

Mucho más que solo jugar: acciones de resistencia y prácticas alternativas en los Juegos Online

Martín Ariel Gendler
FSOC - IIGG –UBA
martin.gendler@gmail.com

Introducción:

En la década de 1970 se comienzan a vislumbrar diversos cambios político-económico-sociales en las distintas sociedades de nuestro tiempo.

El modelo de producción industrial solventado en su articulación con el Estado de Bienestar comienza a desquebrajarse en torno a nuevos modos y formas en la producción. El desarrollo global de la tecnología y su penetración en las todas las esferas de la vida social trae aparejado el surgimiento de un nuevo modo de producir capitalistamente, lo que diversas corrientes del pensamiento han llamado “capitalismo informacional” (Castells, 2001) y otras “capitalismo cognitivo” (Boutang, 1999; Rullani, 2000) que comprende un cambio en el *modo de desarrollo* (Castells, 1995) dentro del capitalismo al pasar a ser el conocimiento/información el principal insumo de la producción de bienes por sobre la materia y energía lo que conlleva a diversos sectores a replantear las legislaciones y estrategias de acumulación vigentes.

A su vez, comienza a gestarse un proceso de reconfiguración de los lazos sociales y de solidaridad que imperan en los diversos colectivos humanos, generando un *proceso de cambio* en las relaciones sociales “típicas” del capitalismo industrial.

El surgimiento de foros de debates, juegos interactivos y las más recientes “redes sociales” favorecen la interacción de múltiples sujetos a través de la Web mediante una Comunicación Mediada por Computadoras (Castells, 1997) y se convierten en canales potenciales para la creación de vínculos profundos.

En trabajos anteriores hemos explorado los lazos y relaciones sociales que mantienen los individuos desde el año 2009 en la plataforma del servidor argentino de dos juegos MMORTS ¹ analizando las interacciones, roles simbólicos y Lazos de Solidaridad Informacional (Gendler, 2012a) generados entre los participantes en el marco de una CMC cristalizada en la conformación de una comunidad virtual (Castells 1997, Levy 2007), lazos que se extienden a otras esferas de la vida humana.

¹ Videojuegos de estrategia en tiempo real multijugador masivos en línea

También hemos estudiado las estrategias de las empresas proveedoras del juego para obtener ganancias económicas mediante la Apropiación Incluyente (Zuckerfeld, 2011) de las interacciones y relaciones sociales formadas en su interior (Gendler, 2012b). A su vez, se ha profundizado en los casos donde los usuarios abandonan el juego, pero no su comunidad (Gendler, 2013 y Gendler, 2014b), haciendo hincapié en los distintos motivos por los cuáles esto ocurre, así como sus consecuencias en los lazos y relaciones forjados anteriormente.

También hemos iniciado la exploración y análisis de tres Juegos Sociales² (Gendler, 2014a y Gendler, 2014c) teniendo en especial consideración sus características, plataforma, jugabilidad virtual y sus potencialidades de generar diversas relaciones entre sus usuarios, comparándolos con los juegos MMORTS anteriormente analizados.

El **presente trabajo** busca profundizar en las prácticas de los usuarios de Juegos Sociales en torno a analizar y descubrir acciones, interacciones, conformación de comunidades y producción de aplicaciones informáticas colectivas que permitan desarrollar una **jugabilidad de tinte alternativo** al propuesto por las empresas proveedoras de los juegos y a su lógica mercantil y redituable. Se busca asimismo **analizar comparativamente**, respecto a los juegos MMORTS, sus diversas prácticas alternativas y de resistencia frente a la Apropiación Incluyente

Nuestra metodología consiste en lo que tradicionalmente se puede conocer como **“trabajo de campo”**, donde el nivel de complejidad radica en que el “campo” está en los diversos ámbitos de la vida cotidiana del investigador (el propio hogar, oficina, lugar de trabajo, universidad, etc.). A su vez, se han efectuado una serie de entrevistas en profundidad a diversos actores claves del juego para poder conocer y analizar las diversas representaciones, juicios de valor, acciones y relaciones mantenidas por los mismos en el marco de éste. Asimismo, se ha realizado una encuesta online de **250 casos** a diversos jugadores **para complementar la información cualitativa**.³

Cabe aclarar al lector, que éste trabajo es una continuación en una línea de investigación y profundización de varios trabajos anteriores, por lo que muchos elementos del marco teórico y conceptos elaborados anteriormente se mantienen, otros se abandonan, otros se

² Juegos a los que se accede a través de Redes Sociales(Facebook, Twitter, etc.)

³ Esta encuesta fue realizada mediante una plataforma de encuestas online que permitió lograr el número de casos deseados con relativa velocidad. Contó con una distribución final de 50% hombres y 50% mujeres, con un rango de edad entre 16 y 70 años (si bien predomina en la composición de la muestra la **población menor a 55 años** con un 87%, lo que nos habla de la composición de jugadores de estos juegos), todos ellos jugadores de servidores argentinos de juegos online y un 99% de ellos radicados actualmente en el territorio de la República Argentina

re-elaboran y otros se profundizan con nuevos aportes teóricos surgidos y/o hallados por el autor en el lapso de tiempo que media entre las investigaciones.

Contexto de Posibilidad: pasaje del Capitalismo Industrial al Capitalismo Cognitivo

Desde la década de 1970 se empiezan a entrever profundos cambios en el modo de producción capitalista, donde *“La revolución de la tecnología de la información ha sido útil para llevar a cabo un proceso fundamental de reestructuración del sistema capitalista... una nueva estructura social asociada con el surgimiento de un nuevo modo de desarrollo, el informacionalismo, definido por esta reestructuración del modo capitalista de producción”* (Castells, 2001a: 5)

En nuestros trabajos anteriores hemos desarrollado en profundidad este pasaje, por lo que por cuestiones prácticas en el presente trabajo brindamos un pequeño punteo:

* **Desarticulación del Estado de Bienestar:** En el caso argentino, donde el trabajo siempre fue un **factor de fuerte integración y cohesión** y donde el Estado se caracterizó tradicionalmente por políticas paternalistas y de contención, la desarticulación del Estado de Bienestar generó cambios que impactaron fuertemente en las relaciones materiales y simbólicas de los individuos gestándose así un **desgarramiento en el tejido social** (Svampa, 2005) al debilitarse o modificarse drásticamente los lazos tradicionales que regían la vida de los sujetos.

Al quedar los individuos en una situación de relativo desamparo y abandono (por parte de un Estado mucho más limitado) frente a los desafíos político-económico-sociales de la vida cotidiana se produce una **profunda individualización** en el modo de encarar las acciones cotidianas, al reinar en el imaginario colectivo un profundo descreimiento de los partidos políticos, de la política en general y de las instituciones tradicionales como canales de expresión y de posibilidad de un cambio social o individual, en una situación que, siguiendo a Durkheim (2006a), nos arriesgamos a llamar **anómica**⁴.

