

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES
FACULTAD DE SOCIOLOGÍA

**HACIA UN ANÁLISIS DE LA CONTRUCCIÓN DE IDENTIDAD DE LOS
JUGADORES DEL VIDEOJUEGO SMITE.**

Trabajo de Grado para optar el título de Sociólogo

AUTOR
JONATHAN STEVE PÉREZ CASALLAS

ASESORA
DIANA CAROLINA VARÓN CASTIBLANCO

BOGOTÁ D.C. 2016

AGRADECIMIENTOS

A mamá y a papá por cumplir lo que dijeron hace cinco años.

A ti por quedarte, corregirme, apoyarme y amarme siempre.

A Diana por los aportes. Y porque no, se nos fue la tesis...

A ustedes quince por aguantarme, horas y horas detrás de ustedes.

Y por último, al que me lee. Gracias.

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
2.1 El antes y ahora de los videojuegos.....	4
2.2 El videojuego en el campo investigativo.....	6
2.3 Smite: Batalla de Dioses.....	8
3. OBJETIVOS.....	16
3.1 Objetivo general.....	16
3.2 Objetivos específicos.....	16
4. ANTECEDENTES.....	17
5. MARCO TEÓRICO.....	20
5.1 El videojuego.....	20
5.2 Identidad.....	22
5.3 El Avatar.....	25
6. MARCO METODOLÓGICO.....	33
6.1 Enfoque Epistemológico.....	34
6.1.1 Estrategia Metodológica.....	37
6.1.2 La Muestra.....	37
6.2 Entrevista a Profundidad.....	39
6.3 Etnografía Virtual.....	44
6.3.1 Selección de plataformas virtuales para analizar.....	46
7. INTRODUCCIÓN AL ANALISIS.....	48
Capítulo 1. CATEGORIZACIÓN DE LA IDENTIDAD EN LO REAL, LO	
VIRTUAL DEL JUGADOR.....	49
La Identidad como artefacto de interacción.....	49
Identidad Real.....	52
Identidad Virtual.....	57

Capítulo 2. LA CONTRUCCIÓN DEL AVATAR DE LOS JUGADORES	
DE SMITE DESDE LO REAL Y LO VIRTUAL.....	60
Los Avatares.....	60
8. CONCLUSIONES.....	78
9. BIBLIOGRAFÍA.....	82
10. VIDEOGRAFÍA.....	88
11. ANEXOS.....	89

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación se ubica dentro de un área específica del conocimiento académico en Latinoamérica, se le atribuye el término ludología, la cual se centra en el análisis teórico y crítico de los videojuegos, teniendo en cuenta dentro de éstos: su diseño, sus jugadores y su impacto en diferentes ámbitos de la vida social de las personas ya sea de manera cultural, económica y social. Es por ello que el interés de esta investigación se sitúa en analizar las representaciones sociales que las personas configuran sobre si mismas a la luz de dos niveles: lo real, lo virtual y el vínculo que tiene el avatar con la identidad.

La entrada del videojuego en esta investigación radica en varios asuntos. Primero, desde pequeño las consolas de videojuego fueron para mí de gran interés con la llegada del *PlayStation* en mi octava navidad, pasaba horas enteras jugando en mi cuarto; así fue como conocí a mis amigos, invitándolos a mi casa a jugar; después de unos buenos años compartidos con esta consola. Al pasar los años me fui alejando de estos videojuegos, pero escuchaba a muchos conocidos que seguían pegados a ellos. Mis primos, mis tíos, mis amigos sólo hablaban de videojuegos para ordenador o de la nueva consola que iba a salir, es por ello que en mí suscitó, pasados algunos semestres, el interés por llevar esta investigación a esos campos.

Por otro lado, el fenómeno lúdico, del cual habla Huizinga (2000), se demuestra como un universo que permea a los jugadores de videojuegos, a la vez, siendo un medio de entretenimiento que forman parte de la comunicación entre las personas en la actualidad, ya que, la industria del videojuego crece de manera acelerada demostrando que es una de las industrias más productivas a nivel económico en la actualidad. Creando un lazo con el consumidor, el cual nace con las primeras aproximaciones al juego por parte del jugador, esperando la nueva actualización para su forma de diversión. Es por ello, que el videojuego es un medio de entretenimiento eficaz, un fenómeno sociocultural potente. Con lo anterior se demuestra la pertinencia de trabajar los videojuegos como campo investigativo desde las ciencias sociales. Tanto así, que los videojuegos han hecho que no sólo

jóvenes se vean interesados en ellos, sus padres y/o familiares ya hacen parte de este entretenimiento y fuente de socialización. Ha sido de tal importancia este tema en las nuevas generaciones, que buscamos abrir nuevos espacios de discernimiento académico sobre éste y muchos más temas sobre los videojuegos en la vida social del individuo.

La presente investigación está dividida en dos partes, la primera está compuesta por la problematización del tema elegido, donde dejaré claro el enfoque teórico utilizado, a la vez, una definición conceptual sobre pertinencias sobre el tema investigado, la metodología e instrumentos que se utilizaron en la recolección de datos, ya sea de manera virtual y/o presencial. La segunda parte, consiste en la descripción y análisis de la información recolectada en el trabajo de campo. En donde se presentará, esta información en tres capítulos, los cuales responderán a los objetivos específicos planteados en la investigación. Estos capítulos se denominaron de la siguiente manera: El primero lleva por nombre, *Categorización de la identidad en lo real, lo virtual del jugador*. El segundo capítulo fue denominado, *El avatar como representación en el juego y la vida cotidiana del jugador*. Finalizando con *Las representaciones sociales en los jugadores de Smite como generadores de cultura*.

Para finalizar, se encontrarán algunas conclusiones pertinentes en cuanto al proyecto investigativo realizado.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta investigación se ubica entre las dinámicas sociales que existen dentro de los entornos virtuales en cuanto a la construcción de identidad y sus formas de representación dentro de las diferentes comunidades en las que se encuentran sumergidos los videojugadores. A partir de lo anterior, existen diferentes clases de grupos sociales, espacios reales – virtuales, consumidores, la misma industria de entretenimiento y todo un conjunto de actores que forman parte de un todo que confluye en el mundo gamer, y que a su vez estructuran tanto su identidad como las formas de representarse.

Por consiguiente, los videojuegos se han convertido en las principales formas de entrenamiento en la actualidad y uno de los objetos culturales más importantes en ciertos grupos sociales de la sociedad contemporánea. Esta sorprendente evolución se refleja en la complejidad cada vez mayor de la interacción con el medio videolúdico, y el impacto social que éste ha tenido en las personas y en su despegue fulgurante dentro de su industria.

Ya se han dejado de lado, el diseño de videojuegos simples, caracterizadas por pantallas estéticamente fáciles de entender, casi aburridas, por pantallas estáticas con entornos tridimensionales que han hecho de ésta industria una de las más innovadoras. Llevan a millones de usuarios a vivir experiencias casi mágicas en la creación de mundos virtuales que conducen al alargamiento temporal del usuario a no sólo jugar por diversión como pasaba en los primeros años con Pong (Atari, 1972) sino a vivir o estar dentro de esa virtualidad; que hacen que el usuario no quiera salir de ese letargo vivencial y busque compartir sus experiencias y/o aventuras de un *alter* con millones de usuarios que aunque no sean conocidos hacen parte por el simple hecho de estar conectados al mismo mundo virtual a través de la red. “En definitiva, poco a poco el videojuego ha dejado de ser

considerado (“sólo”) como un objeto tecnológico o un medio de entretenimiento, para pasar a ocupar un lugar clave en el territorio cultural” (Pérez Latorre, 2012; 10)

Y es así, como se hace relevante dentro de esta investigación una conceptualización sobre la definición de videojuego, tratando de realizar primero que todo una contextualización sobre su historia y la evolución del concepto mismo, buscando así, su sentido de relevancia sociocultural del videojuego en las generaciones actuales.

2.1 El antes y ahora de los videojuegos

Es debido aclarar que no quiero extenderme sobre la historia de los videojuegos, sino busco ofrecer un mapeo general sobre éstos desde una perspectiva global teniendo en cuenta su evolución. La historia de los videojuegos acarrea una intensidad en cuanto al poder evolutivo del mismo que ha tomado un papel fundamental en la sociedad actual. El auge mismo de los videojuegos en red como espacios de entretenimiento o de ocio han cambiado las dinámicas sociales de relación, un ejemplo claro de esto, es la cantidad de niños, jóvenes, adultos que pasan la mayor parte de su tiempo en estos espacios demostrando que las comunicaciones están mediadas por su relación con los videojuegos.

Los primeros indicios de videojuegos se encuentran en los años 40 del siglo XX por parte de los norteamericanos y sus artefactos con fines militares, los cuales permitían hacer ensayos y simulaciones las cuales determinaban el tipo de balas para un impacto; Willy Higginbotham¹ es el creador de este artefacto y se utilizaba como diversión para la gente. Pasaron tres años para que, en 1962 el estudiante Steve Russell, diseñará un juego interactivo, en la que dos personas controlaban la velocidad de dos naves que disparaban torpedos, tratando de destruirse una a la otra, este juego era *Space War* (1962); el juego tuvo algunas mejoras y fue

¹ William A. Higginbotham (25 de Octubre de 1910 – 10 de Noviembre de 1994), fue un físico que se le atribuye la creación de uno de los primeros videojuegos, *Tennis For two*. Es conocido por ser el antecesor del juego PONG (1972)

considerado por muchos jugadores como el primer juego de interacción de la historia.

Por otro lado, en 1966, cuando Ralph H. Baer diseñó el prototipo de la primera consola de juego que fue concebida en un televisor de hogar tuvo el reconocimiento de la compañía Magnavox quien en 1971 compra el proyecto Baer con toda su tecnología, desarrollando comercialmente el primer videojuego de la historia; este videojuego fue conocido con el nombre de Magnavox Odyssey. Después de ello, existe un momento épico para los videojuegos a comienzos de los años 70; Nolan Bushnell (Conocido como el padre de la industria del videojuego), desarrolla *Computer Space*, junto con su colega Ted Babney los cuales fundan la compañía Atari con la misión desarrollar juegos electrónicos.

La compañía Atari (1972), está basada en la idea de Willy Higginbotham, donde desarrollaron el primer juego exitoso de *arcade* llamado Pong, el cual fue el primer juego de monedas teniendo un éxito impresionante, convirtiendo a Atari en una de las compañías con mayor crecimiento en América. Es desde este momento, donde la industria de los videojuegos creció enormemente. Algún tiempo después, en 1984, existió una crisis en la industria, que fue superada rápidamente cuando Nintendo lanzó al mercado su Nintendo Entertainment System (NES), creando una revolución en el mundo de los videojuegos.

Desde la aparición de NES en 1985 los juegos fueron introduciendo temáticas con mayor elaboración en cuanto a imagen y complejidad de los mismos, ya no eran un simple ruido con velocidad y disparos. Existía la idea de hacer mejor los videojuegos, es por ello que, en los años 90 pasaron a convertirse en el entretenimiento de niños, jóvenes y un gran número de adultos. Es aquí en donde entra Sony al mercado de los videojuegos con la consola de PlayStation y PlayStation2 revolucionando al mundo de las consolas y videojuegos, siendo las más vendidas de la historia con más de 150 millones de unidades en el mundo.

A lo anterior, se demuestra que los videojuegos se han convertido en una fuente de educación, culturización en la actualidad. “El concepto de videojuego se ha ido

desarrollando con el tiempo para acabar convertido en un medio integral de entretenimiento que puede producir experiencias muy diversas” (Gómez: 2013; 8)

2.2 El videojuego en el campo investigativo

No fue sino hasta los años 90 cuando se dieron los primeros estudios sobre los videojuegos como medio de significación, para que fueran considerados un fenómeno cultural de atención para la sociedad que avanzaba en el momento. La primera información suministrada llegaba a las manos de los investigadores sociales desde América (Latorre, 2012), en donde empezaron a aparecer revistas académicas con las primeras aproximaciones sobre semiótica del videojuego (Latorre, 2012:17) en el instituto de Massachussets Institute of Technology, de los Estados Unidos se realizaron las primeras aportaciones al campo investigativo. Es importante nombrar que en general el mundo académico todavía no tomaba en serio al videojuego y éste era tomado como fuente de diversión. Puesto que tales estudios no eran de gran relevancia para la academia que se impartía en los espacios educativos del momento.

Al pasar los años, En 1997, la situación tuvo un nuevo repunto con el surgimiento de dos obras como: *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, de Espen J. Arseth; y *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*, de Janet H Murray (Latorre, 2012) ambos dieron un gran impulso que fue definitivo a la investigación sobre videojuegos; como texto y como narración, perfilándose como una nueva forma de construir discursos.

Lo anterior, apunta a demostrar como el estudio del videojuego siendo un tema explorado hace tan poco tiempo realizó grandes avances en el ámbito académico, a la par que su industria tecnológica y económica, esto se ve reflejado, en cuanto al considerar al videojuego hoy, todo tipo de cosas, desde *ergódico*² (de trabajo) hasta lúdico. Observándose a éste como una herramienta potencial para la educación y un objeto de estudio para la psicología del comportamiento (Perron;

² El término ergódico deriva de las palabras griegas *ergon* y *odos*, que significan respectivamente «trabajo» y «camino». La definición de la literatura ergódica es casi tan compleja o más que la propia literatura ergódica. En ella el lector tiene una participación tan activa que prácticamente se construye un texto y un lector distinto en cada proceso de lectura. (Gameró,2013)

Wolf; 2005: 3). Es por eso, que el estudio de los videojuegos se ha convertido en un punto de quiebre y convergencia del pensamiento teórico contemporáneo.

Ya que, los diferentes esfuerzos realizados por gente de la academia misma son los primeros pasos que hacen que se transforme el pensamiento científico, ya que este es un trabajo en la marcha, es decir, un objeto en movimiento que se podrá seguir su teoría y sustento teórico a través de los escritos de este último tiempo (Perron; Wolf, 2005).

La existencia de un autor revolucionario, el cual empezará a preguntarse qué eran los juegos y por qué jugaba la gente, fue clave en su momento, ya que Chris Crawford compiló en un libro teórico, éstas y otras preguntas. Su libro llevaba por nombre *The Art of Computer Game Design* en este libro, él logró describir métodos y técnicas las cuales buscaban defender siempre al videojuego como una forma de arte (Perron; Wolf, 2005). Crawford en su libro miraba hacia un futuro prometedor y lo que es ya un hecho en el desarrollo de la industria:

Para concluir: veo un futuro en el cual los juegos de ordenador serán una actividad de ocio fundamental. Veo un mercado de masas de juegos de ordenador no muy diferente del que tenemos ahora, con juegos de gran éxito internacional, juegos inspirados en otros juegos, juegos “segunda versión” y quejas sobre la enorme pérdida de tiempo que constituyen los juegos de ordenador... También veo una bibliografía sobre juegos de ordenador mucho más apasionante, que llegará a casi todos los ámbitos de la fantasía humana (Crawford; 1984, 8)

Parece que Crawford fuera un profético para su época, ahora el videojuego, no es sólo considerado un objeto de estudio importante dentro de diferentes ciencias tanto humanas, como sociales, sino que a su vez fue declarado como parte fundamental en el desarrollo del ser humano. Para autores como Alán y Frédéric Le Diberder (1993) los videojuegos son vistos como un arte en Francia (Perron; Wolf, 2005) aduciendo que estas nuevas formas lúdicas se podrían considerarse arte a la misma categoría del cine, el cómic o la televisión. Ya que responden, a lógicas de entretenimiento audiovisual, en las cuales las personas encuentran un entretenimiento que no sólo se hace divertido, sino nuevas formas de definirse en una sociedad dentro de un espacio virtualizado; esta afirmación se pensó en los años noventa como novedosa y provocativa para la década y los problemas sociales

que corrían en su momento, que veían en estos espacios virtuales formas de escapatoria de las vivencias propias de cada ser.

Pasados los años Alán y Frédéric Le Diberder, demostraron que el tema de los videojuegos tenía mucho más para decir siendo considerado como un tema valioso y diferenciado:

En adelante, el videojuego ya no necesitará imitar al cine para existir, porque propone hipótesis que el cine nunca ha podido formular, además de emociones de otra naturaleza. Si en el pasado los videojuegos tuvieron en cuenta el cine (sus diseñadores también ven películas), hoy nos permiten ver al cine de otra manera, cuestionar sus modos de funcionar y sus principios teóricos. Los videojuegos no son únicamente un fenómeno social, son el cruce esencial para redefinir nuestra relación con el mundo narrativo en imágenes, y contribuyen a desarrollar lo que formuló Godard (“Una película: entre el activo y el pasivo, entre el actor y el espectador”) sin saber que el videojuego se apropiaría de la pregunta y respondería a esta cuestión dejando al cine sin respuesta”. HIGUINEN, E.; TESSON, C: 2002; 5)

Los videojuegos pasaron de ser un tema “chévere” – “divertido” a ser necesario para los espacios académicos. Tanto así que dentro de las facultades actualmente se busca encaminar al videojuego hacia una reflexión sobre el papel que cumplen los videojuegos en la construcción de sentidos de los jóvenes en la época contemporánea. Es por eso que es debido entender las complejas y diversas transformaciones de la personalidad del individuo en un mundo que avanza a pasos agigantados sin vuelta atrás que vive hoy entre lo qué es virtualidad y qué es realidad.

