



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD IZTAPALAPA

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

POSGRADO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

Cafés Internet de la Ciudad de México. Configuración de espacios y actividades cotidianas

Iván Flores Obregón

Tesina de Maestría en Ciencias Antropológicas

Director: Dr. Rodrigo Díaz Cruz

Asesores: Dra. Paula Soto Villagrán
Dr. Edgar Gómez Cruz

Índice de contenido

Agradecimientos.....	3
Introducción.....	5
Antecedentes.....	12
Breve historia de los videojuegos y el cibercafé.....	12
Del café-Internet al PC Bang.....	19
Observación y participación. El proceso de construcción e involucramiento en el campo..	36
La noción de red sociotécnica en el cibercafé.....	54
Dos casos de grupos sociales relevantes.....	92
Reflexiones finales.....	114
Bibliografía.....	123

Agradecimientos

Este trabajo es resultado de la intervención y apoyo de muchas personas con las que he compartido camino, es imposible agradecer plenamente a todos en una página sin embargo me aventuraré a elegir las palabras más cercanas a esta sensación de plena gratitud.

Agradezco profundamente a mi familia porque su apoyo constante desde mi infancia me ayudó a llegar a este momento de mi vida. A mi papá de quien aprendí el valor que tiene el trabajo y el esfuerzo constante, ahora más que nunca entiendo que nada de lo que hagamos tiene sentido si no es para disfrutarlo y ser feliz. Tu ejemplo sigue vivo con todo lo que me enseñaste. A mi mamá que me ha dado su opinión crítica y sincera siempre, tu valentía y coraje ha sido ejemplar para poner en perspectiva mis problemas cotidianos y enfrentarlos sin titubeos. A mi hermana de quien tengo presentes su carácter y firmeza pero también su sencillez y humildad para disfrutar la vida a pesar de todas las dificultades que aparezcan en el camino. A mi tía Genis, mi abue Pilar, mis primos Vale, Beto, Lizeth, Oli y los niños Ganesh y Om porque de ellos siempre he recibido a manos llenas cariño, respeto y aprecio sincero. Gracias por todo.

Adriana, agradezco tu compañía y apoyo total en este proceso de aprendizaje que llamamos vivir en pareja. He tenido la fortuna de poder (re)aprender muchas cosas contigo y que han sido decisivas para mi formación personal pero también profesional. La ruta no ha sido sencilla pero tu cariño y apoyo ha permanecido aquí conmigo plenamente. Gracias por emprender todos estos proyectos para seguir creciendo.

A mis amigos que son como una continuación de mi familia y de quienes he recibido ánimo y ayuda cuando nuestros caminos se encuentran. A Oliver, Úrsula, Carlos, Caterina, Andrei, Manolo, Montse, Rodrigo, Carola, Vladimir, Adriana, Adrián y Juan. Las pláticas, la música y las risas que hemos compartido son invaluable y han nutrido una parte de mí que me acompaña en todo momento. Gracias por estar ahí, por escuchar y permitirme formar parte de sus vidas. Me siento honrado de tenerlos como amigos.

Al Dr. Rodrigo Díaz le agradezco todo el tiempo que dedicó para hacerme comentarios y observaciones a pesar de sus infinitas ocupaciones. Su dedicación y entrega es un ejemplo a seguir que me ha marcado para mis siguientes proyectos.

A la Dra. Paula Soto le agradezco las atenciones que tuvo para leer mi trabajo y acceder a apoyarme en este proceso de investigación, las observaciones que me hizo desde la clase que tomé con usted me ayudaron a repensar muchos fenómenos que no creía que pudieran ser estudiados.

Al Dr. Edgar Gómez le agradezco su confianza y amistad pero también sus observaciones críticas a mi trabajo. Tu trayectoria profesional me resulta inspiradora y es más valiosa cuando me recuerdas constantemente la importancia de aprender juntos fomentando el respeto y la colaboración en pos de mejorar nuestra capacidad para seguir haciendo preguntas sobre el mundo en el que vivimos y mejorarlo. Como bien dices: Arrieros somos y en el camino andamos.

