

Videjuegos online-multijugador como entornos digitales posibilitadores de la interacción digital

Mariana Díaz Correa^(*), Santiago Restrepo Ramos^(**) y Daniela González García^(***)

Resumen: ste artículo de revisión busca definir los conceptos de interacción digital, videojuegos online-multijugador y relacionar cómo estos dos elementos pueden llevar a la creación de comunidades virtuales. Para esto se parte de la premisa de la interacción social, desde el relacionamiento cara a cara que tienen las personas, pero que a la hora de ser desarrollado en diferentes entornos digitales, como lo son los videojuegos, obtienen nuevos elementos que pueden ser usados en estas interacciones, como lo son los videos, las imágenes, los mensajes de voz, entre otros; convirtiendo estas interacciones sociales en interacciones digitales. Por su lado, se entienden los videojuegos online-multijugador, como un entorno digital que no se busca solo para el entretenimiento y el esparcimiento, sino también como un entorno digital en el que las personas pueden aprender, comunicarse e interactuar con otros, por medio de diferentes herramientas como lo son el chat de texto y de voz, las señales *in game*, los gestos, emoticonos, entre otras. De esta manera, la relación entre la interacción social y los videojuegos online-multijugador, promueve la generación de comunidades virtuales.

Palabras clave: videojuegos - multijugador - interacción digital - entornos digitales.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 182]

^(*) Estudiante séptimo semestre, programa de Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Integrante del semillero Arte, comunicación y nuevos medios. También es integrante del semillero La Ventana. Correo electrónico: marianadiazcorrea07@gmail.com

^(**) Estudiante séptimo semestre, programa de Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Integrante del semillero Arte, comunicación y nuevos medios. También es integrante del semillero La Ventana. Correo electrónico: santiago.restrepo.ramos@gmail.com

^(***) Comunicadora Social, magíster en Gerencia del Desarrollo Social de la universidad EAFIT. Docente-investigadora del programa de Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente, Rionegro, Antioquia, donde lidera el grupo de investigación *Comunis*. Ha presentado ponencias en eventos nacionales y escrito textos académicos en las áreas de comunicación para el cambio, arte y memoria. Correo electrónico: dgonzalez@uco.edu.co. <https://orcid.org/0000-0003-0989-6213>

Introducción

Con la difusión de Internet, ha surgido una nueva forma de comunicación interactiva, que permite tener la capacidad de enviar mensajes de manera masiva (sin la necesidad de que el sujeto con el que se interactúa esté presente) y en tiempo real (Castells, 2009). Debido al surgimiento de las dinámicas mediadas por la digitalidad, resulta importante el estudio de las interacciones que se generan en los entornos digitales, para poder, desde la comunicación, entender y abarcar los diferentes elementos que permitan generar una comunicación oportuna y efectiva en estos entornos.

Más aún en un contexto donde los entornos digitales van en aumento y en constante cambio, y es necesario adaptar los conocimientos de la comunicación a estas dinámicas; de esta manera, este artículo se construye con el objetivo de identificar los elementos que proponen la interfaz de los videojuegos online-multijugador y que permiten la generación de la interacción digital entendida desde las interacciones sociales; dichas interacciones desde los entornos digitales son definidas por Castells (2009) como una autocomunicación de masas, en cuanto tienen el potencial de llegar a un gran público gracias a plataformas como los blogs, redes sociales o de *streaming*; pero al mismo tiempo es una comunicación generada por las mismas personas y en el propio entorno donde se construyen.

La interacción social es mediada constantemente por diferentes elementos que proporcionan el entorno en el que se desenvuelven, lo que hace que las interacciones sociales cambien en forma y en fondo, y es lo que lleva a una adaptación al contexto en el que se encuentran. En los nuevos escenarios de la vida cotidiana, los entornos digitales abarcan un gran espectro de la sociedad en muchos ámbitos: educativo, de entretenimiento, laboral o social; debido a que son trasladadas sus interacciones a estos espacios virtuales.

Este tipo de interacción abarca una gran cantidad de escenarios brindados por Internet. Uno de estos, y en el que se desea profundizar, son los videojuegos. Estos, en un principio consistían de un sujeto que competía contra una máquina (la llamada inteligencia artificial) sin recibir una respuesta de interacción a cambio; pero con la llegada del Internet, algunos juegos comenzaron a tener el carácter de online-multijugador, lo que permite que las personas interactúen y se relacionen, a través de la participación, la colaboración y la construcción propia de identidad dentro del videojuego, es decir, los videojuegos trasladaron sus capacidades de entretenimiento a la creación de relaciones dentro de su universo, gracias a las diferentes interacciones que se dan en estos soportes.

Este artículo se construyó a partir de una revisión de literatura que permitió hacer un recorrido desde la comprensión de las interacciones digitales desde las interacciones sociales, debido a los nuevos medios en los que interactúan; es decir, los videojuegos como su entorno de desarrollo; y los mismos tratados desde su tipología, uso, entre otros; para finalmente constatar la relación que existe entre las acciones permitidas en la interfaz de un videojuego con la construcción de una relación con el otro. Finalmente, por medio de los resultados se podrá responder al objetivo planteado y aportar a una visión de la comunicación en lo digital, desde los videojuegos, y sus características para propiciar la interacción digital.