2.3 Smite: Batalla de Dioses

Al estudiar el tema de los videojuegos, encontré un problema de fondo puesto que a la gran cantidad de títulos, sagas, géneros y temáticas que se presentan son muchas, se hace difícil escoger uno que sea adecuado para el desarrollo de una investigación. Hoy, las personas no se conforman tan sólo con jugar, ahora, quieren crear su personaje, compartir sus historias, ser partícipes propiamente de la aventura del juego. Y no sólo esto, quieren compartir trucos, vivencias dentro del juego, vivencias que quieren enviar a través de la red, en la cual es posible encontrar un sin números de información sobre juegos, es por eso que en la búsqueda que

realicé, encontré en este juego algunas cosas fundamentales para escogerlo en la investigación. La primera, fueron los lugares de sociabilidad de los jugadores tanto en los espacios virtualizados como reales. En los espacios virtualizados, encontré más de diez blogs, en los cuales hablaban las personas sobre este juego en donde se compartía información actualizada sobre el desarrollo del juego, su próximo lanzamiento, eventos sobre la realización de torneos y fechas de lanzamiento de las próximas actualizaciones y demás, con este primer indicio pude ver que era uno de los juegos a nivel Latinoamérica más jugados en el momento, y que en los países en donde más se jugadores era Colombia, México y Brasil. A partir de este indicio empecé a seguir la población seguidora a nivel Colombia para realizar una problematización que fuera más allá del simple hecho de las horas que pasaban las personas dentro del juego y el por qué lo jugaban. Es por eso que al saber mucho más sobre el discurso mismo del juego en su idea de llevar mitos, historias, cuentos, anécdotas al videojuego presentados de manera de ancestral y mitológica. Así pues, el videojuego buscaba el enfrentamiento entre las diferentes mitologías del mundo mostrando los Dioses más representativos de cada cultura milenaria. Ésta es una de las razones fundamentales que hacen que las personas se sientan a gusto dentro de este juego y que hizo posible pensar sobre el desarrollo de las dos categorías de análisis base de ésta investigación, pensadas a la vez de una manera bidimensional desde qué es lo virtual y qué es lo real en la mirada del jugador en su vida cotidiana y dentro del videojuego. Para ello, utilicé la explicación de Alejandro Gómez (2013) para mostrar las características relevantes del juego de manera ordenada y precisa en la investigación.

1. **Fecha de Lanzamiento:** Smite (Campo de batalla de Dioses) fue creado y publicado por Hi-Rez Studios; el 21 de abril de 2011, y lanzado oficialmente el 25 de marzo de 2014.
2. **El porqué del juego:** Otra de las razones del escoger este videojuego es porque yo no soy un jugador de Smite lo cual hace que mi postura frente a él no este sesgada y haga que la indagación realizada tenga que ser más precisa. Segundo, porque seguí de cerca su trayectoria desde sus inicios, puesto que me llamo la atención su idea de tomar los Dioses de las diferentes

mitologías del mundo, mitologías tales como: Griega, Maya, Inca, Africana, Egipticia, Asiática que llevan al jugador a construirse a partir de toda o ser alguno de los que presenta el juego para estar dentro de él y que a su vez demuestra que va más allá de la simple diversión de jugarlo, y que conlleva a una idea de desacralización misma en donde se deja de venerar algo tan sagrado como la idea de Dios y se puede ser. Por otra parte, su contenido cultural, no todos los juegos de acción llevan a los jugadores hacia un sentido de saber más sobre el avatar o personaje elegido, puesto que a éste no se le crea una historia, como el caso de los Sims o Second Life, sino que se es esa historia ancestral y el jugador la representa.

3. **Plataforma:** La plataforma de mercado de este juego son dos una es Microsoft Windows (Juego para PC) y para la consola de la misma marca Xbox One.
4. **Características del jugador:** El jugador de Smite no entra linealmente en un rubro de edad definida, la edad queda relegada casi borrada dentro de los lineamientos para que puedas jugar Smite y se hace más importante las condiciones que tengan los jugadores para desempeñarse dentro del juego, es decir, estrategias para desempeñarse dentro del juego, movimientos del jugador. Otra de las características importante que se observo es que casi todos los jugadores están interesados en la historia del dios que eligen, a su vez, la importancia de las características del Dios en cuanto a sus fortalezas y la misma historia que enmarca a los jugadores. Es aquí en donde el juego a la vez se convierte en una herramienta educativa, ya que, al contar historias, de cada Dios la persona se va informando y conociendo algo nuevo sobre otras culturas del mundo.
5. **Género:** Decidí centrarme en un juego de acción MOBA³ ya que éste se clasifica entre los juegos de acción y RPG⁴ este juego se define entre juegos

³MOBA. Acrónimo del término inglés Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Combate Multijugador Online) es un género de multijugador en línea, derivado de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS) donde el jugador, que controla sólo un personaje, forma equipo con otros jugadores con el único objetivo de enfrentarse al equipo contrario y destruir su base, a menudo en mapas simétricos.

⁴ Role – Playing game o videojuego de rol en español. En donde se toma el papel de uno de los personajes (En este caso Dios) con ciertas capacidades específicas en cuanto, habilidades, formas de juego y reglas.

de tercera persona por la vivencia que se tiene con el personaje. Es importante aclarar que, es difícil realizar una clasificación de todos los videojuegos de acción y es por eso, que nombramos otros subgéneros a los que creemos se diferencia nuestro videojuego escogido. Podemos encontrar lucha, disparos, shoot 'em up'⁵ (Gómez, 2013) asalto, plataformas⁶, survival horror⁷ No realizaré una clasificación completa sobre los subgéneros de videojuegos de acción pero busco ofrecer una visión general y que contextualice al lector sobre las clases de videojuegos y la diferencia que hay entre uno y otro, y a la vez dejar en claro la diferencia entre esta clase de videojuego de acción y la existencia de otros géneros⁸ La escogencia de este videojuego a la vez se da, porque nace como una nueva actualización sobre este género (acción) en donde se siente el jugador más cercano al juego. A la vez, que los juegos de acción en gran parte han sido los más exitosos a nivel mundial (Gómez, 2013).

Por último, quiero, que el lector, se ubique visualmente sobre el videojuego Smite a partir de algunas imágenes que son pertinentes como contextualización del videojuego que se está hablando, ya que, no todas las personas se han acercado a él de forma directa.

Estos juegos primordialmente son los que potencian la estrategia y reflexión por encima de la acción dentro del juego.

⁵ Este es otro subgénero de videojuegos en los que el jugador controla un personaje u objeto en solitaria, ya sea una nave, un avión o un vehículo que dispara contra enemigos o debe superar obstáculos.

⁶ Es un género de videojuegos que consiste en actividades como: correr, saltar, caminar, escalar, sobre unas plataformas y acantilados, un ejemplo claro de ésta clase de videojuegos es *PepsiMan* (1996)

⁷ Videojuegos de supervivencia en donde se debe sobrevivir a ambientes hostiles, relacionados principalmente con zombies, vampiros. Ejemplo claro de esto es *Resident Evil* (1996)

⁸ Sí desea saber más sobre los géneros de videojuegos, véase en Estallo (1995), Levis (1997) y Rodríguez (2002)

Imagen 1. Carátula oficial de Smite en su lanzamiento en el año 2014



La portada, demuestra la carga simbólica en cuanto al reconocimiento de este Dios como primer acercamiento al juego, ya que, Zeus es uno de los Dioses más reconocidos a nivel sociocultural en casi todas las culturas del mundo, que este su imagen ahí demuestra como los creadores del juego a su vez, por un medio audiovisual y de manera simbólica, invitan a los jugadores a sumergirse en un juego que hasta el momento no es conocido por ellos pero que puede ser referenciado y dar una primera impresión con sólo saber quién es este Dios y lo que representa en la cultura griega.

Imagen 2. Algunos Dioses de SMITE



En Smite los jugadores, tienen muchas más posibilidades en la escogencia de los personajes y avatares que desea escoger para cada partida, con esto, se puede pensar que la importancia de un personaje para el jugador depende de varias opciones de elección, la primera, su forma estética, es decir cómo este se vea audiovisualmente y se represente, ya sea de forma ruda, mágica, ancestral, en forma de humano o de animal. Esto a la vez, podría demostrar la importancia que el jugador le da a la parte estética del avatar para él pertenecer dentro de este mundo virtual. Segundo, las habilidades del avatar, ya que estas podrían representar las carencias que encuentra el jugador en su realidad o la misma idea del deseo, en cuanto, a las posibilidades que encuentra el jugador en todos estos avatares para encontrar el que más se asemeje a su personalidad

Imagen 3. Aspectos de los Dioses



En esta tercera imagen, se hace más relevante la idea de ser representado y desarrollar mi identidad o crear otra a partir del personaje elegido. En cuanto al cuerpo estético, por la delgadez o corpulencia de otros, que se podría asemejar a la fuerza o delicadeza con que prefiere ser identificado el jugador. Por consiguiente, el avatar es de gran importancia para mi permanencia en el mismo sí se siente representado la persona con alguno de los Dioses. Todo esto lleva a pensar que la virtualidad es una categoría que se orienta en las últimas investigaciones hacia una

reflexión sobre el sentido de construcción de identidad en éste espacio dominante en el siglo XXI, a través de representarse en la red.

Las representaciones

La herencia cultural humana, abrió nuevas posibilidades a la idea de corporeización en los seres de la naturaleza humana que fueron consagradas en las ideas milenarias de las mitologías existentes en la humanidad. Dos fenómenos fulgurantes en pasar de los años consagraron el hecho de dibujar figuras, la escritura en códigos sobre piedras para esculpir relieves o crear imágenes en estos espacios de manera rudimentaria logró una aproximación a lo que no se consideraba materialmente presente (Da Silveira., s.f) es debido a estas ideas lo que se constituyó como parte inicial de lo que hoy se considera en lo cotidiano, como representar algo. Es desde estas bases de acción que se considera en la sociedad contemporánea preponderante para el ser humano.

Si bien se ubica de forma espacio temporal estas ideas clásicas toman contextos en las creencias religiosas que los paganos lograban hacer a la carne (Da Silveira, s.f) y a cualquier elemento inmaterial que no fuera concebido en la vida humana configurándose las primeras formas de imágenes, formas de tales manifestaciones religiosas de un mesías o un Dios, en donde “las palabras, los signos, representan la presencia de la ausencia” (Lefebvre; 1983, 99). Lefebvre apunta sobre los filósofos en donde quisieron teorizar las representaciones cuando se intentó trascenderlas por el esfuerzo mismo de negarse su existencia. Pero la solidificación de éstas, demostró esa búsqueda de superar la distancia entre lo existente y la representación de lo que no. Es por eso que la categoría misma de representación supone una debilidad, ya que puede ser recocida desde dos concepciones totalmente distintas. Las representaciones pueden ser consideradas la reproducción de un original o el poder constituir en la reproducción misma (Da Silveira; s.f, 118)

Las identidades

La representación como producto coge a la identidad cuando la define, por otro lado, cuando centra el foco en el sujeto que da sentido a la identidad. Se piensa entonces, que la identidad de los sujetos sociales está atravesada por aquello que consumen las personas en cuanto a vestimenta, música, libros, la idea de sexualidad, lo que se piensa de la sociedad, todo esto está orientado a un horizonte cultural que alrededor de la vida humana las personas toman como experiencia en una construcción de sí, en donde la identidad estaría construida a partir de la relación con el otro y su cotidiano.

Parecido a lo que ocurre con la representación, puesto que este es reflejo de una imagen de una ausencia que no es ausencia a la vez en donde se apunta a una idea de relación de una con la otra pero que son totalmente distintas en su haber pero que se podrían trabajar en su efecto en los mundos virtualizados no de manera igual y más bien se trata de estudiar la interpelación de las representaciones virtuales en las identidades.

Pregunta de Investigación

Por consiguiente, la pregunta de investigación, va encaminada a realizar aproximaciones sobre: ¿Cómo se construye la identidad a través del avatar en el videojuego Smite?

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Analizar la construcción de identidad en el videojuego Smite a través del avatar.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar desde lo real y lo virtual la configuración de identidad de los jugadores de Smite.
- Interpretar desde lo real y lo virtual el discurso de la construcción del avatar de los jugadores de Smite.

4. ANTECEDENTES

Desde la sociología, el estudio en este campo ha acelerado su producción en académica de unos años para acá, creando una interdisciplinariedad entre las ciencias sociales misma y es por eso que algunos trabajos relacionados que están en esta investigación fueron de valiosa ayuda cuando en muchos momentos sentimos que esta investigación no se llevaba de la mejor manera.

Es por eso, que quisiera nombrar tres estudios de vital importancia para la realización de esta investigación y a la vez como estos ayudaron a esclarecer las primeras ideas que se tenían acerca del tema investigado y que sirvieron como mapa para el desarrollo teórico y práctico del que hacer investigativo. La primera que quiero nombrar es *La sociedad de los avatares: videojuegos, representación y discriminación* (Agudelo, 2013) es una investigación realizada por Catalina Agudelo para su título de maestría en estudios culturales. La investigación estudia las diferentes representaciones que se construyen en el individuo a partir de la relación que se da entre el sujeto y la virtualidad, y a la vez cómo las dinámicas de la cotidianidad intervienen en la creación de la personificación del sujeto (avatar) esta investigación ha ayudado a encontrar el primer análisis sobre la importancia de la identidad y el avatar con los videojuegos para esta investigación; por otro lado se encuentra *Homo Ludens 2.0 una mirada al videojuego a través de World of Warcraft, del juego a la gamificación* (Pinilla, 2014) la cual es una investigación de la comunicadora social Alejandra Pinilla Delgado en donde estudia de manera cualitativa la idea del hombre que juega, y como esta misma idea de juego está innata en el hombre para que este sea un generador de cultura. A la vez, que estás investigaciones son provenientes desde la perspectiva Colombiana, invitando a un intercambio de saberes desde las ciencias sociales en general. Por el aporte realizado por Pérez Latorre en su libro *el Lenguaje videolúdico* (2012) este estudio se enmarca en los estudios de comunicación. La investigación estudia desde la semiótica, la teoría del diseño de juegos y la ludología en donde se pretende situar de relieve la enorme capacidad del lenguaje videolúdico como generador y transmisor de significado. En sus apartados Pérez Latorre busca de manera teórica

aproximarse a las estructuras generales que todo videojuego incorpora sin depender del género que sea: terror, aventura, trama, caso policial etcétera. Es por eso que conviene decir que el libro de Pérez Latorre, en mi trabajo investigativo ayudo hacia la concepción del videojuego como un mundo lúdico y la idea de una relación simbólica entre el jugador y el diseñador de juego.

La revisión bibliográfica, sobre este tema, nos dio diferentes visiones sobre los primeros estudios con relación a los videojuegos y es por ello, que no debemos dejar de lado a esos entusiastas aficionados que escribieron por pasión sobre los videojuegos hacia sus mismos pares, escritos llenos de pasión que aparecieron en publicaciones como *Popular Mechanics*, *Popular Electronics* y *Radio-Electronics* todas estas revistas dedicaban sus páginas a realizar instrucciones sobre la construcción tecnológica de los juegos en casa.

La aparición de videojuegos comerciales en los salones recreativos (*arcades*) y en los hogares, empezaron con reseñas sobre los juegos de moda del momento, a la vez que existieron los primeros analistas del mercado de los videojuegos (Perron; Wolf, 2005). Al crecer como industria, los videojuegos caseros dejaron de ser producidos y nacieron varias revistas como: *PlayMeter* (1974), *Replay* (1975), *Star Tech Journal* (1979) al pasar los tiempos los artículos en revista no fueron solo los estudios realizados, pasaron entonces, a libros hechos sobre los videojuegos, publicados a finales de los años 80 como *Consumer Microelectronic: Electronic Video Games*, de Creative Strategies (1976); *Video Games*, de Len Buckwalter (1977) y por último *The Complete Book of Video Games*, de Consumer Guide (1977) entre otros (Perron; Wolf, 2005).

En los años 80's se produjo un crecimiento del mercado de ordenadores gigante (Perron; Wolf: 2005) todo esto se dio gracias al crecimiento de aficionados y constructores de electrónica, lo que trajo consigo una lista de publicaciones entre estos primeros cinco años de la década del 80. Algunas de las empresas de juego como: Activision, Atari, Coleco, Imagic, Mattel y Magnavox crearon sus propias revistas, sobre las actualizaciones de los videojuegos, lo que vendría más adelante para la industria y demás. Esto atrajo que más personas escribieran sobre los

videojuegos, es por eso que tan sólo en el año de 1982 existieron más de 40 libros, que en su gran mayoría eran libros de estrategia y de guía sobre los videojuegos; uno de ellos fue *The Winner's Book of Video Games*, de Craig Kubey, *How to Beat the Video Games*, de Michael Blancet (Perron; Wolf, 2005. 6 – 7).