* **Cambios en la esfera productiva/laboral:** el pasaje del capitalismo industrial al cognitivo implica lo que Castells (1995) denomina **“un nuevo modo de desarrollo”** dentro del modo de producción capitalista dónde el insumo “conocimiento/información”

⁴ Entendiendo a la Anomia como el *“momento en el que los vínculos sociales tradicionales se debilitan y la sociedad pierde su fuerza para integrar y regular adecuadamente a los individuos, generando fenómenos sociales tales como el suicidio, entre otros”* (Durkheim, 2006a)

sea el principal por excelencia. Cabe destacar que el modo de desarrollo penetra el conjunto de estructuras, instituciones y relaciones sociales, permeándolas. Esto no significa automáticamente el fin de la producción agraria o el cierre de las industrias de un país, pero si significa el comienzo de una reestructuración de sus estructuras, instituciones y relaciones sociales adaptándose al nuevo modo de desarrollo vigente. Este nuevo modo de desarrollo informacional define su cambio al producir un nuevo tipo de mercancías, los llamados Bienes Informacionales⁵ que son “*Bienes obtenidos en procesos cuya función de producción está signada por un importante peso relativo de los gastos (en capital o trabajo). En todos los casos se trata de bienes en cuya producción los costos de las materias y de la energía son despreciables frente a los de los conocimientos involucrados.*” (Zuckerfeld, 2010a: 3)

Esto no elimina la producción de bienes industriales sino que queda relegada o subsumida ante la nueva producción informacional, la que tiene correlación en el *surgimiento de un cuarto sector de la economía* denominado “Sector Informacional” donde se producen estos BI.

Los BI primarios (Zuckerfeld, 2010a) compuestos puramente de información digital, tienen su materialidad en los Bits que los componen. Siguiendo el planteo de Cafassi (1998) no solamente los BI tienen materialidad, sino que cuentan con una característica particular que **pone en jaque** el sistema de valorización tradicional capitalista. Esta “ontología del BIT” (dada la fácil replicabilidad sin pérdida de calidad o contenido con un costo tendiente a 0), modifica de modo radical la tradicional valorización capitalista al ya no poder obtener un valor de cambio por cada réplica de producto producido (como era el caso de la producción en serie industrial).

CMC y Comunidades Virtuales: Siguiendo a Castells (1997), encontramos que la CMC⁶ está caracterizada por su **interactividad**(posibilidad de la interacción de múltiples emisores de modo sincrónico o asincrónico),la posibilidad de comunicaciones “**de poca opacidad**” que permitan a los usuarios tener un mayor grado de libertad en las comunicaciones al **poder ser selectivos** con las informaciones que dan e incluso el construirse una identidad distinta a la propia (cambiando de profesión, sexo, etc.) en un tipo de relación *completamente distinta* a las cara a cara tradicionales. A su vez, se da una **inmersión** en el sentido de la existencia de un espacio definido que permite al

⁵ De ahora en más, los llamaremos “BI”.

⁶ Comunicación mediada por computadoras

usuario navegarlo y que permite a su vez la construcción de cierta **narratividad** de los usuarios en ese espacio con el paso del tiempo. Estas utilidades de la CMC del ámbito del ocio pueden conformar diversas Comunidades Virtuales, que siguiendo a Levy (2007) podemos definir las como: “*Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales... Lejos de ser frías, las relaciones en línea no excluyen las emociones fuertes... Así se expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión alrededor de centros de interés comunes, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración.*” (Levy, 2007: 102-103).

Sector Informacional de la producción: Que posee 2 características: **conexión continua** de los trabajadores bajo el modo de desarrollo informacional, donde la PC⁷ pasa a ser al mismo tiempo un medio de producción como un medio de ocio. La *segunda* habla del **carácter flexibilizado** de los trabajadores bajo el modo de desarrollo informacional. La dicotomía complementaria (Zuckerfeld, 2010b: 7), nos habla de trabajadores hiper-calificados trabajando en ámbitos de trabajo por lo general “flexibles y relajados” dónde se enmascaran las condiciones de opresión y la extracción de plusvalía individual y colectiva. A su vez, no se encuentran sindicalizados y por lo general su trabajo es de tinte *individual*⁸ con lo que se reduce considerablemente las posibilidades de gestar lazos fuertes dentro del ámbito laboral como era el caso de los lazos de los trabajadores industriales.

En tanto que los trabajadores precarizados que completan el par dicotómico, son empleados en condiciones de precariedad, subcontratación y poca temporalidad lo que les dificulta establecer lazos fuertes entre sí y se minan las posibilidades de organización, sindicalización y/o movilización de reclamos.

⁷ Nos referimos a PC como elemento genérico, se entiende que hoy en día puede intercambiarse por dispositivos portátiles, notebooks, netbooks, tablets, etc.

⁸ El aumento en la práctica del “teletrabajo”, es decir, el trabajo realizado desde el hogar, ayuda a consolidar este carácter individual del trabajo informacional.

Con lo que se evidencia lo que mencionábamos anteriormente: que el **trabajo** en su versión informacional **no logra reproducir las estructuras de integración, cohesión y formulación de lazos sociales** al igual que hacía su versión industrial.

La legislación en torno a los Bienes Informacionales: Propiedad Intelectual, Cercamientos Artificiales, apropiación excluyente e incluyente

En el capitalismo cognitivo se producen BI cuyo principal insumo es la información y cuya materialidad en los Bits les otorga la característica de ser replicables con costo tendiente a cero, hecho que anularía a priori el valor de cambio de los BI.

Por lo tanto, se emplean una multiplicidad de estrategias para volver redituables estos bienes fácilmente replicables y así asegurar su valoración y la obtención de ganancia. Siguiendo a Rullani (2004): *“El valor de cambio del conocimiento está entonces enteramente ligado a la capacidad práctica de limitar su difusión libre, es decir, de limitar con medios jurídicos —patentes, derechos de autor, licencias, contratos— o monopolistas la posibilidad de copiar, de imitar, de «reinventar», de aprender conocimientos de otros. En otros términos: el valor del conocimiento no es el fruto de su escasez —natural—, sino que se desprende únicamente de limitaciones estables, institucionalmente o de hecho, del acceso al conocimiento”* (Rullani, 2004: 4)

Es decir, que el valor del conocimiento y por ende de los BI estará atado a una serie de restricciones artificiales que limiten su difusión, es decir, que limiten o asignen valor a su replicabilidad.

Ante esto, Zukerfeld (2010) nos comenta que *“El conocimiento en general y una forma muy particular, la información digital, asumen una centralidad productiva antes desconocida. Ésta, frágil ante la reproducción ilegal, ha de ser custodiada por las armas jurídicas más poderosas...Esto simboliza el núcleo duro de la fundación legal del capitalismo cognitivo. La protección es automática – sin solicitudes -, por 95 años y sin revelar el funcionamiento de aquello que se protege”* (Zukerfeld, 2010a: 19)

En conjunto, comienza a gestarse un **movimiento alternativo**, que intenta legislar alternativamente el conocimiento para intentar “saltar” los cercamientos artificiales impuestos por el capitalismo cognitivo y así intentar contribuir a ampliar la “esfera pública no-estatal” donde los garantes de este movimiento sostienen que pertenecen los conocimientos. Ahora bien, nos encontramos con un interesante panorama en torno a la legislación de los BI y del conocimiento:

Por un lado, podemos destacar una forma de **Apropiación Excluyente** del valor de cambio de los BI. Es la forma clásica por el cuál el usuario debe pagar para utilizar el bien ya sea adquiriéndolo en tiendas, ya sea comprándolo vía Web, etc. En este caso es donde vemos los cercamientos artificiales impuestos al conocimiento para signarle un valor de cambio al bien e impedir o limitar la replicabilidad con costo tendiente a cero.⁹ Sin embargo, existe otro medio de Apropiación, denominado “**Apropiación Incluyente**” (Zukerfeld 2011) mayoritariamente utilizada por la Web 2.0 donde se aprovechan los conocimientos “doblemente libres” (dado que los usuarios son libres de acceder, compartir, estudiarlos, etc. pero a su vez son “libres” de recibir un pago por producirlos) en torno de garantizar la gratuidad del acceso a diferencia de la Apropiación Excluyente, pero sin embargo **volver mercantil la participación de los usuarios** en esa plataforma. De este modo, se genera un plusvalor donde antes no lo había: *“Nos muestra que YouTube, al igual que muchos otros Sitios de Redes Sociales, basan una buena parte de sus negocios en el no reconocimiento de los derechos patrimoniales de los autores. Lejos de reclamar por el cumplimiento del copyright, estas empresas perfectamente capitalistas basan sus negocios en su violación sistemática. Promocionan la “libertad” de consumir, la de producir e incluso la de descargar los contenidos. Pero callan la “libertad” de la carencia de reconocimiento monetario a uno de los bastiones de su negocio.”* (Zukerfeld, 2011: 15)

De este modo, se logra obtener una serie de ingresos monetarios tanto vía publicidad generalizada y/o personalizada, como a través de la producción impaga de los usuarios en sentido de producciones de contenidos o simplemente con el compartir diálogos, datos personales y/o links de webs es motivo suficiente para que el servidor 2.0 obtenga una ganancia a través de los datos necesarios para personalizar la propuesta publicitaria. En palabras de Zukerfeld, la apropiación incluyente “**es una modalidad regulatoria por la cual las empresas capitalistas explotan los Conocimientos Doblemente Libres y la producción colaborativa y los combinan con dosis quirúrgicas de Propiedad Intelectual.** Se trata de una modalidad que, a diferencia de las privativas, no se basa en la exclusión total. Por el contrario, tiene como sustento el pregón del acceso libre y la conformación de redes sociales... En lugar de fundar la ganancia capitalista en cercamientos al acceso, la apropiación incluyente se concentra en aprovechar la producción impaga de conocimientos de los internautas (Zukerfeld, 2011: 21)

⁹ El caso del cierre de Megaupload por el FBI junto a los juicios, persecución y bloqueos a nivel mundial a The Pirate Bay destaca la actualidad de este modo de apropiación y de la avanzada de la Propiedad Intelectual.

Este tipo de apropiación incluyente no busca generar valor y plusvalía a base cercar y fomentar el valor de cambio de los BI, sino que por el contrario garantiza su acceso libre y gratuito pero pone su foco en volver mercantiles las acciones, interacciones, producciones, contenidos y demás relaciones generadas o compartidas al interior de las plataformas 2.0 que utilizan esta modalidad de apropiación, y utilizada asimismo por los juegos on-line que analizaremos a continuación.

El caso de los juegos on-line dentro de las CMC:

Juegos Sociales

En trabajos anteriores (Gendler, 2014a y Gendler, 2014c) hemos realizado un recorrido por las definiciones de distintos autores acerca de los **Juegos Sociales**, sin embargo por más que hemos reflexionado y criticado varias de ellas, no hemos hasta ahora elaborado una categorización acorde para nuestro análisis. Cuando hablamos de Juegos Sociales hablamos de juegos que se ejecutan al interior de Redes Sociales (principalmente Facebook), sin una Meta central clara pero con varios objetivos pequeños a cumplirse al corto plazo, reglas rígidas e invariantes y un potente sistema de Feedback (McGonigal, 2013) constituido por mensajes alentadores, obtención de niveles u otro modo de graficar el progreso, que incentiva a los jugadores a progresar en su experiencia. Estos juegos poseen a su vez una **limitación en sus acciones**, ya sea con una barra de energía que se vaya consumiendo con cada acción, con un número limitado de movimientos, con recursos difíciles de conseguir o con vidas que se agotan, se limita la participación del usuario a un cierto número de acciones por sesión de juego.¹⁰ El estar insertos en la red social Facebook posibilita que el jugador pueda agregar a sus contactos como “aliados”, con quienes podrá intercambiar distintos elementos necesarios para el progreso en la plataforma del juego y con quienes podrá competir e interactuar **indirectamente** al no permitir el Juego Social la simultaneidad de acciones entre el jugador y sus contactos, planteando una jugabilidad virtual (Gendler, 2014a) de tinte individual en su plataforma. A su vez, los jugadores son “bombardeados” constantemente por distintos anuncios y propuestas de recursos y elementos que permitirán superar obstáculos difíciles, que permitirán un veloz progreso o que harán mas entretenida la experiencia del jugador. Estos elementos son ofrecidos a cambio de la inversión de dinero real en la plataforma

¹⁰ Estas acciones se recuperan gradualmente (en intervalos de 5 a 15 minutos) o pueden adquirirse solicitándolas a sus contactos-jugadores o comprándolas con dinero real.

del juego, en grandes cantidades vía Tarjeta de Crédito, en pequeñas cantidades por medio de gasto del crédito del celular o por otros medios, como por ejemplo contestar encuestas, comprar ropa o electrodomésticos en tiendas online (con la posterior asignación de estos puntos Premium en el juego) o incluso comprar antivirus. Según nuestra encuesta, un 30% de los jugadores de juegos sociales declaran haber invertido dinero real en su juego y los principales motivos son: poder desbloquear algo que de otro modo no se podría (29%), progresar más rápidamente (27%) y por considerar que sin dinero real no se puede disfrutar del juego al 100% (16%). Tan solo un 7% ha declarado invertir dinero real para ayudar a otros compañeros, lo que nuevamente nos habla del carácter de jugabilidad individual de este tipo de juegos.

En el marco de nuestro trabajo de campo, hemos analizado 3 juegos sociales en detalle: El Candy Crush, el Marvel Advengers Alliance¹¹ y el Dragon City.¹² Hemos visto que, todos los juegos poseen distintas características, estilos de juego diferentes y objetivos de corto plazo adecuados a producir un tipo de juego y no otro.

En el caso del Candy Crush los objetivos son, mediante una dinámica de conectar elementos, superar los diversos niveles con sus requerimientos para avanzar en la historia general, en el caso del MAA también se superan niveles al pelear contra los villanos de las películas de Marvel, pero incluye el “bonus” de ir reclutando diversos superhéroes para poder “competir” con los equipos de héroes de otros jugadores controlados por la IA¹³ y en el caso del Dragon City es ir ampliando las diversas estructuras disponibles e ir consiguiendo dragones de distinto elemento para que “procreen” y así obtener combinaciones que permitan llenar el “álbum dragón” y ser mas competitivo al enfrentar a los dragones de otros jugadores, controlados por la IA. Por consiguiente, y en discrepancia directa con los análisis de O’Neill (2008), Rossi (2009), y Tourn (2013) que sostenían el carácter multijugador de estos juegos como algo característico los mismos, hemos observado que en la plataforma del juego se produce lo que Ducheneaut (2006) denomina “jugar solos acompañados”, dado que la experiencia del usuario en estos juegos será siempre de un solo jugador, pero estará *acompañado en contexto* por otros usuarios (ya sea sus contactos-jugadores que le brinden ayuda o recursos, por

¹¹ A partir de ahora lo llamaremos “MAA”.