Interacciones digitales desde las interacciones sociales

Las interacciones sociales

El ser humano está dotado por la necesidad de vivir en sociedad, para ello se ve envuelto en múltiples relaciones con otras personas, en muchos contextos, como en el trabajo, la educación, con las amistades y los múltiples compromisos que se dan en el día a día; y si bien todos son diversos entre sí, tienen algo en común: están intervenidas por las interacciones sociales, que están intrínsecas en el ser humano y no dependen únicamente de una comunicación verbal, sino que usan diferentes recursos comunicacionales; como lo mencionan Marc y Picard (1992), se requiere de una participación de al menos dos personas que generen acciones mutuas y recíprocas, es decir, cuando el sujeto *A* realiza una acción, que hará las veces de estímulo, para que el sujeto *B* haga otra acción de vuelta, pero con relación la una con la otra.

Sin embargo, esto no significa que requiera un diálogo de por medio, el que ya se encuentren dos sujetos en el mismo espacio indica un cambio en el comportamiento de cada uno, por el simple hecho de estar. Luego de un continuo relacionamiento con otros seres, en un determinado espacio, los individuos adaptan las interacciones para su entendimiento mutuo, con códigos y reglas propias, que comprenden con mayor facilidad quienes están inmersos en ese contexto.

Se entiende entonces que la interacción no se define sólo por el uso de la palabra o el lenguaje, sino que entra a jugar con cada uno de los aspectos del entorno que conllevan a un significado, como las condiciones en las que se encuentren y hasta cómo cada interlocutor puede observar e interpretar al otro, son aspectos que no dependen de manera directa del cómo vayan a relacionarse, pero que sí influyen en la respuesta, es “un conjunto de elementos, como la apariencia física, el vestido, los gestos, la mímica, la mirada, la postura; cada comportamiento se convierte en un mensaje implícito y provoca una reacción en retorno” (Pozzoli, 1999, p. 50); es decir, la interacción va más allá de un intercambio de palabras, pues se incluyen estos elementos que dotan la comunicación de sentidos compartidos.

Cuando dos o más sujetos se comunican, es indispensable que todos los involucrados interpreten y comprendan el acto de comunicación a realizar. Este conjunto de interacciones, hace que se construya un sentido común, lo que rescata el postulado de Rizo (2010) que se refiere a que los significados no están en los objetos, sino en las relaciones y las interacciones que se dan con los objetos; en cuanto el individuo reacciona ante las cosas predispuesto por los significados que poseen para él, y este significado es dado por las interacciones previas que ha tenido con dichos objetos.

La comunicación es la forma en la que la interacción se da para construir la sociedad, por medio de la constitución de significados, los mismos que no solo están por lo que se dice o se ve, sino también desde los sentimientos, relaciones previas, los imaginarios individuales y colectivos, las experiencias de cada uno de los actores de la interacción. En resumidas cuentas, “Hay comunicación porque en la ‘interacción’ hay transferencia de información, debido a la existencia de códigos comunes (normas) entre emisor y receptor, es decir, hay codificación y decodificación. Hay significaciones en un ‘contexto’ portador de sentido”

(Pozzoli, 1999, p. 51), es decir, para que se dé la interacción deben existir actores que intercambien la información entre ellos mediados por un contexto que dota el lenguaje verbal y no verbal de significado, pero este contexto no depende únicamente de un entorno geográfico, sino también puede tratarse desde lo virtual.

El Internet como medio para la interacción

El Internet, es un espacio de conexión que ha permitido nuevos niveles de sociabilidad, el cual traslada las interacciones sociales que se dan en lo offline, a lo online, y complementa lo que se da en el mundo real con el virtual, como lo es tener amistades virtuales y presenciales, con quienes se puede conectar por una videollamada o en un café, con quien se puede ser la misma persona o tener diferentes personalidades, lo que se da gracias a las relaciones mediadas por la tecnología. Que permiten una mayor efectividad en la entrega de información y mensajes, que no solo se quedan en un dispositivo tecnológico que está todo el tiempo en las manos de las personas, sino que llega con un rol de intermediario y de factor central para permitir la comunicación y el conocimiento.

Entra a jugar entonces un papel fundamental dentro de la sociedad, pues “Internet no es un medio tecnológico más, sino que constituye además una mediación sociocultural, con distintos entornos sociotécnicos” (Gómez Cabranes, 2013, en Serrano, 2013, p. 356). Hay un factor de diferencia para este nuevo medio y es la ausencia de la corporalidad, no está su gestualidad ni aspecto físico, pero tiene nuevas características que observar como la multimedialidad, desde videos en sus diferentes formatos y duraciones, imágenes, texto, ilustraciones, música, hasta una nueva adaptación de su corporalidad con la creación de un personaje virtual, en diferentes ámbitos como videojuegos o stickers.