También es interesante el estudio de las nuevas tecnologías entrelazando estos mundos virtuales (Costin, 2011) con la identidad y las relaciones sociales que el videojugador puede crear en diferentes niveles de su vida. Es por eso necesario que estos estudios entren o sean de mayor visibilidad en la sociología, donde existan nuevas proposiciones investigativas, explorando desde la academia cómo son los videojuegos y la influencia en la vida de las personas.

5. MARCO TEORICO

Seguido de esto, se continuará la exploración del tema de los videojuegos ahondando en aspectos más teóricos desde diferentes disciplinas que se enmarcan en las ciencias sociales, a la vez que se demostrará como se unieron las dos categorías base al desarrollo de la investigación las cuales son identidad y representación social. A su vez se ofrecerá al lector una contextualización de la idea misma del juego para así demostrar que los espacios lúdicos siempre han atravesado la vida social de los mismos individuos, pasando así, a definir al videojuego como un concepto desde la postura de varios autores, pasando así, ubicar nuestro contexto teórico en ubicarse en cómo la identidad es una forma de representación en la virtualidad, en este caso específico en un videojuego. Buscando así, finalizar la categoría de representación, mostrando su evolución histórica y estética y el sentido de la categoría misma en la contemporaneidad con relación al individuo en el virtual y real de su entorno cotidiano.

5.1 El juego en el mapa social de la vida de los individuos

Todas las personas en algún momento de su vida han interactuado a partir del juego y esta actividad es tan preponderante en la existencia de la vida misma del ser que se traduce en un conector cultural entre las personas y el mundo. La palabra juego etimológicamente proviene de dos vocablos en latín: “iocum y ludus-ludere” (Pinilla, 2013) que significan o hacen referencia a broma, diversión o chiste. A su vez, suele ser orientada al término: actividad lúdica; éste es de vital importancia para el desarrollo armonioso de la existencia del ser humano.

Una definición de juego aportada por Johan Huizinga a mediados de los años 30 en *Homo Ludens*, el autor infiere:

Un juego es una acción libre ejecutada <<como si>> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga; 2000: 27).

La definición de Huizinga plantea sólo una perspectiva no tan amplia; para él el juego es visto como una actividad externa al hombre, que cumple la acción de divertir. Por otra parte, Roger Caillois en su libro *Los juegos y los hombres* afirma que el juego es una *actividad libre* que a la vez está reglamentada por unos parámetros y reglas de juego que deberán ser respetadas y utilizadas en el transcurso del juego (Caillois, 1994). Este a su vez realiza una clasificación de los juegos en cuatro categorías según predomine el papel desempeñado, es decir, el de la competencia (*agon*), azar (*alea*), una conocida como simulacro (*mimicry*) y por último vértigo (*ilinx*).

Cuadro 1. Distribución de los juegos según Caillois

	<i>AGON</i> (competición)	<i>ALEA</i> (azar)	<i>MIMICRY</i> (simulacro)	<i>ILINX</i> (vértigo)
PAIDIA jaleo agitación risa tonta cometa solitarios crucigramas LUDUS	carreras luchas etc. atletismo no reglamenta- tadas boxeo esgrima fútbol competiciones deportivas en general billar damas ajedrez	sorteos cara o cruz apuesta ruleta loterías sencillas, complejas o aplazadas	imitaciones infantiles juegos de magia marionetas, panoplias máscara disfraz teatro representación en general	vueltas columpio balanceo volador saltimbanqui/ equilibrio esquí alpinismo acrobacia/ malabarismo

Nota de Caillois: En cada columna vertical, los juegos se clasifican de manera muy aproximativa en un orden tal que el elemento *paidia* decrezca constantemente, en tanto que el elemento *ludus* crece de manera también constante (Caillois; 1994, 79)

Para este tema investigativo se ubicará a Smite en el cuadro de Callois en los juegos de simulacro, ya que como el cuadro lo indica, estos son juegos de representación y en éste, se hace una representación de los Dioses de diferentes mitologías.

A lo anterior, los juegos son algo más que un escape de las realidades cotidianas, para Roland Barthes, en sí son un mecanismo de socialización; un juguete prefigura de manera literal el universo de las funciones adultas (Barreau; Morne, 1991) La

mayoría de los juegos que los niños pasan el tiempo en su primer infancia están ligados a imitar actividades adultas (Caillois, 1994: 116), como ser policía, enfermera, ama de casa, futbolista. Con esta clase de juegos es palpable el condicionamiento que se realiza entre la división entre niños y niñas para que así van aceptando una condición social.

Es entonces el juego una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente, [...]. Todos alguna vez nos hemos inmerso en un juego por horas, y no lo hacemos en broma, lo tomamos tan en serio como lo haríamos con una tarea diaria, por lo tanto no es para nadie un secreto que el juego es una actividad tan llena de sentido como lo puede ser un culto o una creencia religiosa.” (Pinilla, 2013. 15)

En tal sentido, el juego es el mapa social del ser humano, no define del todo formas de relacionarse, pero sí tiene una gran inferencia en el desarrollo de características del ser que definen al individuo. “El juego no es, por tanto, residuo anodino de una ocupación adulta, sino actividad paralela, independiente, que se opone a los gestos y a las decisiones de la vida ordinaria por caracteres específicos que lo son propios” (Caillois, 1994: 115); el juego como vocación se vuelve social. Estos expresan preferencias, usos, hábitos, tendencias de ser, gustos y hasta creencias, como dice Pinilla (2013) se vuelve hasta un dogma religioso jugar. Con relación a lo anterior, se ve como las sociedades pueden verse de forma lúdica y cómo este está en el desarrollo de las mismas.

5.2 El videojuego como concepto.

Los videojuegos son una nueva forma de juego, que nace en este nuevo siglo. Es por eso que este proyecto investigativo merece realizar una conceptualización teórica sobre los videojuegos. Ya en páginas anteriores se hizo necesario realizar los antecedentes de los videojuegos en el ámbito investigativo; y es por eso que ahora realizaré una conceptualización del término videojuego.

La primera pregunta, que se me realizaron a la hora de emprender esta investigación fue: ¿Qué son los videojuegos? – mi respuesta, como la pregunta fue corta: una forma de entretenimiento-. Desde ese momento empecé a indagar sobre

la pregunta que me realizaron y descubrí diferentes autores, uno de ellos es Pere Marqués (2001), él nos explica que los videojuegos son “todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on – line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil).” Con lo anterior, se observa que existen cambios a la explicación del juego tradicional a lo que se entiende como videojuego, algunas de esas diferencias son: que es electrónico y audiovisual; a la vez, que se distancia de otras experiencias audiovisuales como el cine, los vídeos de música y demás por la influencia que tiene el jugador en la experiencia de jugar. La participación de este, es vital para el desarrollo del juego, puesto que, sin él, el juego no tendría ningún sentido de ser.

Por otro lado, como en los juegos tradicionales existe un carácter cultural marcado a la hora de jugar, los videojuegos no se escapan de esta connotación de agentes socializadores (Gómez, 2013) tal como dice Turkle (1995):

[...] los videojuegos son unas de las formas que más nos cuestiona sobre la subjetividad, sobre las formas que construimos el mundo y como nosotros nos construimos en él. A esto podemos agregar, el juego “es un proceso de aprendizaje que posibilita una manera de percibir el mundo, que se guarda en la memoria, condiciona la inteligencia y delimita la imaginación [...] interrumpe la vida cotidiana para crear un tiempo y un espacio especial, en el cual el individuo se inserta y recrea para sí un mundo diferente, el mundo del juego, a través del cual desarrolla también su proceso de socialización (Merino, 2007: 197)

Entonces el videojuego es un objeto que millones de jóvenes, adultos y niños han tenido que ver con él, y que a la vez, ha sido de gran influencia en la construcción de un conocimiento pertinente para el jugador (Piracón, 2008)

Aquí conviene detenerse un momento en fin de, mostrar cómo en los videojuegos se crea una interactividad entre la consola y el individuo, en ellos, lo más importante es el componente lúdico que se da entre el juego y el jugador, en donde uno debe seguir ciertos parámetros, reglas u objetivos para estar dentro de este. Un videojuego nunca es igual que otro, cada videojuego trae consigo

experiencias propias, misiones propias. Es por ello que los videojuegos no tiene una sola forma de mirarse ya que la experiencia de jugar depende de las situaciones que el videojuego ofrezca (Gómez, 2013).

Es por ello, que se encuentran muchas formas de acercarse al estudio de los videojuegos, llamado ludología, para autores como Frasca (1999) nace de un traspaso de la narratología al mundo de los videojuegos. Dicho de otra manera, se entiende, que los videojuegos son narraciones las cuales son interactivas, ya que permite el contacto a modo de diálogo (Audiovisual), entre la máquina y el usuario.

A partir de lo anterior, el esquema realizado por Pérez Latorre, resume las teorías de los videojuegos, fundamentado en parámetros propios de la comunicación: producción, recepción, dimensión formal, dimensión contextual y mensaje (Pérez Latorre, 2010; 23)

Cuando 2. Teorías sobre los videojuegos.



Es por ello, que desde Pérez Latorre y sus ideas sobre la clasificación o formas de estudiar los videojuegos, en esta investigación se recorrerá principalmente algunas corrientes, la primera es la ludología, por ser para nosotros la más

importante, por ser el estudio de los videojuegos, al mismo tiempo en los estudios culturales y por último, los efectos psicosociales en cuanto a su influencia en la sociedad.

5.3 Identidad y Virtualidad.

A partir de lo anterior, hablaré un poco de un fenómeno que si se quiere deja repensar lo humano, y es la realidad virtual, en esta investigación, se entenderá lo virtual desde Pierre Lévy (1999) cuando apunta “que la virtualización no es ni buena, ni mala, ni neutra. Se presenta como el movimiento del «convertirse en otro» [...] pido que se haga el esfuerzo de aprehender, de pensar, de comprender la virtualización en toda su amplitud” (Lévy; 1999: 8).

Es por ello que este tema cada vez ocupa más la atención de investigadores de las ciencias sociales y ciencias humanas, sin dejar de lado a otras ciencias que se interesan en temas relacionados con los videojuegos como lo son: Los ingenieros, los productores de vídeos y demás que diseñan modelos para probarse en escenarios virtuales (Piracón, 2008). Casi en todos los campos de estudio en la actualidad, se habla de la realidad virtual, algunos diseñando, otros creando tales espacios. Es por ello, que al tocar estos temas es importante ser cuidadoso por no caer en definiciones difusas del mismo concepto.

La definición técnica de la realidad virtual hace referencia “a la unión entre *hardware* y *software*, entendido como un artificio técnico que permite al usuario (no espectador) tener la sensación de estar ahí” (Piracón; 2008; 40). Lo anterior apunta a las palabras de Larijani quien define “La realidad virtual ha sido definida [...] como una combinación de la potencia de una computadora sofisticada de alta velocidad, con imágenes, sonidos y otros efectos” y más aún en Goldfarb apunta a que es: “Un sistema interactivo computarizado tan rápido e intuitivo que la *computadora desaparece de la mente del usuario*, dejando como real el entorno generado por la computadora” (Larijani, 1994: 11); por otro lado, Quéau expresa “un mundo virtual

es una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de *inmersión de la imagen*” (Quéau; 1995: 15) cabe resaltar, que en la definición de Quéau lo más importante son los alcances que tiene la visualización virtual que proporciona la ilusión de una inmersión en la imagen y la posibilidad que esta misma esté dentro de ella. Aunque esto ocurre de forma simbólica, el jugador supone que la virtualidad es un nuevo espacio para estar en la red, creando nuevas formas de permanecer en ella (Quéau, 1995).

Todas estas definiciones realizan un aporte importante a la investigación en torno a Smite, ya que, responden a una técnica audiovisual defendida desde los juegos de vivencia real en cuanto a su manera audiovisual de hacer sentir al jugador, ofreciendo así, llevar al jugador a una experiencia única en varias dimensiones sectorizadas en la búsqueda de imbricarlas en una misma en donde el jugador la procese en su sistema neurálgico. Así pues, estos aportes por parte de la ciencia y tecnología, hacen que se reflexione sobre los alcances que puede cumplir la realidad virtual, puesto que, ha hecho que el humano se pregunte su origen y función de ser.

A partir de lo anterior, en el campo filosófico, la idea de unir dos palabras como «realidad» y «virtualidad»⁹ era impensada, es por ello que no se puede afirmar que lo real sea opuesto a lo virtual (Lévy, 1995) ya que, no todas las imágenes que se transmiten por campos virtuales son reales, pero que existen y se sumergen en tales mundos.

En este sentido la propuesta que Lévy realiza sobre cómo “lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de actualización” (Lévy; 1995: 11). Demuestra que al existir la palabra

⁹ No se toman estas dos palabras como cita, ya que lo que se quiere hacer es una diferenciación entre las palabras realidad y virtualidad.

actualización se demuestra que en la virtualidad el ser nunca puede estar estático; es decir, que el movimiento depende del siguiente paso, de las siguientes notificaciones de actualizaciones necesarias para encontrarse cada vez mejor y seguir siendo novedoso.

Es por eso que no cabe duda que los videojuegos pueden ser utilizados como generadores de identidad y difusores de ideologías; puesto que los juegos podrían verse como instrumentos persuasivos, que se insertan contextos culturales y sociales que permiten trasladar mensajes con la finalidad de influir en la vida del jugador.

Por lo tanto, con la existencia de juegos persuasivos, se podría acercarse al concepto de identidad, este concepto será manejado desde las definiciones realizadas por Castells que arguye “La identidad es la fuente de sentido y experiencia para la gente” (Castells; 2004: 28) en los videojuegos la definición de Castells se encuentra en *Los Sims*¹⁰ el cual consigue incluir a los jugadores con el diseño, desarrollo y participación en algunos contextos que se encontrarán mediados por el yo real, que tienen una imagen creada en el ambiente virtual (Gómez; Pernia; Lacasa; 2012). Con esto, se evidencia que nacen nuevas posibilidades de crear nuevas identidades a partir de mi interacción con los videojuegos, ya que, ésta se define desde la existencia de narrar a través de textos, decisiones, discursos y actuaciones en tal mundo virtual (Lemke, 1998)

¹⁰ *Los Sims*; es el primer videojuego de simulación social y estrategia creado por Will Wright, en el cual el ser vivo tiene un concepto de personalidad propia en el videojuego y se controla individualmente de forma directa en los espacios virtuales que lo rodean.

Imagen 4. Posibilidades de personajes en Los Sims 2



El ejemplo de Los Sims, es uno de los ejemplos más renombrados en investigaciones sobre la identidad y sobre el tema de los videojuegos, puesto que éste, además refuerza la idea de favorecer estructuras conservadoras de familia y de relaciones sociales, sin dejar de lado el ambiente socio-económico en el cual se enmarca el juego siendo un ambiente de consumismo que es atribuido a la idea de felicidad por comprar, beber, gastar, todas esto atravesado por la cultura del dinero fácil y rápido. Es por ello que, al existir posibilidades de creación y simulación en el mundo del juego, se abren puertas a nuevas dimensiones en donde puede convivir nuestra propia identidad.

Ahora bien, la identidad suele hacer referencia a la persona, a su deseo de ser, de convertirse, pertenecer y comportarse (Butler, 1999; Agger, 2004 y Grosz, 2004). Es tanto así, que la identidad está caracterizada por aspectos de - mí mismo- , de los otros y de la comunidad a la cual yo hago parte (Gómez, Pernia, Lacasa, 2012). Todo esto conlleva a realizar una construcción que es adquirida por las experiencias que vivimos y recibimos del mundo, a lo cual se clasifica como conocimiento adquirido, todo esto abre un sinfín de posibilidades dentro de los videojuegos a partir de las fantasías e ideales que inspiran a las personas como sujetos sociales y virtualizados.

En definitiva, los videojuegos son una fuente de culturización (Gómez, 2013), una nueva forma de pertenecer y ser reconocido en un espacio de construcción

cultural y que tiene alto grado de significancia tanto para mí, como a otros. Éstos permiten la construcción de identidades desconocidas para las personas, a la vez que crea nuevas formas de construirse dentro de una amalgama de posibilidades mediadas por un videojuego; en una autora como Esnaola, se reconoce tal capacidad creadora de los videojuegos, y se señala su restricción al espacio íntimo de la casa, en donde el jugador ahoga sus angustias personales: “Lo que divierte y entretiene es, precisamente la experiencia de vértigo, de dominio y control para manipular la realidad pero sin correr el riesgo de vivirla, asumiendo las consecuencias. Divierta la negación, la certeza de que los contenidos dramáticos queden sometidos al formato de la palabra y sean desde el programa, fácilmente controlables” (Esnaola; 2004: 471).