¹² Para mayor detalle en las descripciones y el análisis de estos 3 juegos sociales se recomienda Gendler, M (2014c) “Juegos... ¿sociales? Un análisis de los juegos online de Facebook y otras redes”.

¹³ Inteligencia Artificial, brindada por la plataforma del juego.

exponer la plataforma el nivel alcanzado por los demás o su puntuación en algunos niveles o en el enfrentamiento con estos jugadores cuyos equipos son manejados en la IA). Esto nos condice necesariamente a una **experiencia solitaria**, *los otros existen pero no podemos llegar a ellos* en la plataforma del juego.

Juegos MMORTS

Nos referimos a un tipo de juego que “*no requiere una total focalización en el mismo (no es un juego a pantalla completa sino una ventana en el navegador) que permite realizar otras actividades mientras se lo juega tales como comunicarse con los otros usuarios a través de canales de Chat instantáneo, leer los diarios, escuchar música, estudiar, etc. Pero a su vez, no solo no tiene final sino que **continúa ejecutándose todo el tiempo** esté o no el usuario conectado a diferencia de otra clase de juegos donde una vez que el usuario cierra su sesión queda seguro y guardado hasta la próxima vez que inicie sesión. Un usuario puede atacar al otro a pesar de que éste no este conectado, por lo que el tiempo de dedicación del juego llega a ser en algunos casos de un altísimo nivel*” (Gendler, 2012a: 12).

En este tipo de juegos, al igual que los Juegos Sociales, tampoco hay una Meta final definida, pero estos juegos carecen de los objetivos cortoplacistas que representan la principal jugabilidad de los Juegos Sociales. En los juegos MMORTS, cada usuario inicia su experiencia con diversas posesiones a mejorar, recursos a extraer y robar, ejércitos a desarrollar, entre otros, donde pronto el carácter de jugabilidad continua e ininterrumpida de los mismos hará que para defender sus posesiones, para poder atacar a otro jugador más avanzado o meramente para comerciar deba interactuar con los demás jugadores. La plataforma del juego provee diversas herramientas para esto, ya sea desde mensajes asincrónicos, chats internos, o el permitir crear y/o unirse a un grupo (alianza, partido político, tribu, etc.) donde puedan interactuar y coordinar mejor sus acciones grupales. El desarrollo de estos grupos a medida que los usuarios van conformándolos, interactuando y realizando acciones entre sí, pronto conforma una pequeña Comunidad Virtual (Levy, 2007) donde los intereses en común en conjunción con los ritmos del juego que permiten y requieren de una **coordinación eficaz, constante y sostenida en el tiempo** para poder tener éxito en sus acciones colectivas llevan al planteamiento de diversos Objetivos en Común y a la asunción de Roles

predeterminados que permitan ejecutar las acciones planificadas e intentar progresar tanto a nivel individual como grupal.

En análisis anteriores (Gendler, 2012a, 2012b, 2013 y 2014b) hemos estudiado a fondo 2 juegos MMORTS. **Analizando solo lo que suscribe a la plataforma** de estos juegos pudimos ver, en el Ikariam, cuya temática está planteada en la antigüedad y su jugabilidad plantea la construcción de ciudades y de ejércitos, batallas largas y grupales que requieren de coordinación para poder triunfar en ellas, la construcción de Alianzas de decenas o cientos de jugadores que competirán y batallarán entre sí. También hemos analizado el eRepublik, donde los usuarios nacen en un “ePais”, se crean y/o unen a distintos ejércitos y partidos políticos, batallan coordinadamente contra ejércitos de otros ePaíses y disputan colectivamente cargos electorales (Presidente, congresista, presidente de partido) cada 10 días para poder disputar tanto cierto grado de honor como poder administrar ciertos elementos (leyes, impuestos, declarar guerra o alianza, etc.) En el caso de estos juegos, los usuarios también son objetivo de diversos avisos y promociones para invertir dinero real en el juego (aunque en menor cantidad que en los Juegos Sociales) con el fin de poder progresar más rápidamente, obtener recursos adicionales, poder comprar votos para las elecciones u obtener alguna ventaja militar que permita obtener a su grupo la victoria en la batalla.

A diferencia de los múltiples medios habilitados para tal fin en los Juegos Sociales, en los juegos MMORTS solo se logra obtener Ambrosia (Ikariam) u Oro (eRepublik) mediante la utilización de la tarjeta de crédito o el gasto de crédito del celular. En promedio un 57% de los jugadores de juegos MMORTS ha declarado invertir dinero real frecuentemente y entre los principales motivos encontramos el progreso rápido (43%), pero donde también podemos ver que un 33% de los encuestados han invertido dinero real para poder ayudar a sus compañeros.

Más allá de la plataforma: vínculos y lazos

Como hemos visto, el carácter multijugador de los Juegos Sociales puede ponerse en duda. Sin embargo, hemos observado como los diferentes usuarios de estos juegos sobrepasan la plataforma de los mismos intentando conectarse con Otros por fuera del juego. Un 49% de usuarios del Candy Crush, un 76% del MAA y un 68% del Dragon City declaran jugar con personas que no conocían anteriormente, es decir, que fueron agregados **exclusivamente para el juego**, lo que nos indica que estos jugadores debieron

utilizar otros medios y herramientas por fuera de la plataforma del juego para poder agregar a estas personas. La red social Facebook dispone de sistemas de chats, a la vez que permite poder buscar y agregar a otros como nuevos contactos y permite crear o unirse a grupos de usuarios de diferentes temáticas (entre ellas los juegos), lo que ayuda a esta labor de incorporar nuevos contactos-jugadores. Sin embargo hemos podido apreciar que los jugadores de juegos sociales en su búsqueda por ampliar sus horizontes y su experiencia de jugabilidad, utilizan distintas herramientas no solo por fuera de la plataforma del juego, sino por fuera de la red social Facebook. Para esto, recurren a distintos espacios online que puedan no solo brindarles nuevos contactos para interactuar, sino también **información y ayuda por fuera de la disponible inicialmente en el juego.**

Dentro de estos espacios podemos encontrar espacios **Wiki** de cada juego, donde distintos jugadores han ido recopilando información, experiencias, secretos y claves, diversas **páginas de consulta** donde los usuarios generan guías para pasar niveles y diversos **Foros** sobre los juegos en general. Como hemos visto, si bien algunos jugadores declaran solo ser usuarios pasivos de estos espacios, un 45% de los usuarios de Candy Crush, un 78% del MAA y 73% del Dragon City declara haber participado en un Foro de discusión, cuyas secciones “Generales” permiten el intercambio de opiniones y experiencias por fuera incluso de la temática del juego. A su vez un 40% de los jugadores de Candy Crush, un 59% de MAA y un 50% de Dragon City declaran haber participado e interactuado con otros por **diversos espacios de Chat** ya sean de la red social Facebook como de otros (IRC, chats gratuitos online, etc.). Estos espacios favorecen mediante el constante intercambio la formulación de diversos vínculos y lazos entre los jugadores, permitiéndoles sortear la jugabilidad individual que planteaba la plataforma de los juegos al **asignarse ellos mismos un carácter multijugador**: *“En promedio un 33% de los 3 juegos declara haber forjado lazos con contactos-jugadores que no conocía previamente y de este 33% un 71% declara haber conocido personalmente a estos usuarios y un 95% declara haber mantenido el contacto con ellos pese a haber abandonado el juego.”* (Gendler, 2014c:11).