Como lo plantea Castells, el Internet es un instrumento que no obliga a cambiar los comportamientos, pero que propone los espacios necesarios para que estos se transformen según lo que cada comunidad necesite, es decir, las personas son las que deciden cómo adaptan sus comportamientos en torno a este medio. El ser humano busca nuevas oportunidades a través de las herramientas brindadas por el Internet, es quién toma esas capacidades y construye la forma de interactuar con otros, porque es una necesidad implícita de ellos, lo que convierte al Internet y su conectividad en el entorno ideal para propiciar la interacción digital.

La interacción digital

Una vez comprendido lo que es la interacción social, es importante entender qué son los entornos digitales, pues estos dos conceptos permiten un mejor acercamiento a lo que se entenderá como interacción digital. En este marco, se tiene que los entornos digitales son espacios generados por computador que dan la sensación a los usuarios de estar presentes allí con otras personas, cuando físicamente están en otro espacio diferente, e incluso sin cercanía con estas personas que están en el entorno virtual (Schroeder, 2008). Algunos

ejemplos de estos pueden ser las redes sociales, los foros académicos, las aulas virtuales para la educación a distancia, las páginas web diseñadas para el teletrabajo y los videojuegos online-multijugador.

En estos entornos digitales suelen coincidir personas con ciertos aspectos en común, como lo pueden ser: compartir experiencias o hablar sobre determinados temas, buscar pareja, conformar grupos de estudio o trabajo, opinar sobre temas de actualidad o entretenerse un rato. Por esto, en los entornos digitales, suelen fluir las interacciones, más aún porque tienen canales que permiten la comunicación entre las personas, que como ya se ha visto es una de las partes fundamentales para propiciar la interacción.

En otras palabras, los entornos digitales son espacios similares a los físicos, pero que son generados gracias a un software y a un dispositivo, donde las personas pueden interactuar con otras, que como lo menciona Scolari (2004) deben estar diseñados con el fin de que los usuarios se olviden que este existe, y que además cumple el rol de mediar la interacción entre las personas; de esta manera se identifican los tres elementos indispensables para la interacción: sujetos, comunicación (verbal y no verbal) y un contexto para brindar de sentido los intercambios de información.

Con la combinación de estos elementos surge la interacción digital, que parte de los principios de la interacción social, la comunicación e intercambio de los individuos el uno con el otro en un contexto determinado, que construye significados y códigos; pero se le añade que las maneras de generar el mensaje son mucho más amplias que con el diálogo, ya no solo se tiene que pensar en el tono de la voz, la gestualidad; sino que a esto se le suma que se observa una pantalla con textos, imágenes, videos, colores, tipografías, con jerarquías de información (por medio de la distribución de la interfaz), de nombres de usuarios y galerías de fotos y múltiples sujetos que envían mensajes al mismo tiempo sobre un determinado tema o hasta diferentes. Así como lo menciona Scolari (2008) “Desde la perspectiva de la comunicación digital la multimedialidad realza la experiencia del usuario, el cual puede interactuar con textualidades complejas donde se cruzan y combinan diferentes lenguajes y medios” (p. 93-94), a fin de cuentas, se está rodeado de gran cantidad de componentes versátiles de interacción, que no suelen estar presentes en la interacción social. Otro factor para la construcción de la interacción digital es que no depende de estar en un lugar específico, y la conexión a este puede ser en simultáneo desde casi cualquier parte, esta posibilidad se puede tratar desde el término de hipermediación para entender cómo la cantidad información converge con el espacio, Scolari (2008) plantea que son “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (p. 113-114). En conclusión, la interacción digital surge a partir de la adaptación de la interacción social “cotidiana” para adaptarse a estos nuevos entornos digitales donde con mayor facilidad desarrolla relaciones en este espacio a través de las múltiples herramientas que permite el entorno.

Convergencias y diferencias entre la interacción social y la interacción digital

Para poder comparar la interacción social con la interacción digital, se deben poner ambas frente a frente. En un primer momento se encuentra que la interacción social está compuesta por tres elementos principalmente: la presencia de mínimo dos sujetos que emiten y reciben información que es decodificada por medio de la comunicación verbal y no verbal, la cual toma cierto sentido dependiendo del contexto en el que se encuentren los sujetos; o como lo menciona Pozzoli (1999), el conjunto de elementos que no solemos ver como lo es la apariencia física, gestos y vestimenta dan un mensaje implícito con una respuesta en torno a esto.

Por su lado, la interacción digital, parte de la necesidad de tener dos o más sujetos, que están intercambiando información, la cual está inmersa en un entorno digital, es decir, está mediada por un dispositivo electrónico y un software que contiene herramientas que facilitan la comunicación, y que son diseñadas para que la persona se olvide de que está siendo mediada por la misma, o como lo menciona Scolari, “para que el usuario pueda concentrarse en su trabajo hay que eliminar la máquina y hacer desaparecer la interfaz” (2004, p. 24). Esto conlleva a que el contexto ya no se entienda desde un espacio físico, pues con la llegada del Internet, las personas pueden acceder a estos espacios en cualquier momento y en cualquier lugar, entonces se deben analizar el videojuego, foro, red social o página web en el que se encuentre; el tipo de contenidos que se generan como videos, fotos, audios, escritos, entre otros y la manera en la que estos son construidos. Para lograr esto, resalta Scolari (2004), las personas se deben olvidar del dispositivo que permite la interacción y concentrarse en el acto de comunicar con los otros sujetos involucrados.