Es claro que Esnaola tiene un objetivo claro al llegar al tema de los videojuegos y es cómo estos inducen (comportamientos, formas de ser, acciones, experiencias) para así dejar de lado el gran desafío de afrontar los problemas personales y canalizar estas, en forma de entretenimiento (Esnaola, 2004). En este sentido, son los videojuegos una herramienta de apaciguamiento, de relajación y olvido de una vida real hacia una realidad virtual. Es decir, el usuario intenta salir de ese letargo y campo rutinario de su diario vivir a partir de los videojuegos, en Smite, se podría inferir que los videojugadores buscan no una salida de su realidad, sino una puerta de entrada un mundo lleno de posibilidades con un solo click en cualquier momento del día o de la noche, pero que exista siempre esta posibilidad de sumergirme en la red.

5.4 La representación social en el videojuego.

A partir de lo anterior, es importante tener en cuenta un término crucial en todo el trabajo acerca del medio en que se da la representación social en los dos niveles de importancia para este proyecto investigativo los cuales son el real y el virtual; hablaré primero que todo desde el nivel virtual y el término avatar; es importante y es por eso que las primeras aproximaciones que tenemos sobre él, vienen desde

la mitología Hindú, en la cual se entiende el concepto de avatar como el descenso de Dios a la tierra, que adopta una forma humana (Cardona, 2010).

Este concepto, desde el contexto religioso, mantiene su connotación ya que el avatar, fue asociado a Jesucristo, como enviado de Dios a la tierra (Cardona, 2010). Estas dos primeras definiciones están en Cardona en su tesis de grado, que el avatar viene hacer representación de otro, en un contexto, en el cuál este no puede ser representado por su forma física (Jodelet, 1986).

Ahora, la realidad social se construye a partir de la aprehensión que hacen las personas de su vida cotidiana, de esta manera cada persona establece sus propias opiniones sobre su vida cotidiana y elabora a partir de esto, su propia realidad social. La construcción que realizan las personas sobre su realidad social no es del todo propia o individual, puesto que se comparten, gustos, labores, experiencias con otras seres y del mismo modo el pertenecer a grupos sociales, que están ligados a la música, los deportes, la educación y en este caso los mimos videojuegos, cuando se es parte de una comunidad de jugadores de un juego en específico (Goffman, 1959). Así pues, la realidad se construye de manera intersubjetiva, en donde se entrelazan la condición social de las personas, la formación académica de los mismos y el lenguaje.

Los estudios sobre las formas en que las personas construyen y reflexionan sobre su vida cotidiana en su realidad social, “ha permitido un acercamiento de leyes y la lógica del pensamiento social. Es decir del tipo de pensamiento que las personas utilizan como miembros de una sociedad y de una cultura, para forjar su visión del mundo” (Araya, 2001: 15). Es por ello que las representaciones sociales están orientadas al análisis de la construcción social de la realidad, en donde se relacionan las dimensiones cognitivas y sociales del medio en donde las personas confluyen entre sí, lo cual permite identificar las normas y valores en los que las personas pertenecen o sienten afinidad, al igual que sus ideologías, e instituciones de las que hacen parte.

Voy hablar ahora sobre la teoría de la representación y la evolución que ha tenido la misma desde sus orígenes hasta sus trabajos más recientes en las ciencias sociales. El estudio de las representaciones sociales encuentra sus primeros visos desde las palabras de Wundt, en su entnopsicología, metodología basada en la interpretación de los productos de una experiencia colectiva (Cardona, 2010), es decir que es a partir de la interacción con el otro que se crea la cultura y sus productos, el lenguaje, los mitos y la costumbre, que son la referencia para el comportamiento individual de los seres humanos. En este sentido, lo más habitual que sucede en las investigaciones sobre videojuegos en sus primeros años, es que nunca se ha hablado sobre la importancia de los mismos en la formas de representación del ser por medio de éstos, puesto que, los aspectos que más se destacan son los aspectos negativos, difícilmente pueden considerarse estos entretenimientos como algo aséptico, carente de contenido. Podemos señalar que los videojuegos constituyen instrumentos mediante los que el niño comprende el medio cultural que le rodea. Representan, fielmente, simbolismos sociales y construcciones culturales de nuestro entorno, lo que debe permitirnos comprender sus contenidos y, a la vez, sus posibilidades como transmisores de valores.

A posteriori, George Herber Mead basó su estudio en la psicología social, desde las bases teóricas de Wundt, complementado en la teoría de Darwin, de tal manera; Sí Wundt realza el papel del lenguaje como catalizador del hombre con su colectividad y con la cultura como su producto, Mead aborda que la comunicación es una forma de interacción. (Mora, 2002). Para él, el acto social, en donde el símbolo hacen parte de la interacción social de las personas, es decir, el valor simbólico y su significado para Mead es de real importancia como contexto del ser. En este sentido Mead, sitúa a la intersubjetividad dentro de lo que él llama conversación interior, que se constituye por tres interlocutores el yo, el mí, el otro. La explicación a esto viene entonces el yo, es el que actúa espontáneamente, el mí es quien se percata del acto del yo, y el otro es el que reúne el conjunto de conocimientos con lo que cuenta el mí, para juzgar los actos del yo (Cardona, 2010).

En las representaciones sociales en el videojuego Smite ligado a la línea de Mead, estaría dividida de la siguiente manera, el yo quién actúa espontáneamente sería mi yo físico, movimiento los comandos y siendo un cuerpo actante en un mí, que en este caso sería el avatar (Dios) con el que se esté jugando y finalizando, y el otro podrían ser dos uno desde lo real y otro desde lo virtual, ya que puesto que éste es juzgado por otros seres sociales tanto reales, como virtuales por las acciones realizadas en alguno de los dos escenarios en cuanto a una jugada, que favorezca o haga perder una vida y llegar a la muerte.

Aquí he de referirme al creador del concepto representación social, el cual es Serge Moscovici, que en su libro *El psicoanálisis, su imagen y su público* expone lo que es su teoría y el objeto que tiene como estudio. Las bases teóricas de este autor descansan en las representaciones colectivas que desarrolla Durkheim. El individuo se constituye en persona mediante la incorporación de este pensamiento colectivo, constituido por normas, valores, creencias, mitos (Piña, Cuevas, 2004).

Moscovici, considera que en la sociedad contemporánea las variantes de pensamiento, son totalmente distintas a la del otro tipo de sociedades. Para él Durkheim, no analizó las distintas formas de pensamiento (Piña, cuevas, 2004) Moscovici, nos dice:

[...] en la medida que no aborda de frente ni explica la pluralidad de formas de organización del pensamiento, aunque todas sean sociales, la noción de representación pierde nitidez. Quizás haya que buscar ahí otra de las razones de su abandono: Los antropólogos se vuelven hacia el estudio de los mitos; los sociólogos hacia el estudio de las ciencias; los lingüistas hacia el estudio de la lengua y su dimensión semántica, etcétera. Con el fin de darle un significado determinado, es indispensable hacerlo abandonar su papel de categoría general, que concierne al conjunto de producciones, a la vez intelectuales y sociales. Estimamos que por ese camino se la puede singularizar, separándola de la cadena de términos similares (Moscovici, 1979, 28)

En consecuencia, las representaciones sociales no son acerca de todo el mundo social sino sobre algo o alguien (Jadelet, 1986) Es por eso que "la representación

social es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios". (Moscovici, 1979: 18)

Es por eso, que las representaciones sociales no sólo determinan la acción, sino que también pueden cambiar y producir nuevos comportamientos. Para nuestro caso específico, lo podemos ver a la hora del acercarse a un videojuego cuando existen nuevas relaciones y este se convierte en objeto de representación.

6. Marco metodológico

Desde la perspectiva investigativa abordada a partir del enfoque metodológico específicamente propuesto en este trabajo de investigación, desarrollaré la búsqueda de información congruente con los planteamientos teóricos y el enfoque epistemológico utilizado, para llegar al análisis de la información de campo recolectada, además de ello la etnografía virtual o netnografía como método de indagar en la internet, se muestra como una nueva apuesta investigativa que aporta a la construcción de distintos enfoque y espacios de investigación.

El abarcar la elección del juego para analizar y sustentar la investigación se desarrolló a partir del establecimiento de categorías según el discurso del juego, además de ello se planteó a partir de la relación con el sujeto personaje, el análisis de distintos juegos, la aplicabilidad de su lógica, y la relación con esta investigación permitió seleccionar a Smite como juego final.

JUEGO	CARACTERISTICAS	CATEGORIA	RELACIÓN CON EL SUJETO	
			Crear el personaje	Personaje establecido
Resident Evil (1996)	Es un juego que se desarrolla en la idea	Juego de supervivencia		x

	de supervivencia en ambientes hostiles, relacionados con zombies y vampiros			
Pepsiman (1996)	Es un juego que se desarrolla en actividades de destreza. Actividades como correr, saltar, caminar escalar.	Juego de acción		X
Halo (2001)	Es un juego, en donde el jugador controla un personaje u objeto.	Juegos de Disparos y estrategia	X	
Smite (2014)	Es un juego de acción de combate multijugador, a la vez tiene que escoger una estrategia de juego en tiempo real.	Juegos de acción en combate y estrategia.	X	

6.1 Enfoque epistemológico

La metodología de las ciencias sociales se concentra en la relación entre individuo, colectividad y sociedad, la reflexión fenomenológica ha sido sumamente fructífera, debido a que Alfred Schutz y Thomas Luckmann fueron los dos representantes de las ciencias sociales que elaboraron desde la reflexión metodológica un campo problemático de tensión entre la subjetividad del actor individual y la colectividad.

La perspectiva fenomenológica analiza la problemática de la relación entre subjetividad y acción. La fenomenología busca internalizarnos en nosotros mismos y hacernos razonar sobre las cosas habituales que se viven día a día y enlazarlas con una mirada imparcial. A lo anterior, la perspectiva fenomenológica en esta investigación será el puente epistemológico, en el cual se buscará entender y analizar la construcción de representaciones sociales en el videojuego Smite desde lo real y lo virtual, en la identidad de sus jugadores a través del avatar.

Alfred Schutz describe la fenomenología como una filosofía del ser humano en su mundo vital:

[...] capaz de explicar el sentido de este mundo vital de una manera rigurosamente científica. Su objeto es la demostración y la explicación de las actividades de conciencia (*Bewusstseinsleistungen*) de la subjetividad trascendental dentro de la cual se constituye este mundo de la vida” (Schutz, 1962; 128).

Con lo anterior, el método fenomenológico parte de examinar todos los contenidos de la conciencia, de determinar cuáles contenidos y si son las concepciones de cada individuo son reales, ideales, imaginarios, entre otros.

Sin embargo, a fin de introducir la filosofía fenomenológica, resulta indispensable revisar la obra del fundador de esta disciplina de tradición kantiana, Edmund Husserl y algunas de sus apreciaciones fundamentales en el pensamiento fenomenológico las cuales poseen gran relevancia metodológicamente en las ciencias sociales y que son debidas para esta investigación. Empezaré, aclarando que para Husserl, todas las ciencias, sea cual sea, es decir las ciencias naturales o ciencias humanas, son una totalidad de actividades humanas. Piensa él, que en toda ciencia la base de sentido es el “*mundo de la vida*” (***Lebenswelt***) que traduciría entonces, al mundo mío y de todos nosotros (Husserl, 1936) en definitiva la fenomenología es el estudio de las estructuras de la conciencia que capacitan al conocimiento para referirse a los objetos que están fuera de uno mismo.

Con relación a lo anterior, el abordaje de esta investigación se fundamentó en la metodología cualitativa, puesto que consideró pertinente en el proyecto investigativo. Por otro lado, porque existe un cúmulo de trabajos relacionados

desde el área cuantitativa, con relación a análisis de mercado y consumo sobre los videojuegos.

Quiero a la vez dejar claro, que tales estudios no se dejan de lado puesto que son esfuerzos investigativos realizados sobre este tema, y que han aportado sustancialmente en otras investigaciones y a la vez, que se resaltó y definiendo que la triangulación metodológica, es y será la mejor forma de acercarse a cualquier realidad social. Ya que cada perspectiva llega de manera diferente al objeto de estudio que se investigue pero que en este caso sólo estará cobijada desde la investigación cualitativa (Flick, 2004).

Por otra parte, me centraré en un solo tipo de población para nuestro trabajo de campo, ya que creo que los videojuegos, siguen pensándose en su mayoría para jóvenes entre un rango de edad determinado, en esta investigación se tomarán personas que jueguen Smite a nivel Bogotá, ya que, al principio de la investigación se realizaron diferentes entrevistas a jóvenes que redondeaban las edades entre los 15 o 16 años y que fueron ubicados por los grupos de Smite, en Facebook, foros y demás plataformas virtuales que al final de la sistematización de los datos no fueron tomados en cuenta por el tiempo disponible de cada uno de ellos y el permiso de sus padres. Se hace evidente nombrar que sé de la existencia en el mercado de videojuegos algunos títulos hacía los niños y adultos (Gómez, 2013); pero que en el proceso investigativo, se evidenció que la media de jugadores es cada vez mayor entre los jóvenes que dedican un par de horas a los videojuegos y es superior a los 30 años.

En esta investigación se comprenderá a los jóvenes que están en la edad de los 18 años hasta los 33 años, los cuales fueron seleccionados a partir de un filtro de funcionalidad dependiendo la información recolectada y la trascendencia de la misma en la investigación, por ello las 15 personas que al final se escogieron para la investigación es porque respondían a una directrices que se tuvieron en cuenta para llevar a cabo tal información. Para Autores como Martín Criado, los cuales han analizado el concepto de juventud demuestra que está sigue siendo una categoría construida, que va mucho más allá de los límites biológicos de las personas, que no

es dependiente a la edad del sujeto, ni generación, clase y ni estatus social (Criado, 1998). Es por ello, que no fue de real importancia el lugar de procedencia de las personas que fueron muestra base del trabajo de campo a (nivel Bogotá) , pero sí que dedicaran algunas horas de su tiempo a jugar Smite,

El trabajo de campo estuvo dividido principalmente en tres fases; la primera es un análisis individual, tanto de los jugadores, como del videojuego después de conocerlo, intentando entender su plataforma, sus reglas, y modos de juego. Por otro lado los lugares donde el jugador se sentía más cómodo para estar en tal realidad virtual, ya sean torneos, en su hogar, salas de internet o salas de videojuegos. En un tercer momento, la entrevista cualitativa, con una serie de preguntas que nos acercarán al jugador y a su interés en el tema. Y por último, la etnografía virtual. Las tres técnicas o formas en las que se llegó a la información son una el complemento de la otra. Ya que dan una perspectiva completa de lo que se realizó en esta investigación. A continuación se presenta un esquema simple en donde se sistematizó la información de las personas que fueron tomadas en cuenta para la investigación.

6.1 Estrategia Metodológica

En este apartado, se precisa dejar en claro cómo se llevó a cabo el trabajo de campo, describiendo el desarrollo del mismo y los objetivos alcanzados. A la vez, todo el proceso en cuanto a filtros de las primeras informaciones suministradas y encontradas para escoger la muestra final del trabajo de campo la cual no fue fácil. Por otro lado, el trabajo individual que se hizo con cada uno de estos jugadores en las convenciones realizadas, las tardes de juego en cada uno de sus hogares. La creación de una partida en línea de Smite con los interesados en participar en este proyecto investigativo desde sus lugares de residencia, de trabajo entre otros.

6.1.2 La Muestra

Esta primera fase fue realizada entre los años 2015 y 2016, en los cuales, encontré personas de muchísimos países que dedicaban muchas horas del día a jugar Smite. El análisis de esta población inicio con un filtro en tres niveles de interés por el tema presentado a la comunidad video jugadora de Smite, la toma de

registros, en cuanto a edad, años y ocupaciones se encuentran en nuestras matrices de análisis que fueron sistematizadas para mostrar el desarrollo del trabajo de forma progresiva para llegar a esas 15 personas que estuvieron de principio a fin en este proyecto investigativo.

Estas son algunas variables importantes que se plantearon a la hora de elegir la muestra para el trabajo de campo y el desarrollo de los conceptos base. Es por eso, que en el tiempo en el que se trabajó este tema de investigación, se realizaron diferentes filtros importantes, para el desarrollo de la población que sirvió como muestra. A la vez, siguientes variables para ser elegidas las personas: Género, Edad y uso del videojuego (Smite)

- **Género:** En un primer momento, se quiso que la muestra fuera equilibrada entre hombres y mujeres, pero al encontrar en las primeras pesquisas sobre quién jugaba Smite casi siempre prevalecían los hombres, se descartó encontrar la misma cantidad de hombres, como de mujeres.
- **Edad:** Como dije en algunas páginas anteriores el listón de corte en edad fue entre los 18 y 34 años de edad. Y que eran personas dedicadas a jugar Smite. A la vez, que se eligió este rango de edades por trabajar con personas mayores de edad, que podían entrar en torneos, salas de juegos en algunas partes de Bogotá. Al realizar tal búsqueda y encontrar esta brecha generacional de 16 años de edad entre unos y otros jugadores, realicé una clasificación en tres grupos de edad, los cuales son: de 18 a 22 años, de 23 a 27 años y de 28 a 34 años. La realización de esta clasificación de grupos también ayudó a diferenciar, grupos de amigos, de estudio y de trabajo con relación con quienes jugaba SMITE y su vida cotidiana como se desarrollaba.
- **Uso del videojuego:** Por último, el uso del juego Smite, se llevó acabo por un filtro en cuanto a las horas que el jugador pasaba en el juego. Para así, saber el nivel de importancia que la persona le daba al desarrollo de su realidad virtual en el mundo Smite.