La creación de estos lazos y vínculos perdurables, generados principalmente por la búsqueda de los usuarios de expandir los límites rígidos de la plataforma del juego, que incluso superan el espacio online y se imbrican (Lago Martinez, 2012) con el offline en diversas experiencias de “conocer al otro personalmente” **son ya una práctica alternativa** al diseño y planificación de los juegos sociales en sí.

En el caso de los juegos MMORTS, la misma dinámica del juego lleva a que los jugadores actúen coordinadamente para conseguir alcanzar o estar mas cerca de los Objetivos en Común planteados. A su vez, el tiempo transcurrido y el proceso de jugar juntos e irse conociendo no solo como jugadores, sino también como individuos con sus trayectorias, problemas, sueños e intereses, generan que los jugadores **sobrepasen las herramientas básicas del juego** creando foros de su alianza/partido político, creando y asumiendo nuevos Roles por fuera de los que vienen *por default* en la plataforma del juego (reclutador, tesorero, secretario de estadísticas, etc.), adoptando una cierta identidad grupal en torno no solo a los objetivos sino al modo de jugabilidad que expone el grupo (guerreros, pacifistas, socialistas, lulzeros¹⁴, comerciantes, etc.). Esto, es posibilitado por la característica de **conexión continua** del capitalismo cognitivo donde el mismo medio de producción es el medio de ocio tanto dentro como fuera de la jornada laboral, lo que brinda el marco de posibilidad de esta inversión constante de tiempo en el juego. Estas interacciones poco a poco van conformando lazos y vínculos fuertes y perdurables al interior de las comunidades virtuales. En nuestra encuesta, el 94% de los usuarios de juegos MMORTS declara haber dialogado online con otros jugadores. El 70% declara haberse relacionado con otros jugadores por medio de grupos de Chat de diversas plataformas y un 91% declara haber sido usuario asiduo de Foros del juego y haber mantenido conversaciones y discusiones con otros usuarios. Como vemos, este tiempo invertido en conjunto con los otros en pos de cumplir el Objetivo en Común permite el conocer al otro y el intercambiar opiniones y contenidos *por fuera* de la temática del juego, desarrollando un lazo. Estas son situaciones de coordinación conjunta y del **continuo y cotidiano** compartir por parte de jugadores que

¹⁴ El término **Lulz** es una derivación de LOL (Laugh out loud). El término significa "El orgullo de haber desequilibrado emocionalmente a la víctima". En el caso de los juegos online, el jugador “lulzero” es aquel que busca principalmente realizar acciones de tinte bizarro y humorístico para generar la ira de otros jugadores. La mayoría de los jugadores “lulzeros” son acusados de “no jugar en serio” sino de convertir en una situación irrisoria cada acción.

dedican una gran cantidad de tiempo de trabajo y de ocio en pos de cumplir metas en común, y luego estos lazos **pueden reforzarse mediante reuniones y encuentros personales**. En una sociedad donde el tejido social fue desgarrado (Svampa, 2005) por los profundos cambios del pasaje del capitalismo industrial al cognitivo que reestructuraron la vida social de los individuos, éstos lazos permiten entrever en estos grupos específicos analizados la creación de un nuevo tipo de lazo de solidaridad, *distinto* al lazo de solidaridad mecánica o del lazo de solidaridad orgánica (Durkheim, 2006a), permiten la creación de un lazo de solidaridad informacional¹⁵ (Gendler, 2012a), propio del capitalismo cognitivo y de la CMC

“En la RL tengo amigas pero no puedo verlas todos los días porque tienen otros horarios que los míos, en cambio la gente del juego siempre está ahí...están disponibles a toda hora a causa de que el tiempo que hay que pasar en el juego es bastante grande pero una vez que se toma confianza también influyen y afectan a la personalidad de uno como si lo hiciera un familiar...” (Rusa, mujer, 19 años , jugadora de eRepublik)

Como vemos, estos Lazos no solo son fuertes y perdurables, sino que cumplen una importante función de contención de los jugadores, hecho que se ve posibilitado y ampliado por la penetración cada vez mayor de las tecnologías digitales en la vida cotidiana y por la característica de imbricación del online y el offline de estos lazos en el marco de la Cultura Digital, lo que refuerza a los mismos.

Como hemos visto (Gendler, 2014a), estos lazos no son exclusivos de los juegos MMORTS dado que los usuarios de Juegos Sociales que han explorado por fuera de la plataforma del juego también declaran haber conformado vínculos fuertes con otros. La principal diferencia radica en que la jugabilidad propuesta por los juegos MMORTS tiende a desarrollar estas interacciones como *necesarias* para sostener la jugabilidad de los jugadores, mientras que en los Juegos Sociales son los propios usuarios los que utilizan la plataforma del juego como punto de partida para futuras interacciones y vínculos.

¹⁵ Cabe destacar que este carácter de **solidaridad** de los lazos, que se inscribe en la teoría durkhemiana, no refiere al "ser caritativo o bien predispuesto" sino a relaciones mutuas entre individuos que son "solidarias entre sí", en sentido de ser de un constante ida y vuelta fortalecedor de estos lazos e implicar distintos hechos y potencialidades que, por un lado rebasan la mera "amistad" al estar latente la posibilidad (muchas veces concretada) de que estos vínculos al rebasar el espacio online hacia el offline se transformen no solo en relaciones más profundas, sino también en potencialidades laborales, de encontrar pareja, de ampliar el horizonte de posibilidades de los individuos vía capital social y aprendizaje de diversas tareas y habilidades/capacidades con los roles asumidos(que son creados colectivamente), entre otras. Por último estos lazos representan una creación colectiva e implican **deberes y responsabilidades hacia los otros miembros** (y de ellos con el individuo) en un lazo que constituye "mucho más" que una mera amistad o grupo de amigos.

Apropiación Incluyente de los Lazos de Solidaridad

Informacional

Como hemos destacado anteriormente (Gendler, 2012b) la principal modalidad de ganancia económica por parte de las empresas proveedoras de los juegos MMORTS es, justamente, brindar un acceso gratuito a estos juegos para luego poder obtener beneficios monetarios a partir de las interacciones de los usuarios. Estas empresas constantemente monitorean el desarrollo de la jugabilidad de las comunidades virtuales del juego, brindando “promociones” de artículos Premium en momentos de desarrollo de grandes esfuerzos colectivos (por ejemplo una gran batalla que involucre a cientos de jugadores) o planteando modificaciones en la plataforma del juego (por ejemplo, permitiendo que un ePais ataque a otro que no es limítrofe, permitiendo generar una gran acción colectiva para poder realizar este ataque¹⁶) para fomentar el gasto de dinero real de los usuarios. Este se realiza para progresar más rápidamente y poder así auxiliar a compañeros en apuros o para obtener una ventaja militar que pueda inclinar la balanza a favor del grupo y así poder fortalecer la intensidad de los lazos generados al accionar en progreso de su Objetivo en Común.