Es así como la interacción digital se entiende como una parte que sale de la interacción social y se complementa de otros elementos. Las interacciones sociales, como se evidencia, permiten el análisis de todas las características de la corporalidad y aspecto de un sujeto, las que se minimizan en las interacciones digitales, por ejemplo, si es una videollamada con otro sujeto, se suele ver únicamente su rostro, omitiendo su postura y movimiento de manos o pies ante situaciones de nerviosismo o felicidad. Aunque ambos convergen en características como la voz, el lenguaje, en ocasiones la imagen del rostro de la persona y por ende la vestimenta, hay aspectos que no se muestran por el entorno digital en que se encuentran las interacciones digitales, pues cada sujeto es dueño de qué quiere mostrar y cómo lo quiere hacer; esto gracias a otras herramientas de interacción como las anteriormente mencionadas, pues desde la imagen o el orden de la información se construyen otro tipo de mensajes. Otro aspecto es la cantidad de personas con las que se puede interactuar en simultáneo. Las que se pueden dar en interacciones sociales es limitada, dónde cientos de personas se pueden reunir en un espacio determinado y no todas van a tener las mismas posibilidades de interactuar; en cambio desde las interacciones digitales, se puede abarcar un mayor número de personas de manera simultánea, esto se puede representar en la sección de comentarios de una publicación o en el servidor de un videojuego donde comparten miles de usuarios en pro de este.

Con esto, se abre un gran panorama de todas las posibilidades que brindan los entornos digitales para desarrollar estas interacciones; sin embargo, hay un entorno digital que

toma fuerza por la complejidad de las estructuras sociales que se conforman, debido a lo inmersivos que llegan a ser sus mundos, la apropiación de las personas participantes y los significados que se forman al estar dentro de los mismos; estos son los videojuegos online-multijugador, donde los videojugadores hacen parte de estos mundos de una manera activa gracias a la interacción que generan entre ellos por medio de las herramientas que estos mismos brindan, como lo son el chat de voz o escrito, las señales, los mercados, la personalización de los personajes, los emoticones, graffitis, entre otros.

Videojuegos como entorno de interacción digital.

¿Qué es un videojuego online-multijugador?

Los videojuegos, tanto online¹ como offline², han sido tema de controversia, en cuanto han sido vistos como una distracción que puede afectar otros elementos del día a día de las personas, o incluso como algo negativo, pues se contempla que pueden volver agresivas a las personas que los consumen de manera constante (Molyneux et al., 2015); pero con el tiempo esto ha cambiado y se han comenzado a entender los videojuegos como espacios que puede contener otras dinámicas más allá del entretenimiento, como desde la educación, en cuanto los videojugadores deben desarrollar habilidades que tal vez no usen en su día a día con el fin de completar los objetivos dentro de un juego, esto se puede ver, por ejemplo, con aprender un segundo idioma para poder comunicarse de una manera más efectiva con otros jugadores que no hablen el mismo idioma, lo que permite ver que el videojuego contribuye al uso y aprendizaje de estas capacidades por medio de las comunidades virtuales (Gaviria Carvajal, 2020).

Los videojuegos son vistos desde múltiples puntos de vista, características y definiciones: cualquier software con la finalidad de entretener en la que confluyen una o más personas, y que están alojados en cualquier dispositivo electrónico (Frasca, 2001); un juego alojado en una computadora y un dispositivo para poder visualizarlo, puede ser un computador, smartphone o consola (Juul, J., 2005, en Eguía Gómez et al., 2013); o incluso son vistos como entornos que dan una oportunidad de interacción social para crear conexiones entre individuos (Molyneux et al., 2015). A partir de estas definiciones, se construye la manera en la que este trabajo de investigación comprende los videojuegos online-multijugador: softwares alojados en dispositivos electrónicos como los computadores, consolas de videojuegos y celulares inteligentes, que fueron pensados principalmente para el entretenimiento de dos o más personas, y que, con los elementos y dinámicas que contienen, permiten la interacción social de los videojugadores en diversos mundos virtuales.

A raíz de lo anterior, los videojuegos son un entorno digital en el que confluyen miles, e incluso millones de personas, pensados principalmente para el entretenimiento, pero con la posibilidad de desarrollar y potenciar otras habilidades en el videojugador; lo que propicia diferentes interacciones entre las personas, pues necesitan de múltiples habilidades

en conjunto para alcanzar un objetivo, en los cuales no solo se juega el papel de espectador, sino que también se es partícipe de los mismos con la ayuda de otros jugadores.