El esquema realizado para la sistematización de las personas que encontramos que jugarán SMITE, a partir de las variables seleccionadas es el siguiente:

. **Cuadro 3.** Esquema simple de sistematización de variables

	De 18 a 22 años	De 23 a 27 años	De 28 a 34 años	Nivel de estudios
N° de Hombres				
N° de Mujeres				

Total: 15 entrevistas.

Como se aclaró anteriormente, la muestra no está en equivalencia entre hombres y mujeres, ya que se encontraron más hombres que jugaban Smite.

6.2 Entrevistas a profundidad

Las entrevistas están divididas en los tres grupos divididos por edades. Se utilizó a la vez este formato como filtro para las primeras impresiones que llegaron a mí y por eso no es del todo cerrado, ya que el posicionamiento va cambiando en el camino a partir del desarrollo de la investigación.

La entrevista a profundidad es una técnica cualitativa de investigación, que es utilizada en un sin números de investigaciones y campos de investigación, ya que, su aplicación no es muy complicada y ofrece demasiada información a la hora de aplicarla. Es de vital importancia nombrar, que la entrevista a profundidad, se realiza de manera individual y está enfocada a una visión personas acerca de algo en específico, ya sea experiencias, vivencias personales, opiniones acerca de un tema, etcétera (Gómez, 2013).

Se define la entrevista entonces como una conversación que se da entre una persona que cumple el rol de entrevistador y un número considerable de personas que son elegidos con anterioridad con el fin de conocer su perspectiva acerca de algún fenómeno. Esta siempre es guiada por la persona que cumple el rol de entrevistador, y se realizará la misma siguiendo unos lineamientos base pero que en su esquema es flexible a las condiciones que se den en la entrevista (Corbetta,

2007). La función de la entrevista es tener un proceso comunicativo, en el que se busca extraer información personal (Gómez, 2013) estas entran en la búsqueda de un conjunto de representaciones sociales, que se forman a través de vivencias de las personas que fueron entrevistadas, es decir, la entrevista busca perseguir las representaciones sociales, estereotipos, experiencias y códigos de las personas en cuanto al tema en específico buscando en el entrevistado un yo social, y no un yo individual (Alonso, 2007). Alejandro Gómez demuestra cuál es la real tarea del investigador social y de un entrevistador, este nos dice: “La labor del entrevistador está sujeta a una buena práctica científica pero también al hecho de ser buen escuchador, pues la entrevista se asemeja a una conversación de la vida cotidiana, aunque la entrevista no es una conversación informal, sino una conversación profesional basada en el pacto comunicativo, un “contrato” entre entrevistador y persona entrevistada” (Gómez, 2013: 36)

La entrevista que se manejó en esta investigación será abierta, semiestructurada, lo que se busca es que el entrevistado desarrolle los temas planteados como a él le parezca, ya que se quiere total espontaneidad en sus respuestas y sobre todo la verdad en cuanto la información que nos suministra. Estas entrevistas se llevarán a cabo en diferentes momentos en los encuentros con los jugadores, es decir, cuando ellos estén jugando una partida, con otros se realizará en momentos específicos en los torneos que se realizaron a nivel Bogotá (Maloká y los encuentros que realicé con estos jugadores) en diferentes puntos de la ciudad y en los que pude estar presente. Aunque el entrevistador cumple un papel secundario, es el encargado de llevar la entrevista por buen camino, recibiendo información valiosa del tema en cuestión. Como fin último nuestra entrevista busca encontrar las opiniones y perspectivas de la gente a cerca del tema trabajado.

En las entrevistas recurriré al análisis de discurso para construir las ideas de los 15 jugadores en torno al fenómeno estudiado y las categorías que se trabajaron; para que así exista una articulación entre ellas. Ahora bien, este análisis, tiene un enfoque interpretativo del análisis de los discursos sociales, que se ven

materializados en los textos gracias a la influencia de los diferentes contextos sociales en conflicto (Alonso, 1998).

La finalidad de las entrevistas es completar la información, encontrada del análisis audiovisual que realizamos en las convenciones en las que estuve presente y los hogares en los cuales fui invitado en donde se encontraron cosas curiosas en cuanto a estructura del lugar, prácticas sociales y hábitos antes de jugar. A la vez, la reconstrucción de los posibles sentidos de los textos se hace desde el análisis socio-hermenéutico y estará determinada por el contexto que manejamos y por los objetivos de nuestra investigación.

Formato de la entrevista

En ese sentido, la entrevista realizada fue semiestructurada, de antemano sabiendo cual es la información relevante que se buscó recibir para nuestro tema de investigación. Siguiendo las palabras de María Teresa Uribe (1993) este tipo de entrevista, define guías generales, unas temáticas globales y quizás un orden de lo que se quiere preguntar, pero que no diseña cuestionamientos en un sentido estricto que se desarrolla en una conversación entre iguales

A continuación, presento el formato de entrevista y preguntas que se les realizaron a las 15 personas entrevistadas¹¹. Las preguntas allí encontradas son fundamentales para el tema a tratar y que no surgieron de manera espontánea por el entrevistador.

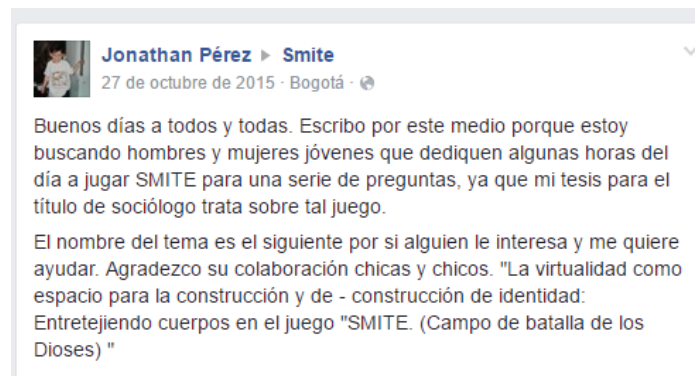
¹¹ En la parte de anexos, se encontrarán unas matrices que sirvieron como sistematización de las entrevistas y cuadros de análisis para los capítulos. El diseño de la matriz de análisis es realizado por Carolina Varón en su tesis de maestría llamada "La vida es mejor con audífonos" y el diseño de la hoja de entrevista es de Alejandro Gómez, en su tesis de maestría llamada Mujeres y videojuegos: Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos.

Cuadro 4. Formato de entrevista.

1. Primero realizamos una presentación, todo en búsqueda de crear confianza con la persona que será entrevistada. Primero que todo, agradeceremos que tenga la posibilidad de darnos algunos minutos para realizarle una serie de preguntas y de tener la mejor actitud para lo que va a pasar a continuación...Después de ello, se le pedirá al entrevistado que se presente él, las preguntas que se harán en este primer momento son: Nombre, edad, nivel de estudio (Capital Cultural) y ocupación actual.
2. Planteamiento del tema y el porqué de la entrevista. Se le contará rápidamente sobre el tema y hablaremos de los videojuegos y después de ello, proponer algunas preguntas sobre SMITE y ahondar en él de manera, cronológica, biográfica y de sentido
Por qué empezaste a jugar SMITE, cuanto tiempo pasas jugando SMITE ¿y por qué?, tienes más amigos que jueguen SMITE...
Qué emociones sientes al jugar, usted en qué se diferencia de los demás video jugadores, cómo es tu avatar y le tienes nombre?
3. A partir de lo anterior, ahondamos en la identidad a partir del videojuego pero apuntando a que esto nos responda los tres niveles de comprensión que trabajamos en nuestra investigación lo real, lo virtual, lo representativo.
Qué valora de SMITE y qué influye en su vida. Viviría en una realidad virtual semejante a SMITE
4. Representación en este momento en donde el entrevistado ha llegado a un punto de confianza mayor con el entrevistados, pasamos a que de su punto de vista en las siguientes preguntas. Consideras que es SMITE en un generador de cultura ¿Por qué? Las charlas con amigos, en qué medida son dedicadas a los videojuegos y más a SMITE... Recreas algunos aspectos de tu vida en el juego (Valores, experiencias, conocimientos, habilidades) Representa tu avatar algo de ti ¿por qué?
5. Cierre de entrevista, agradecimientos.

Las entrevistas realizadas, sucedieron entre los meses de Febrero y Marzo del año 2016. En donde, la realización de estas entrevistas no se llevaron a cabo antes por la complejidad de encontrar las personas adecuadas para que estuvieran dentro de la investigación, con lo cual se hizo un trabajo riguroso de pre selección y selección de los mismo para que así también por parte de los elegidos existiera un compromiso en cuanto cumplimiento de la citas para las entrevistas y torneos a los que fueron invitados. Para contactar a estas personas se realizó bajo dos modalidades la primera, fue realizando una convocatoria realizada en los grupos de Facebook.

Imagen 5. Primer convocatoria para el trabajo de campo



La segunda, fue asistiendo a los eventos desarrollados en la ciudad de Bogotá, a los cuales asistí a dos en los que pudo tener acceso a la información y acercarme más a las personas que jugaban Smite.

Imagen 6. Campeonato Maloka, Bogotá D.C



A partir de esta búsqueda, llegamos a contactar 45 personas, de diferentes edades, que ayudaron en las primeras pesquisas para la muestra utilizada. De todas estas personas que fueron contactadas llegamos a un filtro de 15 personas que fueron elegidas por las respuestas dadas al investigador a la hora de hacerles las entrevistas. La muestra final fue la siguiente:

Cuadro 5. Entrevistas realizadas y sistematización de las entrevistas.

	De 18 a 22 años	De 23 a 27 años	De 28 a 34 años	Nivel de estudios
N° de Hombres	William Sanchez	Diego Sanchez	Joshua Mendencia	Universitario
N° de Mujeres	Giovani Medrano	Kenny Ávila	Tomás	Universitario
	Juan David	Juan Sebastian		Universitario
	Daniel Rojas	Jorge Dueñas		Universitario
	Christia Fajardo	José Dueñas		Universitario
	Tatiana	Jeff		Universitario
	Juan Pablo Garcia			Universitario

Total: 15 Personas

La muestra final de las 45 entrevistas realizadas, fueron estas 15 personas, las cuales causaron un mejor impacto en lo que se pretendió hacer con las entrevistas ejecutadas en los espacios que se ofrecieron para la toma de estas. Cabe reiterar de nuevo que se encontraron más hombres que mujeres para la investigación, ya que la búsqueda de mujeres para que la muestra fuera equitativa fue ardua y difícil, pero que no culminó satisfactoriamente ya que no se encontró la disposición, ni la cantidad de mujeres necesarias que cumplieran con las variables que se utilizaron para la selección.

6.3 Etnografía virtual

La información recolectada en esta fase de la investigación fue analizada de manera simultánea a las entrevistas. En este punto, se abordaron los perfiles de Facebook de los jugadores y su relación con el videojuego, vestimenta, fotos que cuelguen en la red que nos den luz en cuanto al cumplir los objetivos trazados en esta investigación. Se centrará la mirada en los comentarios que las personas entrevistadas realicen en los diferentes videos, grupos de discusión de acuerdo a los temas comentados; con esto buscamos ver el grado de reconocimiento, aceptación dentro de la comunidad de Smite por sus pares.

Empezaré por definir la etnografía como “el estudio directo de personas o grupos durante un cierto periodo, utilizando la observación participante o las entrevistas para [...] revelar los significados que sustentan las acciones sociales [...] mediante la participación directa del investigador en las interacciones que constituyen la realidad social del grupo estudiado” (Giddens, 2004: 810). A lo anterior, la entrada del internet como un espacio social, demostró que allí también emergen prácticas culturales por parte de las personas (Mayans, 2008) Es por eso, que la etnografía ayuda a acercarnos a fenómenos sociales en el llamado ciberespacio (Gómez, 2013)

En este sentido, se hablará de la etnografía virtual como un método innovador de investigación en espacios virtuales (Reid, 1995). La etnografía virtual, nace

entonces no sólo cómo un estudio de los usos del internet, sino, cómo esas prácticas sociales que se dan en línea, que son significativas para las personas. Es por eso, que para esta investigación resulta relevante, en la utilización de sus herramientas metodológicas, las cuales se encuentran en proceso de expansión pero que han dado grandes avances en la investigación social. De hecho, el termino etnografía virtual acuñado por Christine Hine (2000) se le conoce con otros nombres como lo son (netnografía, etnografía online, etnografía conectiva, entre otros)

Por otro lado, su desarrollo metodológico, no puede ser separado de un fenómeno llamado internet y más a las plataformas de interacción virtual. (Gómez, 2013) Su deber, no se separa de la etnografía tradicional, en “que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo” (Hine, 2000: 13), es así que se vincula al mundo de los videojuegos, relacionado con las personas y su entorno no sólo virtual, sino real. Por otro lado, la etnografía virtual, es nombrada por Turpo le aduce como un método cualitativo e interpretativo pensado de modo específico para investigar el comportamiento del consumidor en los entornos de las comunidades y culturas en uso en Internet (Turpo, 2011)

A lo anterior en la investigación se realizó de manera conjunta con las entrevistas a profundidad pero ya centrado en la participación de estas 15 personas en los blogs de Smite y en el mismo videojuego. Esta fase se ha desarrollado desde Octubre del 2015 y finalizando en abril de 2016, terminando con el análisis audiovisual de los perfiles de Facebook de las personas seleccionadas.

A la vez, que para contextualizar sobre el juego trabajado y hacer una explicación sencilla y básica del mismo utilicé el canal de YouTube que tiene el videojuego, puesto que, es de fácil acceso y entendimiento sobre el juego. Se reitera entonces que, el análisis en esta metodología se ha basado en los discursos que los videojugadores tienen en las plataformas virtuales ya nombradas con relación a nuestras categorías de análisis y niveles de exploración. Los cuales son el real y

virtual de la identidad, el avatar y las relaciones sociales como cierres crucial de las categorías

A continuación, demostraré como estos instrumentos de recolección de datos y herramientas metodológicas fueron utilizadas en el trabajo de campo, hablaré en este momento de las plataformas virtuales.

6.3.1 Selección de plataformas virtuales para analizar.

Con las palabras anteriores, es debido decir que el que hacer etnográfico trae como consecuencia una gran cantidad de información, que es debido clasificar para el buen uso de la metodología investigativa. Es por eso, que el trabajo etnográfico tanto de manera virtual como real estuvo concentrada en la comunidad de jugadores de Smite y en tres plataformas virtuales, las cuales son: El canal de YouTube, los grupos que se encontraron en Facebook sobre Smite y los perfiles de los jugadores en Facebook. En estas plataformas se buscó diferentes opiniones sobre el videojuego por parte de los usuarios.

El escoger estas plataformas, como medios de información, se debe a la cantidad de usuarios que a diario opinan, ofrecen información sobre el videojuego y los largos debates que se plantean en la red. La búsqueda de estos canales y poder estar en ellos, fue gracias a la ayuda de algunos videojugadores con los cuales tuve la oportunidad de hablar y pudieron contactarme con los administradores de las páginas para el caso Facebook y las otras por medio de la búsqueda de información del juego. Es importante aclarar que existen muchísimos grupos, vídeos y blogs sobre Smite, en los cuales se habla sobre las actualizaciones del juego, *skin's* de los avatar, la narratología de una especie de símbolos en el discurso y de forma escrita que sólo pude entender al estar en un proceso constante con algunos jugadores que dispusieron de horas y horas para observarlos, hablar con ellos y explicarme sobre las incógnitas que suscitaban al estar allí; todo estas experiencias en el campo investigativo demuestran que estos procesos no son una tarea fácil a la hora de investigar pero que hacen que se determine la importancia de estas tres plataformas de acuerdo al contenido de los mismos.

En conclusión, el objetivo de la etnografía virtual en esta investigación es visualizar los discursos que se encuentran allí, tanto de imagen como de narración con relación a los dos niveles de base para el análisis de las categorías el real y el virtual de las personas como jugadores y usuarios.

7. INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS

El análisis que se realizará a continuación consta de tres partes, las cuales estarán diferenciadas, y se entenderán como capítulos. En los que se encontrarán los análisis de resultados, a partir de las entrevistas realizadas y la etnografía virtual. En el primer capítulo categorizaremos desde lo real y lo virtual la configuración de identidad de estas 15 personas. En el segundo capítulo, se interpretará desde los dos niveles de comprensión el discurso corporal del juego a partir del avatar como representación del jugador y en el último capítulo se buscará identificar la construcción de representaciones sociales de los jugadores en lo real y virtual, entendiendo que las dos categorías anteriores son complemento o herramientas para que se ofrezcan esas representaciones sociales de las personas en su vida cotidiana.