Vemos así que, dentro de la lógica de la Apropiación Incluyente, las empresas proveedoras de juegos MMORTS obtienen su principal ganancia con las interacciones y acciones **colectivas** en pos de fortalecer la intensidad de esos Lazos generados entre los usuarios. Si bien la compra individual puede traer cierto resquemor¹⁷, el gasto es aceptado y hasta alabado (al menos por los miembros de la propia Comunidad Virtual) cuando se trata de utilizarla en un esfuerzo colectivo.

En contraste, al no tener implícito la interacción y el forjamiento de lazos con los otros, sino una mera jugabilidad individual acompañada, en los Juegos Sociales se intenta estimular la inversión de dinero real para el progreso individual y para superar los puntajes de sus contactos. Es por este pobre aliciente que un menor porcentaje de personas invierte dinero real en los Juegos Sociales y estos tienen una cantidad y frecuencia de anuncios y promociones mayor que en los MMORTS. Sin embargo, como hemos visto, el principal gasto de dinero real en los Juegos Sociales es para “superar

¹⁶ Un caso emblemático de esto fue cuando en el 2 de Abril de 2012 los usuarios de eArgentina pagaron en conjunto cerca de 3 mil dólares para poder efectuar un “ataque aéreo” a eGran Bretaña en conmemoración por el aniversario de la Guerra de Malvinas. En este caso la empresa no solo se quedó con el dinero invertido para poder permitir ese ataque, sino que brindó grandes “promociones” en gasto de dinero real para ambos bandos en su batalla.

¹⁷ En el ikariam la compra de Ambrosía es muchas veces vista como una “trampa legal”. En eRepublik si bien tiene mayor índice de aceptación, su uso desmedido sobre todo de tinte individual genera cierto resquemor en la comunidad caracterizando al que hace abuso como “Visero”(en relación a la utilización de la tarjeta Visa)

algo que de otro modo no se podría”, lo que nos permite plantear que si bien los Juegos Sociales también permiten el acceso gratuito a su plataforma, **impiden el desarrollo de la jugabilidad de los usuarios en cierto punto avanzado** para que estos, ya enganchados con la dinámica del juego, deban invertir dinero real para poder continuar en su progreso.

“Me di cuenta que hay un nivel que si vos no usas al menos 2 veces la herramienta que junta el mismo caramelo y la bomba no puedes completar el nivel, es imposible. El juego te regenera la herramienta 1 vez cada bastantes días, con lo que si o si tenés que ponerle plata para comprar la segunda. Vi un par de guías y videos para pasarlo y todas recomendaban comprar para ahorrarte el garrón” (Marisa, 23 años, jugadora de Candy Crush)

Prácticas Alternativas

Si bien los usuarios en varias oportunidades deciden invertir dinero real para poder progresar en su experiencia de juego o para obtener una ventaja que le permita acercarse a su grupo al éxito en su acción colectiva, no podemos explicar este gasto meramente por la función de contención del Lazo de Solidaridad Informacional ni tampoco podemos pensar que el gasto de dinero real sea la única acción posible para beneficiar a su Comunidad Virtual.

En relación al primer punto, si bien hemos expuesto que estos lazos y vínculos generados permiten establecer fuertes **interacciones contenedoras** de estos usuarios ante el desgarramiento del tejido social debemos tener en cuenta otros factores.

Ya en su investigación sobre los MUD, Rheingold (1993) describía a los vínculos identitarios y las relaciones forjadas al interior de las Comunidades Virtuales como una **“comuni3n”** entre los usuarios, en torno a forjar un grupo abigarrado cuyos intereses y objetivos colectivos vayan más allá de las meras experiencias individuales. En esta línea, McGonigal (2013) nos habla que los juegos online producen una “activaci3n emocional” que evidencia no solo el enorme tiempo de dedicaci3n y el pensar y planificar distintas estrategias para obtener éxito individual o colectivo, sino también una cierta **pasi3n** despertada por el trabajo en equipo, donde el jugar brinda la *sensaci3n de control* sobre las propias acciones y la *oportunidad de poder generar un cambio* en el mundo frente a las dificultades de lograrlo en la vida cotidiana. A su vez sostiene que la concreci3n de metas colectivas genera “recompensas emocionales” donde *“el énfasis puesto en la colaboraci3n, la cooperaci3n y el aporte a un grupo mayor de personas generan que los jugadores reciban la enorme satisfacci3n de saber que cumplen un rol único e importante en un esfuerzo mayor”* (McGonigal, 2013: 51).

Respecto a los juegos MMORTS es sencillo darse cuenta de esto cuando analizamos el tiempo invertido en planificar, coordinar, organizar y dialogar con los otros o incluso realizar un gran gasto de dinero real para cumplir un Objetivo en Común, situación que trae aparejada la creación de los Lazos de Solidaridad Informacional en estas comunidades, lazos que no solo contienen sino que brindan estas recompensas emocionales.

Son gente que siempre están, gente que ha sabido que me ha pasado algo por que yo siempre las comento, gente que me ha ofrecido dinero para ayudarme, que me ha venido a cuidar cuando yo he estado enferma... cosas muy importantes, entonces que más puedo yo que sentir semejante contención, cuidado y amor de parte de esa gente... (Arini, 33 años, mujer, Líder de Alianza REV, jugadora de Ikariam)

Pero en el caso de los Juegos Sociales a priori parecen no cumplirse los dichos de McGonigal al estar restringido en su plataforma la jugabilidad en conjunto¹⁸. Es aquí donde podemos ampliar ese carácter multijugador que le asignamos anteriormente a estos juegos. No solo terminar conformando una Comunidad Virtual y generar lazos con otros representa el carácter **social** de los Juegos Sociales, sino también la **producción de diversas herramientas para poder ayudar a otros** a progresar en su jugabilidad. El hecho de pertenecer a la Comunidad Virtual de estos juegos implica en parte el desarrollo y trabajo de creación de estas herramientas, tanto de Wikis de creación colectiva¹⁹, como de guías, de consejos, trucos, videos explicativos en YouTube para los miembros de la comunidad, pero también pensando en aquellos usuarios pasivos que no son parte de la misma y que quizás nunca lo sean. He aquí la recompensa emocional de los jugadores de Juegos Sociales al dedicar tiempo y esfuerzo en desarrollar apasionadamente diversas herramientas que sean elementos útiles para miembros de sus Comunidades Virtuales como también de los potenciales de serlo. Los jugadores de juegos MMORTS también promulgan estas prácticas, desarrollando distintas guías para los nuevos jugadores, videos explicativos, creando Foros para coordinar actividades y expandir sus horizontes respecto del juego. Cabe destacar a su vez en ambos tipos de juego la creación de diversos **scripts**²⁰ instalables como extensión de navegador que permitan modificar ciertos aspectos del juego, superar barreras que sin gasto de dinero serían imposibles, brindar bonus de

¹⁸ Por más que la autora sostenga que superar un obstáculo en un juego produzca una descarga de “Fiero”, entendida como un shock emocional positivo, sostiene a su vez que la recompensa emocional por un logro colectivo supera ampliamente todo éxito individual.

