contexto (offline) nos evita considerar a la "Etnografía Tradicional" y la Etnografía Virtual como dos supuestas formas diferentes de aproximación.

Así, la metodología incluyó: observaciones de/en los juegos, la creación de un personaje y participación en calidad de *jugador/investigador,* participación en agrupaciones de jugadores (llamados Clanes o Hermandades), entrevistas en profundidad cara a cara con jugadores (offline) y a través de Skype (online).

Las motivaciones

Cómo mencioné, el objetivo del trabajo es encontrar los motivos por los que los jugadores de MMORPG juegan y qué sentido le dan a dicha práctica.

Una de las primeras cosas que encontré es que no existe un único motivo por el cual los jugadores eligen y juegan estos juegos. Fueron escogidos tanto en función de intereses estéticos, de jugabilidad como sociales. En primer lugar, por *estéticos,* me refiero a que un juego puede no ser atractivo visualmente a los jugadores y descartado en función de ello; la jugabilidad es una categoría cualitativa que podemos definir como el desafío que el juego ofrece y las ganas de seguir jugando que puede generar; mientras que el aspecto social es el que encontramos como primordial.

[2] Entendemos por ello los significados atribuidos por las personas que realizan determinada actividad.

ISSN 2250-723X (en línea)

Los MMORPG son juegos profundamente sociales. Los jugadores indican que conocen e ingresan al juego por vínculos previos (escuela, amigos, hermanos). A su vez, el juego promueve la posibilidad de generar nuevas relaciones, en tanto la acción es vivida simultáneamente con otros jugadores cada uno con su personaje. Asimismo, llegado a determinado nivel del juego se vuelve casi imprescindible agruparse con otros jugadores para alcanzar las metas del juego, dado que los enemigos a enfrentar son demasiado poderosos para enfrentarlos individualmente. Por último, existen agrupaciones de jugadores dentro del juego -llamadas Hermandades o Clanes- que brindan beneficios en el juego a cambio de dinero del juego o prestaciones de dedicación en actividades dentro de éste.

Sin embargo, la presencia de los otros jugadores es vivida en forma ambivalente en tanto atrae y repele a algunos de ellos, ya que como explica uno de los jugadores que entrevisté:

"A veces es una onda de El Señor de las moscas, me entendés? Los juegos permiten un ambiente en el que vos podes hacer lo que vos quieras, entonces uno podría no repetir los vicios de los comportamientos sociales y no, se repiten. Siempre tenés algún tarado que se dedica a molestar al resto o juega a cagarle el juego al resto. Por ejemplo en WOW había un grupo de PJs de nivel máximo que se iban a las zonas iniciales, repleto de personajes de niveles re bajos, los mataban y los seguían para matarlos cuando volvían. Y lo hacían por gusto porque no es que les daba experiencia, no te da puntos de nada."(Javier, Octubre 2013, Skype)

Mi hipótesis inicial ha sido que los jugadores entienden los juegos como espacios de ocio, de encuentro con otra gente, o como la posibilidad de *ser otro.*

Sin embargo a lo largo de la investigación esa hipótesis se fue refutando parcialmente en tanto los jugadores no mencionan la posibilidad de *ser otro* como un motivo para jugar ni la teatralización[3] presente en los juegos de rol "tradicionales" y a su vez, como tercer indicador, los jugadores diferencian entre *ser* y *tener* un personaje, usando la primera expresión dentro del juego y la segunda fuera.

El ocio o diversión ha sido la motivación que más ha sido mencionada, la participación está dada principalmente porque los juegos son *divertidos,* algo que podríamos suponer dado el significado otorgado a priori a un *juego.*

Sin embargo, han surgido de las entrevistas a los jugadores motivos para participar del juego que no fueron contemplados originalmente, como son la posibilidad de lucrar intercambiando dinero del juego por dinero real, el reconocimiento de los otros jugadores tanto de la propia agrupación de jugadores o de agrupaciones enemigas, y la relajación, es decir contemplar el juego como una forma para desconectarse de la rutina.