Capítulo 1

CATEGORIZACIÓN DE LA IDENTIDAD EN LO REAL Y LO VIRTUAL DEL JUGADOR

En significancia, la importancia que tiene este capítulo, para el avance del proyecto investigativo es crucial, es por ello que los elementos expuestos teórico prácticos que he intentado desarrollar y desarrollaré están encaminados a entender cómo se construyen las representaciones sociales en el videojuego SMITE a la luz de dos perspectivas en la identidad del videojugador: Lo real y lo virtual, observándose que tales representaciones sociales, traspasan la delgada línea entre lo real y lo virtual constituyendo a los seres sociales en sus vidas cotidianas.

La Identidad como artefacto de interacción.

En una red social, el nickname es el primer artefacto de identidad, seguido del sentido o la lógica que se trasluce detrás de nuestras comunicaciones. Así, se va generando la identidad como sujetos sociales. La identidad nace del vínculo y desde ahí se desarrolla en estos dos sentidos diametralmente opuestos. Del mismo modo que se puede proyectar en los demás una imagen de quién se es, de forma más o menos consciente, también se forma una especie de imagen a partir del reflejo que recibe del otro.

En su obra estigma, Goffman, habla sobre la identidad deteriorada (1968) él parte de saber que los seres humanos son en sí sociales, a la vez que se realizan presentaciones de nosotros mismos en la realidad. Levy (1999:14), enfatizar en que convertirse en otro se conoce como heterogénesis. Esto quiere decir, que en los videojuegos — “el jugador puede participar a través de un yo virtual o avatar. Estas condiciones implicarían una recomposición de la relación entre realidad e imaginación, y de la lógica de la representación, que sería confrontada por una lógica de la simulación” (Cabra: 2012: 36).

Es por entonces que “Se puede entonces hablar de los ambientes virtuales como - otras formas de leer el mundo-” (Agudelo, 2013) la recreación de imágenes; de letras; discursos; encriptadas en los videojuegos son formas de estar en el mundo, una forma de ser; actuar e intervenir en un entramado social y una forma de adecuar un tipo de identidad. Por tal motivo, los jugadores podrían estar habitados por varios tipos de identidades.

En el párrafo anterior se decía que la identidad es otra perspectiva del mundo, se puede inferir, que al existir otra forma de ver el mundo existe otra vertiente subjetiva de ser en ese mundo, con esto quiero decir que, en el mundo virtual creado por el videojugador, nacen otras formas de discurso pero que a la vez están ligados por un mundo real que sirve o reposa de base para la reconfiguración del otro (Agudelo, 2013) con relación a nuestro trabajo de campo se podría decir que:

“Depende de la situación, en juegos de este estilo se puede sentir rabia, alegría, tensión, entre otras, pero personalmente me siento cómodo un poco feliz al poder ser parte de un equipo, y que mis decisiones tengan impacto en los demás” (Diego Sánchez, comunicación personal, 23 años, Marzo de 2016)

“Llevo jugando 1 año y lo sigo jugando porque me gusta demasiado y he conseguido muchos amigos jugando al Smite” (Giovannis Medrano, comunicación personal, 18 años, Marzo de 2016)

La identidad cumple la función entonces de materializar los roles y estatus que son adquiridos o dados por una sociedad, en este caso por tales ambientes virtuales. Es por eso, que la identidad se comporta de manera mutante en la virtualidad, puedo ser yo y ser otro a la vez, recreo formas de ser y entrego en uno algo del otro y me construyo simultáneamente en dos mundos que hacen parte de una misma persona que tiene como luz una realidad. Frente a esto, Jeff, de 22 años, demuestra que la cantidad de personalidades que una persona puede tener, ofrece gran variedad de opciones de vivir en un mundo como Smite:

“Que tenga una diversidad de personalidades y que también posee muy buenos efectos visuales” (Jeff, comunicación personal, 22 años, Marzo de 2016)

Sí bien para algunos jugadores de Smite, el videojuego, no es sólo más que un hobby para, otros jugadores como Daniel Rojas, Smite sobrepasa de un juego, para él “SMITE en mi vida me hace sentir vivo, es un mundo lleno de estrategias y trabajo en equipo y

diversión” (Daniel Rojas, comunicación personal, 18 años, Febrero 2016) la significancia de Smite, no es premeditada para Daniel, cuando realice la entrevista con él, su forma de sentarse al jugar Smite, evocaba el querer estar dentro del videojuego, sus movimientos, formas corporales y de hablar hacen que él sienta que está ahí dentro en esa dimensión.

Imagen 7. Daniel Rojas, es el chico de la maleta Nike, en ese momento se encontraba jugando contra William Sánchez en una partida que no duro alrededor de 20 minutos por el nivel desempeñado por Daniel. La actitud de las otras personas como de Andrés el chico que está al lado de William, es de asombro y alegría por lo que ocurre en la partida. Para ellos Smite es la búsqueda infalible de felicidad, libertad. La concentración en juegos como éste debe ser altísima y en ellos se nota, ya que al momento de yo tomarles la foto ni se percataron del flash de la cámara. En ese mismo sentido, en las entrevistas que realicé cuando jugaban pasaba lo mismo, para ellos yo era un agente externo en su espacio de libertad, puesto que algunos tocaba repetirles las preguntas por su nivel de concentración y desapego al espacio real y las dos acciones que se realizaban es decir estar jugando y ser entrevistados.



Riva y Galimberti (1997), mencionan que la creación de nuevas identidades como re-evaluación de las pasadas. Es uno de los fenómenos más importantes que ha gestado el surgimiento del internet y de los espacios virtuales, ya que muchas veces

no los jugadores no saben a lo que se enfrentan cuando interactúan en la red. Es por eso que en lugares virtuales como Smite es posible ocupar posiciones identitarias que son ajenas a un mundo real, puesto que al poder ser un animal, tener un género contrario al que se sabe en la vida real demuestra el largo alcance que tiene la red.

Para Tatiana, una chica de 20 años, se reserva su vida profesional y la delimita a sólo estar en la universidad, cuando le pregunte - ¿Qué es lo que más te gusta de Smite? – Recibí una por parte de ella una mirada y después una sonrisa, a lo que respondió:

“Qué siento que soy el personaje” (Tatiana, comunicación personal, 20 años, Febrero del 2016) en cuanto a una pregunta no fue del todo larga, ni acorde a lo que muchas veces esperaba como entrevistador, pero que a la vez llamaron mi atención, puesto que ella, en el torneo de Smite realizado

Identidad Real.

Las personas a la hora de estar frente a las consolas de videojuego, se enfrenta a una primer identidad, la cuál es la real, ya que esto significa que soy una persona que empieza una aventura por un videojuego (Gee, 2004). Cabe anotar que las personas que están en este videojuego, están constituidas por múltiples identidades que están influyendo en ese mismo momento en el individuo que está jugando.

“LonelyDWolf, muchas veces me he sentido algo solitario, y los lobos me parecen bastante interesantes además de mi gusto por otros idiomas por eso el Nick en inglés y no en español” (Diego Sánchez, comunicación personal, 23 años, Marzo de 2016)

Diego, demuestra como las identidades sociales en el juego permea los espacios de la realidad y no sólo por el nombre de su avatar y la consonancia que él le da ésta, sino por su forma de dirigirse hacia los demás jugadores, el respeto por el rival en cuanto a su forma física en realidad para él es demasiado importante, pero que en su virtualidad le resta total importancia. Para él lo importante es ganar, y que su juego sea reconocido entre los demás. Diego, algunas veces en los chats habla

sobre las nuevas actualizaciones que van a llegar sobre el juego y lo sabe primero que sus contrincantes, por el simple hecho cómo él lo nombra saber otros idiomas.

Las características de algunos jugadores, están constituyendo todo un cúmulo de experiencias de estar en la red. Espen Arseth afirma que “el usuario adopta el papel del personaje principal y por lo tanto, no contempla a dicho personaje como si fuera otro, ni siquiera como si fuera otra persona, sino simplemente como una versión de sí mismo controlada con un mando a distancia” (Aarseth, 1997: 113)

“Bueno... la escogencia de mi Dios se debe principalmente, a que este, tiene la voz de Goku, un personaje de un anime, que a mí me gustaba mucho; y por otro lado que por medio de unos comandos puedo botar algunos chistes a la comunidad smitera y jugadores con los que me encuentre en la arena en ese momento. A la vez porque en mi vida cotidiana yo soy así, de tomar las cosas muy relajado” (Jorge Dueñas, comunicación personal, 24 años, Marzo de 2016)

Para Jorge, Smite, le ofrece la posibilidad de desarrollar la personalidad según su forma de ser en el juego, la vestimenta de su avatar, demuestra algunos visos de la personalidad de Jorge, puesto que, él se considera demasiado relajado para cualquier momento, y apunta, a la imagen del mismo avatar en cuanto a los colores favoritos de Jorge, es así, como el rojo y el negro priman en el avatar de Jorge en su vestimenta.

“Me siento más cool, jugando con este traje juvenil” (Jorge Dueñas, comunicación personal, 24 años, Marzo del 2016) Para él es importante la imagen de su avatar, en ese momento no es importante para él la suya física, sino como se vea el avatar en el videojuego.

Imagen 7. Avatar de Jorge, traje en el cuál se siente más juvenil



Las armas que constituyen el avatar de Jorge, representan un poder construido a partir de una idea acerca de lo que se quiere ser, además de ello busca generar un impacto sobre los competidores, la relación que existe entre si y la imagen no solo plasma los aspectos físicos, por el contrario ejerce fuerza sobre la relación de la subjetividad de Jorge, para elegir el color y el aspecto.

El juego involucra a los jugadores con el diseño, producción y participación en contextos en que se encuentran mediados por el yo real y las imágenes gráficas, es así como se pueden adoptar avatares en el mundo virtual. La posibilidad de nuevas personalidades se conecta con la complejidad de la identidad real, ya que ésta se define se construye en las vivencias del mundo virtual (Lemke, 1998)

A lo anterior, las experiencias de los jugadores se dan desde sus experiencias fluctuadas en la red, es decir, desde lo real al mundo virtual:

“Es por tal motivo que, en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) los usuarios se encuentran físicamente distantes y comunican en tiempo real bajo identidades falsas, actuando dramáticamente en un ‘teatro’ virtual, donde se crea una tensión entre las identidades públicas y privadas y se eliminan las barreras entre estas dos esferas” (D’auria, 2012: 32)

Es así, que se deduce que Jorge en Smite puede estar presente en la realidad virtual sin estarlo y que actúa en él a partir de una serie de símbolos “Pues, este espacio de realidad nos solicita un diálogo, un intercambio de signos y aquí la práctica interactiva, provee opciones, necesita de un cambio de ritmo, y nos cambia cuando lo cambiamos” (Ryan, 2004: 368-369). De modo que, se desarrolla la identidad virtual a partir de, las acciones emitidas conjugadas con el desarrollo de su sentir de esta manera la identidad real, percibe y se asemeja dentro y fuera del juego. Para traspasar las fronteras de la propia identidad aquí cruzar las fronteras de la propia identidad significa, refutar los límites discursivos de una cultura que establece normas, distancias y sistemas de poder; barreras que separan los grupos étnicos, las clases y los seres humanos. Por eso, frente al sistematismo de la estructura de los juegos analizados, que niegan la individualidad y el acontecimiento. De este modo la identidad es un proceso de “fantasía y deseo” una búsqueda del ser y el devenir de la imagen de este deseo. Dentro de la relación del ser en la identidad como proceso en el que se construye diferentes emociones intersubjetivas, las cuales, están entrelazadas en acontecimientos virtuales. Con relación a lo anterior Diego arguye:

“Depende de la situación, en juegos de este estilo se puede sentir rabia, alegría, tensión, entre otras, pero personalmente me siento cómodo un poco feliz al poder ser parte de un equipo, y que mis decisiones tengan impacto en los demás” (Diego Sanchez, comunicación personal, 23 años, Marzo de 2016)

En el libro, *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*, del año 1997, Sherry Turkle defiende que la dimensión virtual de internet es un espacio donde sentirse libre es tener la posibilidad de elegir una nueva identidad, porque las personas ahora pueden explorar los límites de la propia personalidad, adoptando múltiples formas de ser, formando redes de relaciones en línea que pueden ser más profundas de las reales (Turkle, 1997: 15-22).

En lo real se trata de cumplir deseos e ideales, la mayoría de jugadores busca, cumplir metas en cuanto al mejorar sus habilidades a partir de valores sociales aceptados en su yo y comunidad. El esfuerzo, la habilidad, y la perseverancia para

mejorar progresivamente en el juego se refleja en las horas de práctica de muchos de muchos jugadores; para William, pasar más de 10 horas en el juego es algo normal y que hace mejorar la técnica del mismo, si lo relacionamos con los ambientes virtuales, muchos de los jugadores pasan más horas, perfeccionando la técnica para ser mejores, competitivos y reconocidos.

Puesto que, el reconocimiento es tan importante para el videojugador; no en sí mismo, sino hacia el otro, es decir, ser una figura triunfante ante una comunidad de jugadores, da un estatus, en el cual se siente con un poder ante el otro, a la vez, que el mismo jugador le resta importancia a su condición de ser en la vida real, dándole sentido a las experiencias en la virtualidad. En el torneo de Smite, realizado en Maloká, en el mes de Febrero, se encontraron varios jugadores que eran reconocidos por el avatar con el que jugaban, mostrando así, un lenguaje de signos en las relaciones sociales en donde no importaba mi nombre, ni género, sino a quién yo representaba en el juego. “La identidad se caracteriza por aspectos del “mí mismo”, de los otros y de la comunidad. Una construcción adquirida por los conocimientos que aprendemos y experimentamos en el mundo, creciendo con el juego y el logro de las fantasías e ideales a los que se aspiran.” (Gómez, García, Lacasa; 2011, 6)

En ese sentido, “La identidad personal es al mismo tiempo producto de la sociedad y producto de la acción del propio individuo. A esta consecuencia se llega como resultado de comprender a la persona humana como un ser de historia: la identidad personal se forma en la confluencia de una serie de fuerzas sociales que operan sobre el individuo y frente a las cuales el individuo actúa y se hace a sí mismo” (Baro, 2002, 177)

Las situaciones que se presentan en medio de la cohesión de la realidad virtual, y lo real sitúan al individuo dentro de una esfera casi anónima, en la cual, a partir de su representatividad en el juego. Un ejemplo de esto, es Diego quién no quiso ser grabado, por cuestiones en donde para él prevalece es quién se es en el juego.

“Son cuestiones estratégicas más del ser yo jugador de SMITE. Nunca muestro quien soy fuera del juego, la importancia mía en este mundo competitivo es mi avatar y lo que

desarrollo con él dentro del juego.” (Diego Sanchez, comunicación personal, 23 años, Marzo de 2015)

A lo anterior, analizó como la suplencia de identidades se realiza de manera estratégica. Muchos jugadores prefieren vivir en el ambiente clandestino en sus videojuegos sin ser reconocidos por los otros en sus identidades reales, porque creen que no es importante para su desarrollo en el videojuego con esto se evidencia, estas reacciones presentadas por los jugadores en el torneo que se realizó en Maloka. Es por eso que la importancia de la persona se basaba en el sobrenombre que llevabas, es allí en donde el reconocimiento se recibe por parte de los otros.

El reconocimiento de los actores que participan en el juego Smite, es decir, los videojugadores, se representan ante la comunidad a través de un sobrenombre, su figura estética, su capacidad competitiva, la agrupación de estos patrones identifican al otro en un espacio común.

“Velius siempre lo he usado y me reconocen en varias comunidades bajo ese mismo nombre, su significado es general de los grandes ejércitos griegos>> (Joshua Mendieta, 33 años, comunicación personal, 33 años, Febrero del 2016)

El sentido de comunidad o clan para los jugadores de Smite es de gran relevancia, ya que está dividido por jerarquías, estatus dependiendo la habilidad y estrategia de juego que cada jugador posee, de esta manera el estar dentro de un grupo de videojugadores le da una posición dentro de una categoría social simbólica, pero el poder que ejerce la necesidad de superarse y estar por encima del otro determina una lógica piramidal del juego. Puesto que, el tener un nivel superior la dinámica del juego suministra recompensas para subir el estatus del videojugador para que se mantenga en el juego.

Identidad Virtual

La identidad virtual se refiere (Gee, 2004) a un personaje el cual es virtual que habita un mundo (Agudelo, 2013) ese personaje interactuando en los diferentes tipos de arena y batalla que hay dentro del juego, es quién muere y realiza las acciones mas no la persona real, que en este caso actuaría como actante, el cual está frente al ordenador comanda al personaje e interviene en el entorno de este

directamente, puesto que tal personaje cumple con las ordenes que reciba por parte del jugador.