¹⁹ Estos espacios Wikis recolectan información, guías, consejos y experiencias

²⁰ El uso habitual de los **scripts** es realizar diversas tareas como combinar componentes, interactuar con el sistema operativo o con el usuario, modificar diversos patrones en el código de programación, hacerlos visibles u ocultarlos, entre otros.

modo gratuito, facilitar la planificación de ataques o incluso bloquear las publicidades y anuncios de las empresas proveedoras²¹. Estos scripts a veces son anónimos pero muchas otras veces son creados por una Comunidad Virtual en específico, quien la brinda solo a sus miembros o la expande para sociabilizar su utilización. A su vez, suelen ser creados con programas Open Source o directamente con Software Libre permitiendo que otros jugadores con ciertos conocimientos los modifiquen y mejoren.²² Como vemos, todas estas herramientas colectivas generadas por los mismos usuarios, no solo permiten ampliar la experiencia de los jugadores, sino que **permiten que esta se realice sin gasto de dinero real**. Vemos aquí el punto central de estas prácticas alternativas: estas permiten que tanto el jugador a nivel individual como la Comunidad Grupal a nivel colectivo disponga de ayudas, bonus, conocimientos e incluso ciertas ventajas de modo gratuito, **sorteando la Apropiación Incluyente** que imponen las empresas proveedoras para obtener ganancias a partir de la producción e interacción de los usuarios. Esto entra en diálogo con este carácter de **pasión** que evocábamos anteriormente: al significar el jugar con otros una activación emocional de sentirse parte de un todo mayor y por consiguiente intentar que los compañeros dispongan de todas las herramientas posibles para mejorar su experiencia y que **juntos** puedan desarrollar una jugabilidad más basta y enriquecedora, el desarrollo de estas prácticas alternativas significa **confrontar con el modelo de apropiación incluyente de las propias empresas proveedoras y con su propuesta de jugabilidad seteada por default**. De este modo, se proponen colectivamente otras formas de jugar, otras formas de relacionarse y otras formas de compartir con los Otros distintas a las planificadas, desarrollando una **lógica colectiva distinta de juego**.

Este sortear los cercamientos incluyentes representa a su vez una “ética de la gratuidad” sostenida con fervor por muchos jugadores bajo el lema de que “el juego gratuito debe ser gratuito”. Podemos en cierto modo analogar esta ética de la gratuidad a la ética hacker dado ambas presentan como pilares el accionar de modo ético en torno al trabajo

²¹ Esto a su vez acelera la jugabilidad dado que estos anuncios no solo entorpecen ciertas acciones sino que ralentizan el juego en sí mismo al ejecutar la página una mayor cantidad de información.

²² Ejemplos de esto son los “convertidores de batalla” del Ikariam que permiten cuantificar las bajas de las batallas para luego subir un gráfico amigable y entendible a los Foros de las Alianzas o a los foros globales o los indicadores de rebeliones en el eRepublik que avisan de posibles combates que de otro modo podrían tomar al grupo por sorpresa. En los Juegos Sociales el script por excelencia es el Lethax, una extensión exclusiva para Firefox que permite superar ciertas limitaciones de tiempo y de interacciones base de los Juegos Sociales para brindar una experiencia más enriquecedora a los usuarios. Originalmente este script tenía una lógica **cracker**(en sentido de “romper” el código) permitiendo obtener victorias inmediatas y/o saltarse ciertos niveles u obstáculos. Sin embargo, por las diversas persecuciones y críticas que fue objeto, los realizadores lo alteraron, prefiriendo no alterar la dinámica del juego en sí, sino brindar soluciones de modo gratuito que de otro modo requerirían la inversión de dinero real.

colectivo para desarrollar elementos que luego puedan compartir, distribuir y socializar: *“la ética del compartir está basada en las redes distribuidas y también en la libertad para usar los conocimientos producidos por la comunidad. La única condición es que dichos conocimientos sean desarrollados y devueltos para mejorar la comunidad, y para que esta los pueda seguir usando. La ética hacker es una ética del hacer y del esfuerzo, pero organizados alrededor del trabajo por placer.”* (Monteverde, Rodríguez y Peña López, 2013: 9).

Podemos ver esta ética de la gratuidad no solo en la producción y difusión de herramientas, sino **también en diversas acciones colectivas** como “huelgas” de jugadores coordinadas contra algún cambio o restricción incorporada que requiera dinero real impuesto por las empresas proveedoras. También se pueden observar acciones, mensajes, campañas en blogs (internos o externos al juego) o incluso crackear un Foro oficial o la cuenta de algún administrador contra el baneo²³ de un miembro de la Comunidad Virtual que utilizó algún script u otra herramienta, y de este modo defender no solo al afectado, sino a la lógica alternativa y de libre compartir que representa la utilización de estas herramientas.

Incluso podemos ver esta ética en acciones de “colecta” de dinero real por parte de jugadores mas pudientes tanto para que toda la Comunidad pueda acceder a ciertos beneficios que no han podido ser desbloqueados por estas herramientas, como también para que haya un “fondo de dinero real disponible” para que jugadores que no pueden invertir dinero o no piensan hacerlo pero que contribuyen de igual forma a la comunidad puedan participar del mismo modo que el resto de la Comunidad.

El principal motivo de estas acciones y de sostener esta ética y/o este tipo de jugabilidad alternativa es en parte por que los jugadores entienden que el juego representa el primer lugar en común donde estos lazos de solidaridad informacional son generados y fortalecidos y por que ven en las acciones mercantiles de las empresas proveedoras diversos obstáculos para desarrollar una jugabilidad colectiva disfrutable.

Conclusiones y reflexiones abiertas

En este trabajo hemos realizado un análisis tanto acerca de las características de los Juegos Sociales y Juegos MMORTS en su plataforma como de las interacciones y lazos

²³ En la jerga informática, se llama **ban** (banear) a una restricción; ya sea total, parcial, temporal o permanente, de un usuario dentro de un sistema informático. En estos juegos un ban significa que el usuario no podrá ingresar a su cuenta de usuario y por ende no podrá jugar hasta que el Ban sea quitado, dado que si se genera otra cuenta para sortear un ban, si este es temporal representaría un ban definitivo por “multicuenta” y si este ya es permanente podría representar un bloqueo de ip que impida no solo el acceso al juego sino todo el acceso a la página.

forjados por los jugadores en su experiencia. Hemos visto como los Lazos de Solidaridad Informacional generados al interior de las comunidades virtuales al calor de la experiencia de juego no solo representan una fuerte contención para los usuarios en el marco de una sociedad cada vez más individualizante, sino que involucran una activación emocional tanto con los compañeros como con la experiencia de juego. Los jugadores disfrutan jugar, es más, lo hacen apasionadamente. Por eso trabajan, colaboran y producen colectivamente para que todos puedan disfrutar al máximo esa experiencia de juego y así también forjar y reforzar los lazos establecidos con los demás. Pero al ver que sin dinero real no se puede disfrutar del 100% del juego u otros que pueden pagar disponen de herramientas y ventajas que perjudiquen al propio grupo, los jugadores desarrollan acciones de resistencia y crean estas herramientas para **defender el juego y la Comunidad** que aman, **tanto de los “cambios y modificaciones inescrupulosos”** que generan las empresas en su afán por obtener nuevos réditos monetarios como también de la **falta de equidad** que se genera cuando otros obtienen estos beneficios pagos.