Finalmente estoy bastante agradecido con todos los profesores y personal administrativo que forma parte del posgrado en Ciencias Antropológicas, con todos los maestros con los que he tomado clase porque su apoyo y enseñanza me ayudaron a aumentar mi curiosidad y fortalecer mi formación profesional como estudiante y aspirante a antropólogo, es un privilegio haber contado con su experiencia. Tengo muy presente el apoyo que recibí del Dr. Antonio Ziri6n y la Dra. Angela Giglia por mantenerse pendientes de situaciones que excedían el plano acad6mico y apoyarme en la medida de sus posibilidades.

¡Gracias!

-I.

Introducción

Una de mis principales inquietudes al comenzar este proyecto de investigación era cuál era la forma más cercana que podía observar a los usuarios mientras se conectaban a la red, al mismo tiempo tenía mucha curiosidad por observar cómo eran los espacios donde estaban las computadoras y la forma en que los usuarios habitan estos lugares. Mi interés se alimentaba de la idea de que en estos lugares era posible identificar cómo nuestro uso del Internet está profundamente ligado al lugar en el que estamos, con las ventajas y desventajas que eso suponga. La forma en que utilizamos Internet no puede comprenderse únicamente desde la red sino que requiere integrar una observación y análisis de la situación social en la que nos encontremos: El lugar en que nos conectamos, si lo hacemos desde un teléfono celular, una PC o una laptop, si tenemos en casa un espacio designado para estos aparatos o si vamos a un espacio específico para hacerlo.

El cibercafé me parecía un espacio idóneo para comenzar dicha exploración, en la literatura científica hay una buena cantidad de investigaciones cuyo objeto de investigación eran los cibercafés, los estudios abordan diversos fenómenos locales y globales, por ejemplo la expresión cultural de una comunidad (Miller y Slater, 2004), el mantenimiento de roles a través de tecnologías de comunicación (Stefoni, 2012), las condiciones económicas y educativas de un país (Wilson y Kolo Lawan, 2015; Nuamah, Franklina y Owusuwaa, 2015; Torres, 2002; Ruelas y Ramírez, 2008), los cambios en la vida cotidiana de los jóvenes (Castro y Zepeda, 2004) así como los nuevos aprendizajes que pueden desenvolverse con el uso de Internet a través de los cibercafés (Fuentes, 2011). Es importante notar que en estos estudios se aborda cibercafés regulares, como aquellos que encontramos cerca de escuelas u oficinas que suelen ofrecer servicios de papelería, impresión, fotocopiado y venta de programas informáticos. Los usuarios pasan tiempos determinados en función de la actividad que vayan a realizar.

Sin embargo noté que en la ciudad había algunos cibercafés que atendían a otro tipo de población más joven y donde los usuarios pasaban más de 1 hora frente a las máquinas. Estos cibercafés no ofrecían ningún servicio de papelería y los usuarios no llevaban a cabo

tareas específicas sino que iban a jugar en línea, esto presentaba para mí un cambio radical puesto que el espacio tenía características completamente diferentes a las de un cibercafé regular: Las máquinas están destinadas al juego, el mobiliario -en algunos casos- está diseñado para pasar mucho tiempo sentado, la conexión a Internet es de más alta velocidad lo que cambia sustancialmente la tarifa que los usuarios pagan por asistir a estos lugares. Los cibercafé de alguna manera se han adaptado a un mercado que se encuentra en permanente transición tecnológica, donde lo nuevo e innovador representa un gran valor cultural y comercial. Esta situación se relaciona profundamente con la producción y comercialización de nuevos dispositivos, podemos notar la gran cantidad de marcas que ofrecen computadoras y lap tops específicamente para jugar; esto incluye todo un mercado para todo tipo de componentes de las computadoras, desde tarjetas de audio y video, discos duros con mayor capacidad de almacenamiento, teclados mecánicos y con diseños ergonómicos hasta audífonos para escuchar el juego en alta fidelidad.