Tipos de videojuegos online-multijugador

Una vez establecida la manera en la que se tratarán los videojuegos, se debe vislumbrar, que como las películas, la música, el arte y la comida, los videojuegos online-multijugador se dividen en una amplia gama de tipologías en las que se diferencian unos videojuegos de otros. Algunas de las tipologías más conocidas son: los MMO³, que consisten en mundo abierto con múltiples misiones propuestas por NPC⁴, las cuales convocan a los videojugadores para completarlas en grupos o de manera solitaria y que les darán recompensas para mejorar sus equipamientos y hacer más fáciles futuras misiones, en estos mundos convergen al mismo tiempo miles o millones de jugadores que pueden interactuar entre ellos, pero a la hora de entrar a una misión como tal solo se compite o se coopera con un puñado de estos; los MMORPG⁵, son un subgénero de los MMO, consisten en lo mismo, con la diferencia de que al entrar a este mundo virtual se tienen ciertos roles con características y habilidades específicas, y el jugador debe escoger uno y subir de nivel de manera progresiva.

Estos tipos son los más comunes en el mundo de los videojuegos, pero también nos podemos encontrar con RPG⁶, que son inspirados principalmente en juegos de rol físicos, en los que los jugadores controlan a un personaje o a un grupo de estos y tienen diferentes combates, estos juegos no permiten tanto la interacción entre los videojugadores en cuanto no suelen requerir la interacción directa entre las personas, pero algunos de los títulos de este juego sí lo requieren para lograr una mejor experiencia.

Además de esto, se tienen también los juegos MOBA⁷ y FPS⁸, el primero se basa en el enfrentamiento de un grupo de jugadores contra otro con el fin de obtener un ganador al completar ciertas misiones dentro de este enfrentamiento, se diferencia de los MMORPG en cuanto a la cantidad de jugadores por partida, que es reducida, suelen ser cinco contra cinco o seis contra seis (Castro, 2020); mientras el segundo, sitúa al jugador desde el punto de vista del personaje, en un entorno bélico en el que también se enfrentan dos grupos de jugadores con diferentes misiones, que pueden ser plantar una bomba o evitar que esta explote, eliminar a todos los jugadores del equipo contrario, asegurar un punto, rescatar rehenes, entre otros. En ambos, FPS y MOBA, se tienen sistemas para que los videojugadores que conforman el equipo puedan comunicarse entre ellos y con el otro equipo, con la finalidad de planear las estrategias necesarias para ganar el juego.

Dentro de estas tipologías caben una gran cantidad de géneros, como acción, aventura, estrategia, arcade⁹, simulación, entre otros, y que se pueden desarrollar en diferentes ambientes, desde el pasado con algunos momentos históricos, hasta futuristas con contextos distópicos; también pueden estar enmarcados en la fantasía, que sitúa al jugador como una criatura, un mago o un alienígena. Esto permite que los jugadores de cada título puedan sumergirse por completo en cada mundo según lo que el juego propone, con una gran cantidad de elementos, personajes NPC, reglas y hasta comercios, lo que complejiza la estructura de estos videojuegos y permite diferentes métodos de interacción entre los

jugadores, lo que da pie a que se congreguen en torno a diferentes misiones, a encontrar puntos en común y aspectos en los que se pueden complementar.

Con esta amplia variedad de videojuegos, se reconocen que algunos como los MMO, FPS y MOBA son los que estimulan las interacciones digitales, en cuanto las dinámicas dentro sus mundos apuntan al trabajo colaborativo y a la comunicación entre los videojugadores para ganar u obtener mejores recompensas. Además, con esta diversidad de tipos y temáticas se logra que las personas que estén sumergidas en un título específico, sean afines a estos temas, permitiendo que tengan saberes compartidos y se logre una interacción más fluida. Esto pone a los videojuegos como un entorno digital óptimo para desarrollar la interacción digital y con esta propiciar la generación de comunidades virtuales.

¿Cómo los videojuegos posibilitan la interacción digital?

Con todos los elementos que conforman los diferentes tipos de videojuegos online-multijugador, se puede apreciar como son el perfecto caldo de cultivo para la interacción social, en cuanto invitan a los videojugadores al trabajo en equipo para la consecución de ciertos objetivos dentro del juego, lo cual se facilita si las personas se comunican entre sí, lo que lleva a conformar grupos en los que se generan lazos y significados compartidos, esto a través de diferentes elementos que se disponen desde el diseño del videojuego, como lo son el chat de voz o escrito, la personalización de los personajes, los signos para dar información, los emoticonos e incluso graffitis.

Esto ha sido posible gracias al Internet y a la manera en la que han evolucionado los videojuegos, pues se ha pasado de jugar de manera solitaria, contra la inteligencia artificial, o unas pocas personas en un mismo espacio físico; a poder hacerlo en cualquier lugar, en cualquier momento y con una cantidad casi ilimitada de jugadores de manera simultánea; esto no cambia solo la manera en la que las personas pueden jugar, sino también la manera en la que se interactúa con las demás personas que juegan (Carrillo Vera, 2015). Esto es debido a que se han implementado nuevas herramientas dentro de los videojuegos que permiten dicha interacción y conformación de comunidades virtuales.

Estas herramientas sirven para enriquecer las interacciones digitales y la experiencia de entretenimiento brindada por el videojuego, lo que se ve reflejado dentro de este por medio de eventos especiales y encuentros entre jugadores para organizar estrategias, así lograr un objetivo o crear grupos de juego (Carrillo Vera, 2015), que en muchas ocasiones propician relaciones fuertes entre las personas, que dejan de existir sólo en un videojuego específico, para llegar a otros juegos o incluso a páginas externas como wikis, videos, redes sociales e incluso al plano presencial.