Kenny, un chico ya próximo a graduarse de la universidad con 24 años, juega Smite, hace ya un buen tiempo, en este momento no hace parte de ningún equipo o clan en Bogotá, le parece más divertido estar jugando en diferentes arenas y partidas con varias personas de América Latina, que unirse a un equipo, ya que para él, “ el estar en un grupo no es crear un sentido de pertenencia, sino el tener conflictos internos y sesgarse a cumplir una función dentro del mismo” (Kenny Avila, 24 años)

Es justo decir que, en la vida real, apartadas de los ambientes virtuales, Kenny no es de la misma manera, el personaje de Kenny se llama KDAM y es alusivo a la primer letra de su nombre, no tiene mucha ciencia para él esta cuestión del avatar, para él lo más importante es la estrategia que utilice en el juego y el decidió deambular por las salas o arenas de juego, buscando gente que quiera jugar sin ser parte de un clan, esto a él, le ha funcionado de maravilla, ya que ha conocido mucha gente a nivel de Latinoamérica que juega Smite y que habla con ellos por otros medios virtuales.

Vemos entonces que, la identidad virtual, se mantiene en la red, a partir del Rol que se adopte en el videojuego. Para Joshua, un jugador que ha pasado los treinta años, su identidad virtual está relacionada directamente a lo protector que es en su mundo real con su familia, para él, sus compañeros de partida son más que un simple holograma que puede revivir en el momento que desee. Su rol de guardián, ha hecho de él una persona sobre protectora. Es importante nombrar que para Joshua, en las comunidades virtuales y en eventos en donde nos hemos encontrado a este buen tipo, es reconocido más por el nombre de Velius, lleva no menos de 10 años de videojuegos y en cualquier juego de rol o tercera persona siempre se coloca el mismo nombre.

En otras palabras, una persona por sí misma no adquiere un significado propio, necesita de otros sujetos para darse cuenta de lo que es y lo que son los demás. Como bien dice Horacek (2004) la elección del nombre para el personaje ayuda a

la identificación con el mismo, la mayoría de jugadores escogen el nombre de su avatar a partir de una característica de su identidad real, ya sea su fecha de nacimiento o la cuadra donde han crecido; otros, han escogido el nombre de su avatar a partir de si tienen un apodo o sobrenombre en sus vidas fuera del juego.

La persona refleja en el espacio virtual preconceptos, establecidos en el mundo social que generalmente están determinados por normas o patrones que fijan lo que se quiere ser, por el contrario el espacio virtual provee libertades y modos de actuar según la idea de ser o estar que decide un grupo. La idea sobre el yo y la del mundo da elementos para que se construya el avatar a partir de la interpretación de lo social, las creencias de lo válido.

“Walker, porque es el nombre de la diosa madre de todos los wayúu, la diosa araña que enseñó a tejer a la mujer wayúu mientras el hombre trabaja. También significa araña en la lengua wayúu” (Tomás, comunicación verbal, 29 años, Marzo de 2016)

<< Anais Kamikaze, lo he usado desde que tengo 10 años en todos los juegos, Anais es un seudónimo y Kamikaze es la traducción de Viento Divino, además de ser una filosofía de vida sobre el sacrificio.>> (Paula, comunicación verbal, 22 años, Abril de 2016)

La narrativa del mismo videojuego, demuestra que la escogencia de los dioses pueden ser variadas a partir de los roles que yo quisiese cumplir por partida. La escogencia del mismo no está limitado a una sola característica con la que me sienta identificado, sino al existir la posibilidad de transitar por uno o más Dioses demuestra que la identidad virtual varía a partir de la sesión y campo de batalla que este. Porque nombre esto, en varios juegos de rol, los jugadores en la vestimenta para su avatar, escogen algo que sea ineficiente en ellos en su aspecto real, puede ser algo estético, físico, motriz, etcétera. Que en SMITE, el jugador tenga la posibilidad de cambiar de Dios cada partida le da al jugador la posibilidad de encontrar más ineficiencias dentro de él.

Capítulo 2

LA CONSTRUCCIÓN DEL AVATAR DE LOS JUGADORES DE SMITE DESDE LO REAL Y LO VIRTUAL

Los avatares.

La cultura electrónica contemporánea contiene un rubro significativo relacionado con las imágenes y la representación. La imagen que es llevada a la virtualidad y no tanto a la digitalización, demuestra como tal imagen es la representación de sí mismo, a través de una consola o mecanismos de virtualización. El avatar, fue estudiado en las ciencias sociales por la antropología de la cultura (Sánchez, 2011) Se veía entonces al avatar como mecanismo de sustitución de los entes o los seres. Hoy el avatar, es parte del mundo magnético, de las consolas y de cualquier aparato electrónico presente en nuestras vidas. Es por ello que la búsqueda de este segundo capítulo, se enfoca en desarrollar el concepto avatar en el proyecto investigativo, ya que en él, los jugadores muestran rasgos de identidad en lo real, lo virtual en sus vidas cotidianas.

Al entrar en un videojuego la primera tarea que debe realizar todo jugador es ser alguien en el juego, es decir, representarse por medio de un avatar. El avatar será la representación del jugador durante el recorrido que este haga en el juego. Por ejemplo en SMITE, los jugadores pueden ser cualquier Dios de la mitología con la cual se sientan representados, a la vez, estos pueden escoger una de las cuatro formas de juego que existe Asesino, mago, Cazador y Jungla.

“La creación de la representación proyectiva de los usuarios, no es estática, sino que puede migrar o trasladarse por diversos ambientes virtuales a los que ingrese el usuario, sin necesidad de volver a ser creada en cada nuevo ambiente, a la manera de la identidad en la realidad de los usuarios” (Agudelo, 2013, 27).

El avatar juega un rol importante entre la relación sujeto – virtualidad, esta relación no está definida de manera estable sino independientemente de la identificación que tenga el sujeto y las prácticas del juego. Los avatares se sustentan como personajes del yo, que ocupa un lugar en un ambiente virtual, este mismo hace que

el jugador se sienta involucrado en el juego, es decir, se sienta parte de él, por efecto el jugador crea una identidad propia a la hora de jugar.

Además, si los juegos ofrecen a los jugadores la oportunidad de salir de la realidad y vivir una fantasía, les permiten también escapar de sus identidades materiales, así como del mundo físico (Nakamura, 2002; Urry, 2002). Es por ello que el jugador define su accionar a partir de lo que no se puede ser en la vida diaria. Un ejemplo claro es SMITE, la posibilidad de ser un Dios en la vida diaria, motiva al videojugador, y emerge entonces el querer estar en estos ambientes virtuales. Estas interacciones permiten que el “yo” experimente diferentes formas de ser y estar en la red (Gómez, García, Lacasa; 2012)

[...] y en consecuencia, a salirse de su identidad “real” y jugar con las nociones de las perspectivas y de las identidades, por si mismas. También se le anima a centrar la atención en la resolución de problemas y en los aspectos de fantasía de su nueva identidad y no, por ejemplo, en las preocupaciones sobre matar (virtualmente) a criaturas “vivas (Gee, 2004, 13).

La fantasía es un concepto de creación en cuanto, el niño entiende que su avatar es él en el juego y que lo debe crear para poder pertenecer al espacio virtual. Es por ello que el avatar conlleva los sueños, los fantasmas, los deseos de un cuerpo perfecto, liberado de las determinaciones y los límites de lo físico y de lo orgánico (Lapierre, 2012) A lo anterior, se explica entonces que el avatar es un símbolo de autorepresentación hecha por el jugador, pero a la vez, es en algún sentido autorreflexión y ha dejado de ser entonces una representación en comunidad, para ser y definirse desde la individualidad del sujeto, creando así un nuevo espacio y tiempo: el mundo virtual y el tiempo real.

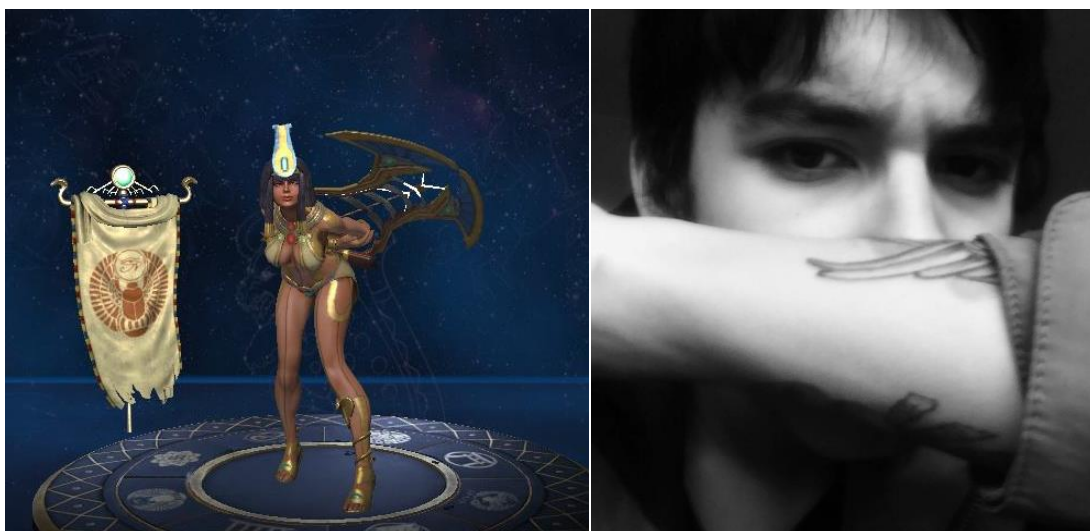
“Los mundos virtuales son una extrafísica de una extracorporalidad que es el avatar; de ahí que éstos, así como los avatares, permitan potencializar la ilusión de figurar un mundo imaginado y un yo alternativo (...)” (Sánchez; 2011:37)

Los jugadores buscan en los mundos virtuales pueda existir tal alternancia, distanciándose de lo idéntico, es decir de lo que sé es en sus vidas cotidianas.

Buscando así la creación de su otro yo. El avatar significa para el jugador nuevas posibilidades de ser, en un espacio emergente por lo menos de manera imaginaria (visualmente), la distancia que allí se alberga, no implica una separación completa del yo, esta separación permite a lo real, cómo se dijo al principio del capítulo a lo “físico” una complementariedad dada por otro campo cognitivo de estar.

Es importante entonces, la condición de la realidad virtual, concepto desarrollado por Philippe Quéau el cual apunta que lo virtual para que exista un abandono de lo real es necesario poner en juego la imaginación, es sólo bajo la forma imaginaria a partir de la cual lo real puede ser transfigurado (Quéau, 1995)

Imagen 8 Avatar de William en SMITE y foto de él en su perfil de Facebook.



En este caso, el avatar de Neith, es una Diosa guerrera; el que William la haya escogido para jugar representa la habilidad que el desearía tener en su vida real. A la vez que siente que sus cualidades en el juego crecen más si juega con ella, en este sentido se observa como la individualización que se realiza en las zonas virtuales, es abismal y más en la noción de avatar, ya que, como nos dice Simondon, es el ser, que deviene sin que se agote la significación. Es en los mundos virtuales donde la individualización supera la identidad ya que uno se re hace y se constituye muchas veces en los mundos virtuales.

[...] el ser no posee una unidad de identidad, que es la del estado estable en el cual ninguna transformación es posible; el ser posee una unidad transductiva; es decir que puede desfasarse en relación consigo mismo, desbordarse él mismo de un lado a otro de su centro. Lo que se toma por relación o dualidad de principios es de hecho despliegue del ser, que es más que unidad y más que identidad; el devenir es una dimensión del ser, no lo que le adviene según una sucesión que sería padecida por un ser primitivamente dado y sustancial (Simondon, 2009:36-37)

A partir de lo anterior, existe una característica semiótica de toda esta cibercultura naciente, el avatar no sólo representa la identidad de alguna persona que está en estos mundos virtuales, sino que éste está lleno de símbolos que se convierten en signos a la hora de vivirse en la virtualidad. Con esto decir que los jugadores viven de la representación, lo que nos lleva hablar de significados. Puesto que, el avatar tanto en su nombre, como en su aspecto se traduce en símbolos de un actor que está detrás de la maquina en la cual juega. Todos conllevan historias y experiencias de una vida real que muchas o algunas veces se quieren re definir.

“Truenimus, fue un nombre que inventamos cuando andábamos en primaria al necesitar crear un personaje en una historia” (Hombre, comunicación personal, 26 años, febrero de 2016)

“La mutabilidad, aunque siempre estés en el mismo mapa y el objetivo sea el mismo, cada partida será diferente y única, por lo cual, te vicia a seguir y seguir jugando” (José, comunicación personal, 23 años, marzo de 2016)

El avatar entonces es imagen del sujeto, lo que da relevancia al trabajo de campo es que la mayoría de avatares, relacionan su sentir, su actuar, con el rol que desean asumir en el videojuego. A la vez que la historia de los Dioses es en Smite, de gran importancia, aquí vemos que la intervención de la historia es una motivación para estar en este mundo virtual.

“Sí, un poco ya que te hace conocer dioses y funciones de estos en cuanto a cada cultura, como por ejemplo Amaterasu es de importancia para los japoneses ya que es la que trae la luz de cada día a sus vidas (según sus creencias), mientras en otras culturas son llamados de manera diferente, y sus funciones varían en algunos aspectos>> (Diego Sánchez, 23 años)

Cita Sánchez a Lotman, con su idea del retrato, en donde él entabla una noción de identificación que permite explicar el proceso de individualización que hay en los mundos virtuales. Lotman, dice que en el retrato, el parecido con el ser humano queda desvinculado desde el momento en el que se representa no busca el establecimiento de un parecido, sino que busca establecer “un signo parecido” (Lotman, 2000:25) y en (Sánchez, 2012) En esta misma dirección, se encamina la idea del avatar, ya que, el personaje no es del todo parecido al jugador, pero que si lo representa, se convierte entonces esta figura en un signo, que recibe un significado por parte de la persona que juega, a la vez que nace como un parecido de lo que no es, algo importante que se debe nombrar es que en juegos como Smite, el jugador se representa con diferentes avatares desde la habilidad motriz del mismo. Realizaré un ejemplo con el avatar que Jorge escogió como propio.

Imagen 9 Jorge en una partida SMITE



La elección de Jorge por este avatar, viene de la historia Sun Wukong es un Dios de la mitología china, el cual él ha seguido por un buen tiempo y en este momento ha estado leyendo sobre él. La etnografía virtual que realicé sobre el avatar de Jorge demuestra que su mayor habilidad es la movilidad alta,

Jorge como otros jugadores llevaron esto a algo más serio, es decir a la habilidad mental que demanda el juego y que interviene en su vida, ya que no es un simple juego o un “Hobby” más como otros jugadores lo ven. “De esta forma, el espacio virtual de los videojuegos en línea para estos jugadores constituiría uno de esos campos de experiencia en que el sujeto encuentra parte de esa procesualidad y sentidos que configuran su identidad individual y social dentro y fuera del juego.” (Ceballos; 2011:12).

El videojuego lleva a las personas a moverse en un mundo nuevo, desde la perspectiva de una “criatura de fantasía” (yo virtual) aceptando que dentro de ese

mundo virtual se deben asumir una serie de responsabilidades como reglas, deberes, misiones. Acciones como estas son con las que hacen que los videojugadores se conecten y no quieran salir del juego (Ceballos, 2011).

El videojuego ofrece posibilidades al jugador de transmitir identidades reales que puedan ser transmitidas al personaje. Ceballos, apunta desde las ideas de Molano y Martínez:

El jugador puede recrear su propia vida en una vida virtual, pero para ello debe conocerse a sí mismo, su propia identidad. Los videojuegos ofrecen la posibilidad de narrar historias mediante el personaje del juego como si se tratase de una novela. Entre el jugador y el “héroe” también se produce una estrecha conexión, adoptando uno los rasgos del otro. “Ese” alguien que representa al jugador en el mundo virtual actúa como “yo” quiero, avanza como “yo” quiero, se relaciona con quien “yo” quiero... el jugador posee el control y le domina. No se puede olvidar que “ese objeto” virtualmente verdadero solo adquiere su determinación en la actitud del jugador hacia él (Molano; Martínez, 2006).

En este sentido, los jugadores, muestran que están en una zona de confort a la hora de participar en el videojuego, ya que las habilidades de su personaje virtual las hace suyas, en el trabajo de campo se descubrió que algunos jugadores se transportan tanto al videojuego, que realizan los mismos movimientos de su personaje. En el torneo que se realizó en las instalaciones de Maloka; Juan David, fue uno de los jugadores que más nos sorprendió tanto en su nivel de juego y su alegría de jugar: pero lo que más me impresionó fueron los movimientos que realizaba con sus pies, ya que movía sus pies de la misma manera que lo realizaba su avatar. Es aquí donde se observa la conexión de la cual habla Molano y Martínez. Juan David ha hecho de este personaje su oportunidad de vivir en un mundo virtual que determinó querer estar por unas horas ahí a él después de la partida – por qué movía los pies de tal manera- y nos respondió- “Sí hay nervios en una competencia nuevo las piernas” (Juan David, comunicación personal, 19 años, febrero de 2016)

A lo anterior, se concluye que los jugadores crean tal conexión que no pueden separarse muchas veces del juego. El estar más de 10 horas, jugando demuestra que lo importante no es estar en su realidad, sino en ese mundo fantasioso que te crea algunas dificultades pero que son traspasables. Todo esto nos lleva a pensar, que los jugadores entienden que los videojuegos no son sólo para pasar tiempo en línea, sino a la vez para encontrar nuevas experiencias dotadas de sentido.