La configuración de los cibercafé, su localización en la ciudad, el mobiliario, las máquinas, los puertos, el cableado e incluso el software instalado en cada una de ellas aparece aquí como una fuente de información que acompaña las prácticas que los jugadores llevan a cabo colectivamente en los cibercafé. La forma en que están dispuestos y organizados los espacios revela además una red sociotécnica (Bijker, 1995) bastante amplia que articula a usuarios y artefactos tecnológicos. Considerar todos estos elementos significa considerar a los objetos como constitutivos de la vida humana, tal como lo explica Díaz (2007): "... la vida humana y su evolución se configura por ligas, intercambios, asociaciones, desplazamientos, enrolamientos y transformaciones entre actores humanos y actores no humanos. Así la transformación de y las propiedades atribuidas a los actores no humanos modifica necesariamente a los actores humanos".

Apoyándome en esta visión, en el proyecto de investigación recurro a los planteamientos de la construcción social de la tecnología puesto que trae a cuenta la forma en que las ciencias sociales -específicamente la antropología- están indagando en una gran cantidad de procesos y prácticas tecnocientíficas que están configurando estructuras sociales distintas. Esta perspectiva me permitió pensar algunas tensiones que resultan de las diversas formas

en que los usuarios conciben los videojuegos dentro y fuera del cibercafé, ya sea como herramientas que permiten discutir aspectos políticos de la realidad social o la profesionalización del juego como una oportunidad laboral. De forma paralela podemos reflexionar sobre el lugar que adquieren los objetos tecnocientíficos en la vida cotidiana de los jugadores en la Ciudad de México.

Notaremos que para comprender la dinámica cotidiana de los *gaming centers*¹ requerimos acercarnos a otros contextos y grupos de actores que no necesariamente están en estos espacios, por ejemplo la dinámica interna de un juego específico -con su propio slang, reglas, jerarquías-, con lo que tendremos la posibilidad de entender muchas de las conversaciones que ocurren en el cibercafé. Por esta razón, buena parte del trabajo de investigación la dediqué a participar y observar las interacciones que ocurren a través del juego *League of Legends*², ya que se trata de uno de los juegos más populares en todos los *gaming centers* que visité.

Tener una comprensión de lo que ocurre en los cibercafé para jugadores -o *gaming centers*- supone que no tenemos un panorama claro de todo lo que ocurre ahí, en parte porque las tecnologías no se explican a sí mismas (Bijker, 1992, p. 8). Así resulta más claro pensar que no existe una neutralidad tecnológica sino que la tecnología siempre está situada, de hecho adquiere formas específicas de uso que varían entre lugares y culturas. Las tecnologías están sujetas a una contingencia en la medida en que pasan de mano en mano, con lo que se van modelando y remodelando (Bijker, 1992, p. 8).

En el presente texto intento hacer evidente que las prácticas tienen sentido cuando son

1 Quisiera aclarar que a lo largo del texto utilizo este nombre aunque también me refiero a ellos como cibercafé, en parte porque se asemejan a salas de juego como ocurre con las llamadas “maquinitas” pero conservan un modelo de negocio más cercano a los cibercafé. La revisión de diversos artículos periodísticos sobre el tema me ha llevado a considerar el término de “gaming center” como nodal para entender una dinámica particular que ocurre en estos espacios. Por otra parte muchos de los nombres que tienen los cibercafé que visité (Luna Gaming Café, Gank Gaming Lounge, Arena The Place to Play) me llevaron a adoptar “gaming center” como válido para designar a estos espacios.

2 A lo largo del texto me referiré a este juego como LoL para evitar escribir en cursivas el título completo del juego y facilitar la lectura.