Esta idea del juego como relajación resultó sorprendente dado que desde la experiencia como jugadores/investigadores encontramos que ambos juegos poseen pautas de acción y lógicas repetitivas y *demandantes.* Me refiero a una estructura circular de acumulación: el juego propone la necesidad de matar criaturas (controladas por el motor del juego) para acumular dinero y experiencia que permiten mejorar el

[3] Teatralización que implica actuar el personaje ya sea imitando movimientos, impostando voces, disfrazarse o simplemente pensar en función de los intereses y trasfondo del personaje.

ISSN 2250-723X (en línea)

equipo y las habilidades del personaje respectivamente, lo que a su vez, permite derrotar enemigos más poderosos que brindan más dinero y experiencia… Si bien existe un limite en el nivel máximo que pueden alcanzar los personajes, esto no significa el final del juego ya que muchas acciones sólo se pueden realizar alcanzado ese punto.

El vicio

Otro elemento contradictorio (más allá de la dinámica de repetición/diversión) es que el juego es vivido como *vicio* a pesar de que esté motivado por la diversión.

Los jugadores mencionan al juego como un vicio, como un tiempo que se pierde o es inútil.

De acuerdo a las entrevistas que realicé a los jugadores, el juego es visto como opuesto a otras actividades (ya sean frecuentar amistades, noviazgos u obligaciones como la escuela o la facultad), y es al superar la dedicación a éstas actividades que los jugadores hablan de vicio o adicción. Es decir, el juego pasa a ser vivido como peligroso si se realiza como la única actividad o interés.

Es de resaltar que la utilización del término vicio conlleva una multiplicidad de sentidos pertinentes a este caso. La Real Academia Española lo define como:

- Falta de rectitud o defecto moral en las acciones.
- Defecto o exceso que como propiedad o costumbre tienen algunas personas, o que es común a una colectividad.
- Gusto especial o demasiado apetito de algo, que incita a usarlo frecuentemente y con exceso.

Asimismo, recientemente Wikipedia agregó esta entrada: “En Argentina es usado entre jóvenes para referirse a estar conectado a la Internet, a veces como verbo (viciar).”[4]

Podemos concluir que *el vicio* para los jugadores aparece como opuesto a responsabilidades o a otras actividades fuera del juego. En tanto el juego sea compatible con otras esferas de la vida del jugador como el trabajo, estudio, deporte o relaciones por fuera del juego, éste no aparece como un problema.

A partir de nuestra investigación podemos conocer mejor la concepción que tienen los jugadores de su propia participación y una de las relaciones que posee con otras actividades por fuera de éste. A su vez, puso de manifiesto ciertas hipótesis erróneas, confirmó algunas, y me abrió una serie de interrogantes que profundizar sobre los aspectos que quedaran sin relevar, por ejemplo, las cuestiones de género dentro del juego, las formas de concebir categorías de espacio/tiempo y los aportes metodológicos que consideramos que este trabajo puede brindar a futuras investigaciones.

[4] Definición de vicio – Wikipedia. http://es.wikipedia.org/wiki/Vicio.

ISSN 2250-723X (en línea)

Bibliografia

Caillois, R. 1994. El Juego y los Hombres. La máscara y el Vértigo. Fondo de Cultura Económica. Mexico D.F.

Crawford, Ch. 1997 (1982). The Art of Computer Game Design. Washington State University. Vancouver.

Enriz, N. 2010. Tesis de doctorado: Jeroky ponã. Juegos, saberes y experiencias infantiles mbyá-guaraní en Misiones. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

Galloway, A. 2006. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Electronic Meditation, Vol. 18. University of Minnesota Press. Minneapolis.

Geertz, C. 2001. La interpretación de las culturas. Gedisa: Barcelona.

Huizinga, J. 2008. “Homo Ludens”. Emecé Editores. Buenos Aires

Pearce, C. 2009. Communities of Play: Emergent Cultures in multiplayer Games and Virtual Worlds. Massachusetts Institute of Technology Press. MIT Press.Cambridge.

Schwartzman, H. 1976. The Anthropological Study Of Children's Play. Annual Review Of Anthropology, Vol. 5. (1976), Pp. 289-328. EEUU.

McKenzie, W. 2007. Alegorías digitales (sobre los Sims). Artnodes N° 7. Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona.

ISSN 2250-723X (en línea)