Además, como lo plantea Ratan et al. (2010), los videojuegos online-multijugador pueden propiciar aún más la interacción entre los jugadores por medio de reglas o misiones que motiven a los videojugadores a hacer un mayor uso de elementos como el chat de voz, para recibir a cambio recompensas o mayores beneficios con respecto a otros videojugadores; lo que poco a poco hace que los jugadores creen relaciones dentro del videojuego, en busca de la interacción con los otros, lo que al final resulta como uno de los principales

intereses dentro de los videojuegos online multijugador (Molyneux et al., 2015). Aunque no todos los videojuegos logran propiciar esta interacción social de la misma manera, por eso Molyneux (2015), menciona que los videojuegos que promueven el sentido de pertenencia a una comunidad y los esfuerzos colectivos para la consecución de objetivos son los que generan una mayor interacción, y por ende mayor efectividad a la hora de propiciar comunidades virtuales.

¿Cuáles son los tipos de interacción social que se presentan en los videojuegos multijugador?

Como ya se ha visto, los videojuegos online-multijugador cuentan con varias herramientas que posibilitan la comunicación entre los videojugadores, como lo pueden ser los roles dentro del juego, el chat escrito, las señales para dar información, los emoticonos y el chat de voz; todos estos permiten diferentes tipos de interacción entre las personas e invitan a las mismas a pertenecer, de manera activa, a las comunidades dentro del videojuego. Estos medios se complejizan en términos comunicacionales y de interfaz a medida que las personas generan lazos más fuertes en sus relaciones, lo que conlleva a tener ciertas ventajas respecto a jugadores que no tengan estos lazos.

De esta forma, se debe partir de que no todos los videojuegos online-multijugador propician de igual manera estos elementos, pues no se enfocan tanto en promover el trabajo colaborativo como una manera de conseguir mejores recompensas o avanzar más rápido en el juego debido a sus dinámicas; es por esto que es fundamental apoyarse en lo que menciona Molyneux (2015) en cuanto identificar juegos que realmente permitan esto, para lograr una correcta identificación de los elementos que los conforman.

Un ejemplo de un videojuego que posibilita esta interacción digital desde su interfaz, es League Of Legends, pues a partir de este se podrán identificar los elementos que la permiten: en primer lugar, League of Legends (LOL) es un videojuego online-multijugador de tipo MOBA con una temática de fantasía, con múltiples modos de juegos, pero el principal de ellos consiste en enfrentar dos grupos de cinco jugadores, y para ganar se debe destruir la base enemiga; cada jugador tiene un personaje y un rol dentro de la partida: tanque (es quien tiene más vida y puede recibir más daño), asesinos (su jugabilidad consiste en emboscar a los otros enemigos y hacer la mayor cantidad de daño posible en poco tiempo), los magos (sus habilidades aplican daño mágico, además cuentan con otras que les permite inmovilizar a los enemigos), luchadores (balance entre aguante y daño, son los que inician las peleas y normalmente atacan cuerpo a cuerpo), ADC¹⁰ (atacan a distancia, su objetivo es aplicar la mayor cantidad de daño posible) y soporte (cuenta con habilidades que potencian a sus aliados, como curaciones, escudos, mejoras en daño o velocidad de ataque).

Estos diferentes roles permiten que cada videojugador se meta en un papel determinado durante la partida, y que se necesite de un trabajo colaborativo para conseguir el objetivo de destruir la base enemiga; es por esto que surge la necesidad de poder establecer una comunicación con los demás compañeros de equipo. Para esto, el videojuego cuenta con tres sistemas principalmente:

1. El chat escrito: que puede ser sólo para los compañeros de equipo o global (es decir, que puede ser leído por los aliados y los enemigos), en este chat no se suelen usar textos muy largos, solo información concisa con el fin de ayudar al equipo, e incluso se suelen usar abreviatura de ciertas expresiones como puede ser *GG* (good game, o en español, buen juego), *GL* (good luck o, en español, buena suerte), o *GJ* (good job o en español, buen trabajo), entre muchos otros; que suelen ser entendidos sólo si se tiene un recorrido por este videojuego u otros similares; además de esto, de manera automática se da información de lo que sucede en la partida.

2. Señales: también se cuenta con una serie de símbolos que indican diferentes acciones, son usados como una manera rápida para decir lo que se desea hacer: retirada, presionar al enemigo, voy en camino, atacar con todo, ayuda, defender, falta un enemigo o atraer a un enemigo. Pero estas señales no contienen solo estos significados, pues según el contexto en el que el jugador las haga pueden significar un insulto o incluso un halago; nuevamente esto sólo se entenderá si el individuo hace parte de la comunidad del juego, pues es un significado que se ha construido a través del tiempo y las interacciones entre los jugadores.