He aquí donde radica el núcleo de la ética de la gratuidad. No solo en defender que “el juego gratuito siga siendo gratuito” frente a las diversas acciones, cambios, etc. ejecutados por las empresas, sino en intentar **crear** un tipo de **jugabilidad inclusiva** donde todos estén en igualdad de condiciones, diferente a la propuesta por las empresas. Es decir, donde el éxito y avance colectivo dependa del accionar y esfuerzo en conjunto (coordinando con otros y/o utilizando herramientas hechas por otros) **y no por las ventajas de la situación económica de cada individuo por fuera del juego**, rompiendo así con la lógica de Apropiación Incluyente ejecutada por las empresas que permite acceder gratuitamente pero que brinda mayores ventajas a quien puede pagarlas. Finalmente, nos queda destacar que ese sentimiento de sentirse “uno como parte constituyente de un Todo mayor” generado por la activación emocional del jugar, interactuar y desarrollarse a uno mismo en conjunción con los demás es, con sus correspondientes matices, lo que postulaba hace mas de cien años Durkheim en “Las Formas elementales de la vida religiosa”(2006c) donde postulaba no solo que la sociedad es una creación colectiva “superior y diferente” a las partes que la componen, sino que estos individuos componentes en su interacción despiertan fuertes pasiones que no solo refuerzan sus vínculos, sino que modifican su experiencia y modifican incluso en su accionar colectivo a la sociedad misma.

Si bien entendemos que no todos los jugadores de juegos online realizan estas acciones colectivas, si hemos visto que representan un gran porcentaje totalmente significativo. Resta analizar en futuras investigaciones como las diversas relaciones de poder al interior de las comunidades virtuales (Gendler, 2013) incluyen y afectan a esta activación emocional y a esta ética de la gratuidad y equidad, como así también explorar y analizar si éstas son expresiones exclusivas de Comunidades Virtuales de juegos online o, si por el contrario, se puede encontrar en otras comunidades de usuarios (que luego trascienden el online y se imbrican con el offline) de distinto tipo para ver si, efectivamente, podremos constatar si estos Lazos de Solidaridad Informacional junto a la conexión continua que los hace posibles, las emociones que despiertan y su función de contención ante los drásticos y continuos cambios sociales son extrapolables(o no) a una característica general de la Cultura Digital, propia de esta nueva fase del capitalismo en el que vivimos.

Bibliografía:

BOUTANG, Y (2004) “Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo” en AA. VV. Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva, Madrid: Traficantes de sueños.

CAFASSI, E (1998), Bits moléculas y mercancías (breves anotaciones sobre los cambios en el submundo de las mercancías digitalizadas), Universidad Nacional de Quilmes, Bs. As.

CASTELLS, M (1995) “La ciudad informacional”. Madrid: Alianza

CASTELLS, M (1997) “la cultura de la virtualidad real”. Disponible en <http://www.hipersociologia.org.ar/>.

CASTELLS, M (2001) “La era de la Información. Volumen I –(prólogo, capítulos 1 a 5)” Edición de Hipersociología, 2011

DECHENEAUT, N; YEE, N; NICKELL, E y MOORE, R (2006) “ “Alone Together?” Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games” disponible en [http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20\(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20(2006).pdf)

DURKHEIM, E (2006a) “La División Social del Trabajo”. (versión original 1893).

DURKHEIM, E (2006b) “El Suicidio”, Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1897)

DURKHEIM, E (2006c) “Las formas elementales de la vida religiosa” Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1912)

GENDLER, M (2012a) “Nuevas Tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online” En revista “Trazos Universitarios” Universidad Católica de Santiago del Estero. ISSN 1853-6425 Disponible en

http://revistatrazos.ucse.edu.ar/articulos_con_referato/documents/Gendler_dic2012_Trazos.pdf

GENDLER, M (2012b) “Las Estrategias de apropiación mercantil de

los lazos de solidaridad informacional: el caso de los juegos online” presentación de ponencia en las VII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata. ISSN 2250-8465 Disponible en: <http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar/actas/Gendler.pdf>

GENDLER, M (2013) “Juegos Online: causas del abandono de la comunidad virtual y sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional” presentación de ponencia en las X Jornadas de Sociología de la UBA. Disponible en:

<http://sociologia.studiobam.com.ar/wp-content/uploads/ponencias/706.pdf>

GENDLER, M (2014a) “Lazos de Solidaridad Informacional y Comunidades Virtuales en análisis comparativo: juegos MMORTS y juegos sociales” Pre - Alas Calafate 2014. Actas de congreso

GENDLER, M (2014b) “Juegos Online: ¿Por qué dejan de jugar? Causas y consecuencias en los lazos de solidaridad informacional y en la Comunidad Virtual” Presentación en actas publicadas de 43 JAIIO, Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad. ISSN: 2362-5139 Página 326 a 342. (2014) Disponible en <http://43jaiio.sadio.org.ar/proceedings/STS/934-Gendler.pdf>

GENDLER, M (2014c) “Juegos... ¿sociales? Un análisis de los juegos online de Facebook y otras redes” en revista Unidad Sociológica. ISSN 2362-1850. Año 1, N° 2

EN PRENSA

LAGO MARTÍNEZ, S. (2012) “Comunicación, arte y cultura en la era digital” en Ciberespacio y Resistencias. Exploración en la cultura digital. Buenos Aires, Hekt. Libros.

LÉVY, P (2007) Capítulo VII: “El movimiento social de la cibercultura” en *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos.

McGONIGAL, J (2013) “¿Por que los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?”, Buenos Aires, Siglo XXI editores.

MONTEVERDE A, RODRIGUEZ A, PEÑA LÓPEZ I. (2013):“La reinención de la democracia en la sociedad-red: Neutralidad de la red, ética hacker, cultura digital, crisis institucional y nueva institucionalidad”. Internet Interdisciplinary Institute (IN3), Universitat Oberta de Catalunya, Working Paper Series; WP13-004.

O’NEILL, N. (2008) “What Exactly are Social Games?”, en

<http://www.socialtimes.com/2008/07/social-games>

RHEINGOLD, H (1993) “La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras” Editorial Gedisa, Barcelona, España

ROSSI, L (2009) “Playing your network: gaming in social network sites” en *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009

RULLANI, E (2004) El capitalismo cognitivo, ¿un déjà-vu? en AA. VV., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva*, Madrid, Traficantes de sueños, 2004 (versión digital en Hipersociología)

SVAMPA, M (2005); “La gran mutación” en *La sociedad excluyente*, Taurus, Buenos Aires

TOURN, G. (2013) “Jugar en tiempos de Facebook. Un análisis de los videojuegos de las redes sociales”. En, *Lúdicamente* Año2 N°3, Julio 2013, Buenos Aires

ZUKERFELD, M (2010a), “La expansión de la Propiedad Intelectual: una visión de conjunto” en Mónica Casalet (compiladora) *El papel de las Ciencias Sociales en la*

construcción de la Sociedad del Conocimiento: Aportes de los participantes al Summer School de EULAKS. EULAKS, Flacso México, México DF, 2010

ZUKERFELD, M (2010b) “Cinco hipótesis sobre el trabajo informacional”, *Revista Gestión de Personas y Tecnología*, número 8, Santiago de Chile. 2010.

ZUKERFELD, M (2011), Más allá de la Propiedad Intelectual: Los Conocimientos Doblemente Libres, la Apropiación Incluyente y la Computación en la Nube en de Capitalismo y Conocimiento: Materialismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Capitalismo Informacional, Tesis Doctoral, FLACSO, 2011.