Por tanto, la identificación del avatar se constituye una forma identitaria para el jugador, puesto que este inicia con la idea de un sujeto detrás de otro sujeto, con esto buscó decir que el jugador se proyecta siempre en su avatar sustituyendo el mundo real mientras ocupan otro. Es allí, en donde “una identidad propia del avatar que resulta de la inscripción en el mismo, por parte del jugador, de la presunción de que dicho avatar encarna un yo-consistente, un yo-integrado, un yo que es estable a través del tiempo y espacio” (Guerrero, 2012: 95)

El mundo donde reside el avatar.

En un mundo como Smite, los jugadores siempre estarán en un espacio que va hacia la fantasía mitológica, existen características audiovisuales que abren la imaginación del jugador viviendo experiencias propias de la constitución y contexto del juego, el poder atraer la concentración exige una permanencia en otra realidad.

Imagen 10. Modo de juego de conquista



Los mundos en los cuales viven los avatares son diferentes al mundo físico y no una copia del mundo real lo cual se ha pensado notoriamente, los editores de juegos y realizadores, elaboran la construcción de mundos reales ocasionalmente, ya que en juegos como Second Life o Sims se intenta construir una vida real en los videojuegos; estos mundos creados en estos videojuegos son un alter del real.

Benedikt (1993) afirma que el mismo concepto de espacio en estos mundos debe repensarse. Ya que, el tiempo es considerado como una dimensión concreta, no especial, aun cuando como es sabido –infiere el autor- la dimensión temporal respecto por ejemplo al movimiento físico y la transmisión de energía e información está vinculada al espacio.

A lo anterior, los mundos de Smite, están fuera de esa realidad, estos están ligados a una estructura mágica casi ancestral, las palabras de Turkle, se adhieren a cómo están realizados los mundos virtuales de manera fantástica. — “...el desplazamiento hacia la virtualidad tiende a sesgar nuestra experiencia de lo real de maneras diferentes. Una forma es hacer que las experiencias desnaturalizadas parezcan reales.”- (Turkle, 1997: 297). Esta explicación demostraría porqué en lugares como Smite, los jugadores sienten diferentes emociones a la hora de jugar en tal mundo virtual, ya que estos experimentan diferentes sensaciones que traspasan al real, a su cuerpo físico ocasionando el olvido de situaciones complicadas en la realidad. Es así, entonces como muchos jugadores, prefieren estar en mundos más que fantásticos y disfrutar estos videojuegos. Para así, poder expresar todas estas experiencias y motivaciones en formas de acción que ofrece da la virtualidad. (Turkle, 1997)

Puede que Smite, sea sólo un pasatiempo para las personas que no se encuentran que no hacen parte del juego, cabe considerar que para muchos jugadores este videojuego da la posibilidad de redefinir conceptos como la felicidad, la vida, el compañerismo, el trabajo en equipo, a partir de un avatar o un personaje que los representa. Tal vez la virtualidad tenga que ver con la libertad y propuestas de ser mejores humanos, de tener la posibilidad de satisfacer a los usuarios de los videojuegos. Esa es la pugna de Smite, la cual no sólo se inventa un mundo virtual para que los usuarios jueguen, sino que tengan un contexto, que los envuelva y los lleve a sentir emociones a partir del juego. Algunos jugadores precisaron a lo anterior:

Juan David nos ha dicho: “La verdad Smite hace que olvide los problemas de casa” (Juan David, comunicación verbal, 19 años, marzo de 2016)

A la vez Daniel anota: “creo que sería un poco aburrida porque necesito ese sentimiento de diversión que me da smite” (Daniel Rojas, comunicación verbal, 18 años, marzo de 2016)

A la vez, a cerca de estos mundos, Bautista nos dice

[...] referente a la creación de mundos imaginados o también imaginarios, imposibles de cumplirse en la realidad conocida como tangible, pertenece a una práctica de la fantasía humana puesta en escena por virtud de la tecnología. Hay mundos en donde se puede volar, nadar por debajo del agua sin tanque de oxígeno o transformarse en ser mitológico o ciber mitológico (Bautista, 2012: 156).

Estas son nuevas formas de buscar emociones en la virtualidad, todo esto se traslada a emociones que tienen los seres humanos, ya sea que esta felicidad sea simulada o verdadera felicidad, por tales sensaciones que puede dar esta acción - es un sentimiento que detona una química en el cerebro que, de todas maneras, es gratificante- (Bautista, 2012)

Según Xavier Berenguer, los videojuegos combaten la posible incitación a la incredulidad que produce la interacción entre ambos mundos -- el físico y el virtual -- mediante la estrategia de la inmersión. Esta inmersión comporta, a su vez, una identificación del jugador con el personaje que controla, que se convierte en su avatar. Para mitigar el impulso identificador, es posible cambiar la perspectiva, de primera a tercera persona, por ejemplo en SMITE, el avatar se "ve" en tercera persona en la pantalla, y de hecho es posible mirarle (o enfocarle) directamente a la cara, como si portásemos una cámara móvil que hace las veces de espejo.

Bibliografía

- Alonso, L.E. (1998) la mirada cualitativa en sociología fundamentos. Madmia
- Althusser, L (1970) ideología y aparatos ideológicos del Estado. Editorial nueva visión. Buenos aires.
- Agudelo, P. C. (2013) “La sociedad de los avatares: Videojuegos, representación y discriminación” [En línea] <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/13464/1/AgudeloPinerosCatalina2014.pdf>
- Agger, B, (2004) the virtual self. Malden MA: blackwell.
- Araya. S (2002) Las representaciones sociales ejes teóricos para su discusión. Cuaderno de ciencias sociales, 127. Costa Rica FLACSO.
- Barò M. I (2002) Accion e ideología. Psicología social desde centro america. UCA
- Bautista, G (2012) Didactica Universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Madrid narcea
- Barreau J.J, (1991) Rodriguez, E.S, P Morrie J.J (1991) epistemología y antropología del deporte. Alianza editorial
- Benedik M. (1993) ciberespacio los primeros pasos del consejo nacional de ciencia y tecnología. Equipo sirsvs. Mexico.
- Bernal. Merino. M.A (2007) Challenger in the traslation of videogames.
- Butler J. (1999) Gender trouble. Feminism and te subversión of identy. New york routde age.
- Caballero Vázquez, M. (2012) “Matar al avatar. Estética y estructura narrativa de videojuegos en Diablo Guardián, de Xavier Velasco” [en línea]. Disponible en: <http://imagenesyrealismosleiden.files.wordpress.com/2012/01/mataral-avatar-estc3a9tica-y-estructura-narrativa-de-videojuegos-en-diabloguardic3a1n-de-xavier-velasco1.pdf>
- Cabra, N. (2012) Entre el fantasma, el avatar y otras municiones de la imagen. En revista Nomadas N. 35 lesco Bogotá

- Cardona Giraldo, J.L (2014) Representaciones sociales de los personajes de los video juegos encontrados en un grupo de 100 estudiantes de la UTP en el año 2010.
- Calloins, R (1994). Les jeux et les hommes. Paris: Gallimard.
- Collantes, X. (2013), Juegos y videojuegos Formas de vivencias narrativas. En Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. 64 Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). Colección Transmedia XXI. Barcelona.
- Casey. L (1994) Realidad virtual. España: Mc Graw-will/Interamericana de España, S.A.
- Castells. M (2004) La era de la informacion economía, sociedad y cultura (Vol 3). Siglo XXI
- Ceballos. L C.D (2011) Construcción de identidad en los videojuegos en línea. Universidad San Buenaventura.
- Corbetta. P. (2007) Metodologías y técnicas de investigación social. Mc Graw- Hill
- Cuevas, C & Piña O.M.J (2004) La teoría de las representaciones sociales su uso en la investigación educativa. Mexico Vol 26.
- Crawford, C (1984) The art of computer game design.
- Criado. M. E (1998) Los deseos y los haceres metodología sociológica, técnicas de investigación, discurso, sociedad y lenguaje. Revista de sociología N 56.
- Da Silveira. A.C.M s.f La virtualización de las representaciones identitarias.
- D`auria. M. (2012) ¡Play again! La identidad y la virtualidad de género en el lenguaje interactivo de los video juegos.
- Durkheim,E, (2000), *Las reglas del método sociológico*, México, Quinto Sol.
- Esnaola Horacek, Graciela (2004) La construcción de la identidad social y las nuevas tecnologías: un estudio sobre el aprendizaje y los videojuegos en la institución educativa. Tesis de Doctorado publicada por la Universidad de Valencia (Servei de publicacions)
- _____ (2005) La identidad en la sociedad de la información:

reconstruyendo la fragmentación. UNPA, Universidad de Valencia, en Tecnologias da educação: tecendo relações entre imaginário, corporeidade e emoções Tecendo relações com as tecnologias da educação Dras Esperon Porto y Vaz Peres (comp). Brasil Edit JM

- El lado más positivo de los videojuegos. (Abril, 2016). El Tiempo
- Esnaola, G. (2004) La construcción de la identidad a través de los videojuegos: Un estudio del aprendizaje institucional de la escuela, tesis doctoral de la universidad de Valencia.
- Flick. U. (2004) Introducción a la investigación cualitativa, ediciones Morata. Madrid.
- Gamero. A. (2013) Lectura en la era digital: la literatura ERGODICA.
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Archidona: Ediciones Aljibe
- Giddens, A (2004). Sociología (9º edición) Madrid. Alianza editorial.
- Goffman. E. (1959) The presentation of self in everyday life. Nueva York. Doubleday. Anchos Books.
- Gomez, S.C. Pernia, M.R.G & Lacasa, P (2012) video juegos y redes sociales.El proceso de identidad en los sims 3 RED Revista de educación a distancia 33.
- Gómez Miguel, A. (2013). "Mujeres y Videojuegos. Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos" [en línea]. Disponible en: http://www.academia.edu/2629952/Mujeres_y_videojuegos._Estudio_sobre_rol es_actitudes_y_representaciones_de_las_mujeres_en_los_videojuegos.
- Grosz, E. (2004) Volatile Bodie: Toward a corporal feminism (Theories of representation and fidderece) Bloomington. Indiana University.
- Guerrero. F. (2012) Avatares, subjetividades y mundos virtuales.
- Hall, Stuart. (1997). "El trabajo de la representación". En Stuart Hall (ed.), Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. 66

_____ Hall, S. (2006) Estudios Culturales: Dos Paradigmas. Revista HÉCTOR PUENTE - LAS RELACIONES SOCIALES EN LOS VIDEOJUEGOS EN RED -90- en Metodología de la Investigación en Ciencias Sociales: Innovaciones y Aplicaciones Departamento de Sociología IV Facultad de Ciencias Políticas y Sociología Universidad Complutense de Madrid Colombiana de Sociología. 27, 233-254. [On Line]. Disponible en: <http://revistas.unal.edu.co/index.php/recs/article/viewFile/7981/8625>
Londres: Sage. Traducido por Elías Sevilla Casa. Disponible en línea en: <http://www.unc.edu/~restrepo/simbolica/hall.pdf>

- Hine, C. (2005). Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet. Berg Publishers

_____ Hine, C. (2004). Etnografía virtual. UOC. .

- HomoLudens.(2006).Recuperado: de Noemágico Blogia: <http://noemagico.blogia.com/2007/061501bhomb ludens.php>
- Huizinga, J.(1995).!Homo\$Ludens. Madrid: Alianza.
- JODELET, D. (2000), "Representaciones sociales: contribución a un saber sociocultural sin fronteras" en D. Jodelet y A. Guerrero, *Develando la cultura. Estudios en representaciones sociales*, México, Facultad de Psicología-UNAM, pp. 7-30.

_____ - (1986), "La representación social: fenómenos, concepto y teoría", en S. Moscovici, *Psicología social II, Pensamiento y vida social. Psicología social y problemas sociales*, Barcelona, Paidós, pp. 469- 494

- Lapierre, N. (2012) La circulación de los avatares. Argumentos. Mexico D.F.
- LACASA, Pilar (2011): Los Videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales Madrid: Ediciones Morata.
- Le Diberder Alan & Frédéric (1993) ¿Qui a peur des jeux vid`eo? Paris, Editions Le decouverte

- Lefebvrey, H. s.f La presencia y la ausencia. Contribución a la teoría de las representaciones, México. Fondo de cultura.
- Lemke, J.L (1998) Review of from Positivism to interpretativism and Beyond. Anthropology and Education. Quarterly, 29 (2).
- Lotman, M. (2009) La semiosfera III, Cátedra, España.
- Lévy, P. (1999). Qué es lo virtual. Barcelona. Paidós.
- Marqués, G.P (2001) Los videojuegos online.
- Mayans, J. (2008) La política de los nombres en la cibersociedad dimensiones analíticas políticas y sociales del concepto del ciberespacio. En cultura digital y movimientos sociales. Madrid Catarata.
- MOSCOVICI, Serge (1979), *El psicoanálisis, su imagen y su público*, Buenos Aires, Huemul.
- _____ MOSCOVICI, Serge y Hewstone Miles (1986), "De la ciencia al sentido común" en S. Moscovici, *Psicología social II, Pensamiento y vida social. Psicología social y problemas sociales*, Barcelona, Paidós, pp. 679-710.
- Mora. M. (2002) La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici, Universidad de Guadalajara Mexico Athenea digital N2.
- Molano, M.M, & Martinez, P (2006) La dimensión simbólica del jugador de videojuegos, (A propósito de la vista subjetivo de los juegos en primera persona). Icono 14. Revista de comunicaciones nuevas tecnologías.
- Nacamura. I. (2002) Cybertypes, Race, ethnicity an identity on the internet. New York. Routledge.
- Pinilla, A. (2013), Homo Ludens 2.0: Una mirada al videojuego a través de World of Warcraft, del juego a la gamificación. Bogotá.
- Pérez, Serrano. G (2002): Investigación Cualitativa. Retos e Interrogantes. II técnicas y análisis de datos. Madrid. La Muralla S.A
- Perez, L, O (2012) El lenguaje video lúdico. Analisis de la significación del videojuego. Barcelona editorial.
- _____ (2010): Analisis de la significación del videojuego... fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. Tesis doctoral Universidad Pompeu Fabra.

- Perrón, B y Wolf M. (2005) Introducción a la teoría del videojuego.
- Quéau, P. (1995) Lo virtual, virtudes y vestigios. Ediciones Paidós. Barcelona.
- Reid, J. (1995): Learning Styles in the ESL/EFL, Classroom. Boston: Heine & Henle.
- Riva, G. & Galimberti, C. The Psychology of cyberspace sociocognitive fromwork to computer media hey communication.
- Ryan, M (2004) La narración como realidad virtual: la inversión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Buenos Aires.
- Sánchez Martinez, J.A. (2011). "Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales". En Revista Veredas [en línea]. Año 2011. Núm 22. Disponible en:
[http://148.206.107.15/biblioteca_digital/estadistica.php?id_host=6&tip
o=ARTICULO&id=7985&archivo=12-561-
7985rfn.pdf&titulo=Cibercultura:%20semi%C3%B3tica%20del%20avata
r%20y%20los%20mundos%20virtuales](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/estadistica.php?id_host=6&tipo=ARTICULO&id=7985&archivo=12-561-7985rfn.pdf&titulo=Cibercultura:%20semi%C3%B3tica%20del%20avatar%20y%20los%20mundos%20virtuales).
- Simondon, G, (2009) La individuación. A la luz de las nociones de forma y de información. Buenos Aires. La cebra ediciones, editorial Cactus.
- Schutz, Alfred (1970) —La Construcción Significativa del Mundo social. Buenos Aires: Paidós (1972)
_____ (1962). La fenomenología y las ciencias sociales, en El problema de la realidad social. Escritos I, editado por Maurice Natanson. Buenos Aires: Amorrortu editores, pp. 126-150 (2003).
- Turkle, S. (1997) La vida en la pantalla. Grupo planeta.
- Turpo, O (2011), La netnografía: Un método de investigación de investigación en internet. Revista Iberoamericana de Educación, Volumen 47, N°2.
- Uribe, M. T (1993) La investigación social en tiempos de guerra.
- Urry, J. (2002) The tourist gaze Thousand OAKS, CA. SAGE

10. Videografía

- Canal de Smite de Youtube: <https://www.youtube.com/user/smitegame>
- Canal de Smite en ESPAÑOL: <https://www.youtube.com/user/smitehispanoamerica>
- Página de Smite en Español: <http://www.smitela.com/>

11. Anexos

Los anexos de esta investigación se encontrarán en el CD's en este mismo se encontrará:

- Fotos del torneo de Smite realizado en Maloká aprincipios de 2016
- Fotos de torneo realizado en el mes de Marzo de 2016 en la casa de Jorge Dueñas, en línea con otros videojugadores
- Sistematización de las entrevistas.