3. Emoticonos: similar al anterior, se pueden encontrar los emoticones que los videojugadores pueden comprar o desbloquear, con los que se pueden expresar diferentes emociones de una manera ágil y según lo que sucede en la partida pueden tener varios significados, desde burlas e insulto hasta halagos, y otros demuestra una jerarquía debido a que algunos sólo se pueden desbloquear si se completan algunas misiones complejas.

4. Chat de voz: este tiene la condición de que sólo puede ser usado si se juega con amigos, es decir, personas a las que se les envió invitación de amistad y fue aceptada, lo que permite agregarlos a un grupo, que se conforma antes de entrar en la partida; de esta manera se podrá hablar mediante el micrófono, no se tiene la necesidad de pulsar ningún botón para hablar, pues el micrófono permanece abierto si así se quiere o se puede cerrar si el jugador lo desea.

Además de esto, el juego propone diferentes misiones que deben ser completadas con amigos, lo que promueve el trabajo en equipo y la interacción. De esta manera se puede ver cómo LOL (a manera de ilustración de lo que se puede encontrar en diversos videojuegos online-multijugador) propone diferentes canales para que se dé una comunicación eficiente, es decir, uno de los tres elementos mencionados que permiten la interacción social, los otros dos, los sujetos y el contexto, ya están desde los jugadores y los significados compartidos que existen alrededor de las señales y los emoticones, en otras palabras, se tienen todos los elementos para poder generar la interacción digital.

Es de esta manera como los videojuegos online-multijugador implementan diferentes elementos desde su planeación para propiciar la generación de comunidades virtuales, que se enfocan principalmente en la consecución de diversos objetivos dentro de estos mundos, pero que llegan a extrapolar esta interacción a otros espacios fuera del juego, ya sean digitales o físicos, que refuerzan el concepto de que la interacción digital nace a partir de la

social en cuanto lo que sucede en el entorno digital también puede ser tratado en uno físico; pero claramente se pierden algunos aspectos que sólo se pueden dar en la digitalidad.

Conclusiones

Con el objetivo de identificar los elementos que proponen la interfaz de los videojuegos online-multijugador y que permiten la generación de la interacción social, se realiza esta revisión literaria con la cual se reconocen algunos aspectos que hablan de los videojuegos como un entorno digital propicio para la interacción digital, que se entiende desde la interacción social y sus elementos; con la diferencia de que al estar en los diferentes entornos digitales se pierden algunos aspectos de la comunicación presencial, pero se reemplazan por nuevos elementos sólo posibles desde la digitalidad. Lo que conduce a reconocer a los videojuegos online-multijugador como esos entornos ideales para la interacción digital, y por ende la generación de comunidades virtuales.

De esta manera, la existencia, por sí sola, de las herramientas de interacción dentro de los videojuegos online no garantiza su uso para la conformación de comunidades virtuales, en cuanto las personas son las que deciden adoptar sus interacciones a estos entornos a partir de las posibilidades que les da la interfaz, no solo es la existencia de la herramienta sino su uso. Como se menciona con Molyneux, son aquellos videojuegos que promueven el trabajo colaborativo los que responden a una mayor interacción. Por esto, no todos los videojuegos online-multijugador son propicios para generar interacción y comunidades virtuales, en cuanto los videojugadores no encuentran la necesidad de conformarlas, pues no les supone ningún beneficio, debido a que el videojuego no tiene como objetivo una actividad colaborativa.

La interacción digital en los videojuegos online-multijugador es la base para la generación de las comunidades virtuales gracias a la existencia de los entornos digitales que permiten reunir los tres elementos que menciona Scolari: sujetos, medios y lugares. La interacción digital nace directamente de la interacción social, que es conformada por tres elementos: sujetos, comunicación y un contexto que permita tener significados comunes; pero que cuenta con elementos adicionales que sólo son posibles al estar alojada en un entorno digital; pues con la llegada de Internet se generaron una gran cantidad de espacios en los que la interacción social se transformó y comenzó a aprovechar estas nuevas oportunidades de compartir información, como lo son las imágenes, los videos, los diseños, las animaciones, los audios, entre otras muchas.

Los videojuegos van más allá del entretenimiento, siendo un espacio de múltiples posibilidades de relacionamiento, es así que se habla de los principales elementos que promueven la interacción dentro de los videojuegos, los cuales son: el chat de voz y escrito, las señales para dar información y los emoticonos, pero esto sólo se logra si el videojuego genera dinámicas que promuevan el trabajo en equipo entre los videojugadores.

Por último, desde la bibliografía con respecto a videojuegos en relación con las interacciones digitales es escasa, y el material que existe está principalmente en inglés, lo que denota

la necesidad de estudiar e investigar sobre estos conceptos; pues si bien sí se reconoce la existencia de las comunidades virtuales y la interacción digital, no se tiene un marco teórico fuerte alrededor de estos conceptos, y siguen siendo un tema en construcción. Con todo ello, es como se puede comprender que los videojuegos ponen un puerto de partida para poder comprender que la comunicación se adapta a los nuevos entornos de interacción, modificando sus formas y aprovechando los medios que se ofrecen; esto no se detiene en este punto, todo lo contrario, cada día la comunicación sigue evolucionando y encontrando nuevos espacios y maneras para desarrollarse.

Notas

1. Videojuegos que están conectados a Internet y que permiten ser jugados en tiempo real con otras personas sin la necesidad de estar en el mismo lugar.
2. Videojuegos que no requieren conexión a Internet y que pueden ser jugados de manera solitaria.
3. Por sus siglas en inglés “Massively Multiplayer Games”.
4. Por sus siglas en inglés “Non Playable Character”, inteligencias artificiales programadas dentro del videojuego que no son controladas por personas reales.
5. Por sus siglas en inglés “Massively Multiplayer Online Role Playing Game”.
6. Por sus siglas en inglés “Role Playing Game”.
7. Por sus siglas en inglés “Multiplayer Online Battle Arena”.
8. Por sus siglas en inglés “First Person Shooter”.
9. Videojuegos que provienen de las máquinas que se ubicaban en lugares sociales, que se caracterizan por partidas cortas y con mecánicas sencillas.
10. Por sus siglas en inglés “Attack Damage Carry”.

Referencias

- Carrillo Vera, J. A. (2015). LA DIMENSIÓN SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS ‘ONLINE’: DE LAS COMUNIDADES DE JUGADORES A LOS ‘E-SPORTS’. En *index.comunicación* (5ta ed.).
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.
- Castro, R. (2020, Octubre 15). *Cuáles son las diferencias entre MMO, MOBA, RPG, ARPG y MMORPG*. WikiVersus. Recuperado Marzo 25, 2023, recuperado de <https://www.wikiversus.com/gaming/diferencias-mmo-moba-rpg-arpg-mmorpg/>
- Eguía Gómez, J. L., Contreras-Espinosa, R. S., & Solano-Albajes, L. (2013). VIDEOJUEGOS: CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN. *3ciencias*, 1-14.

- Frasca, G. (2001, Abril). *VIDEOGAMES OF THE OPPRESSED: VIDEOGAMES AS A MEANS FOR CRITICAL THINKING AND DEBATE*.
- Gaviria Carvajal, C. A. (2020). *GAMERS AS SECOND LANGUAGE USERS: L2 AS COMMUNICATIVE RESOURCES TO BUILD COMMUNITIES ON LEAGUE OF LEGENDS*.
- Marc, E., & Picard, D. (1992). *La interacción social: cultura, instituciones y comunicación*. Paidós.
- Molyneux, L., Vasudevan, K., & Gil de Zúñiga, H. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20, 381-399. 10.1111/jcc4.12123
- Pozzoli, M. T. (1999). Una nueva epistemología a través del concepto de la "Interacción Social". *Revista Castalia*, 1, 47-57. <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/2116/47-57.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ratan, R. A., Chung, J. E., Shen, C., Williams, D., & Poole, M. S. (2010). Schmoozing and Smiting: Trust, Social Institutions, and Communication Patterns in an MMOG. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16(1), 93-114. 10.1111/j.1083-6101.2010.01534.x
- Rizo, M. (2010, febrero 3). *Alfred Schütz y la teoría de la comunicación. Aportes de la sociología fenomenológica a la conceptualización de la comunicación y la interacción social*. Retrieved 03 24, 2023, recuperado en <https://ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/13.pdf>
- Schroeder, R. (2008). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. GEDISA.
- Scolari, C. A. (2004). *HACER CLIC Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa.
- Serrano, J. (2013). Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad. *Historia y Comunicación Social*, 18, 353-364.

Abstract: This review article seeks to define the concepts of digital interaction, online multiplayer video games, and relate how these two elements can lead to the creation of virtual communities. It starts with the premise of social interaction, from face-to-face relationships that people have, but when developed in different digital environments, such as video games, they acquire new elements that can be used in these interactions, such as videos, images, voice messages, among others; turning these social interactions into digital interactions. On the other hand, online multiplayer video games are understood as a digital environment not only sought for entertainment and recreation but also as a digital environment where people can learn, communicate, and interact with others through different tools such as text and voice chat, in-game signals, gestures, emoticons, among others. Thus, the relationship between social interaction and online multiplayer video games promotes the generation of virtual communities.

Keywords: video games - multiplayer - digital interaction - digital environments.

Resumo: Este artigo de revisão busca definir os conceitos de interação digital, videogames online-multijugador e relacionar como esses dois elementos podem levar à criação de comunidades virtuais. Para isso, parte-se da premissa da interação social, desde o relacionamento cara a cara que as pessoas têm, mas que, ao ser desenvolvido em diferentes ambientes digitais, como os videogames, adquire novos elementos que podem ser usados nessas interações, como vídeos, imagens, mensagens de voz, entre outros; transformando essas interações sociais em interações digitais. Por sua vez, os videogames online-multijugador são compreendidos como um ambiente digital não buscado apenas para entretenimento e lazer, mas também como um ambiente digital onde as pessoas podem aprender, comunicar e interagir com outros, por meio de diferentes ferramentas como bate-papo de texto e voz, sinais in-game, gestos, emoticons, entre outros. Assim, a relação entre a interação social e os videogames online-multijugador promove a geração de comunidades virtuais.

Palavras-chave: videogames - multijugador - interação digital - ambientes digitais.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