enlazadas con espacios, tiempos y objetos específicos. Consideremos el planteamiento de que Internet es siempre una invención local de los usuarios (Miller y Horst, 2012, p. 19), es decir, la noción de digital que exploro aquí está relacionada con la forma en que las personas de esta ciudad imaginan y re-significan la noción de lo digital y de videojuego. Aunque exista globalmente una visión homogénea de estos elementos, sigue habiendo expresiones culturales distintas (Ginsburg citado en Miller y Horst, 2012, p. 19) que caracterizan formas de uso, prácticas y discursos de los jugadores en la Ciudad de México. El trabajo de Miller y Slater (citado en Miller y Horst, 2012) presenta un argumento (2000) sobre el uso de Facebook en la isla de Trinidad, donde los chismes potenciales, el escándalo y en general ser ruidoso se toma como una muestra intrínseca de cómo ser trinitense en Facebook. En mi caso notaremos por ejemplo que los jugadores de LoL tienen sus propios códigos y slang que mezclan nuestra cercanía con la cultura estadounidense (por ejemplo, mezclar palabras en inglés y español) y el humor en doble sentido. Esta es una expresión cultural distinta y particular de esta ciudad y probablemente de esta región geográfica. Tenemos por lo tanto la posibilidad de actualizar la historia de la tecnología tal como es utilizada aquí, llevar a cabo un estudio sobre lo que está ocurriendo en el café-Internet representa también un esfuerzo por atender un aspecto de la cultura digital en nuestro país; se trata de un porcentaje de la población que, aunque no es mayoría, participa en Internet.

La organización del texto es la siguiente: En el primer capítulo presento una breve reconstrucción histórica de los videojuegos y el cibercafé, mi propósito es evidenciar que los artefactos tecnológicos como los piensa Bijker (1995) poseen una historia bastante intrincada y compleja que involucra a una gran cantidad de actores sociales, los cuales han agregado sus propias expectativas y modificaciones a los artefactos.

El apartado dedicado a los videojuegos comienza desde los primeros juegos hasta la aparición de consolas y dispositivos portátiles, es importante tener presente el hecho de que los videojuegos aparecen con objetivos distintos a los de entretener o divertir sin embargo actualmente integran un mercado que incluye otros productos culturales como música, diseño, películas, entre otros. Un aspecto importante de esta sección es que el desarrollo de los videojuegos permitió la creación de computadoras mucho más rápidas, pequeñas y

baratas con la idea de que pudieran comercializarse a mayor escala. Simultáneamente aparecen algunos de los primeros lugares con máquinas para jugar: arcades o centros de juego cuyos antecedentes directos son los salones con máquinas de pinball.

En el apartado dedicado a la historia del cibercafé intento evidenciar la transición que ha habido desde los primeros cibercafés que ofrecían solamente conexión a Internet hasta los gaming centers o PC bangs que están dedicados exclusivamente a los videojuegos. Esta sección incluye una revisión concisa de investigaciones realizadas que tienen por objeto el cibercafé y diversas problemáticas sociales. La construcción de la historia de estos establecimientos requirió la revisión de información de diversas fuentes periodísticas debido a la ausencia de textos científicos que sistematizaran la historia de los cibercafés, sin embargo notaremos que el cibercafé atravesó una etapa de entusiasmo generalizado donde se le pensaba como un nodo importante para minimizar la brecha digital, de tal forma que todos pudieran tener acceso a la red; con el abaratamiento de los teléfonos celulares y de la conexión móvil a través de éstos, los textos periodísticos plantean al cibercafé como un tipo de negocio que aspira a desaparecer definitivamente, asunto que no puede asegurarse tajantemente.

Esta breve reconstrucción histórica intenta seguir la propuesta de Bijker (1995) con lo que podemos tener una noción más clara de las continuidades y rupturas presentes en el desarrollo no sólo de los artefactos tecnológicos sino de los espacios y dinámicas sociales que los acompañan. También hago hincapié, siguiendo Morley (2008), en que tener una perspectiva histórica sobre los medios y artefactos tecnológicos evitará que se adopte una postura tecnófila o tecnófoba y más bien se tenga la capacidad de analizar cómo los juegos digitales están incrustados en la vida cotidiana, así como la forma en que son apropiados y significados por los jugadores.

El segundo capítulo está dedicado a la reflexión metodológica, como he explicado sucintamente en párrafos anteriores, mis visitas a los cibercafés requirieron que en un primer momento explorara detalladamente las dinámicas de *League of Legends* (de aquí en adelante LoL) -debido a su popularidad- así como grupos en servicios de redes sociales y

foros en Internet dedicados al mismo videojuego. Esto significó considerar las propuestas metodológicas de Boellstorff (2008) sobre su trabajo en *Second Life*, muchas de las cuales fueron de gran ayuda para considerar las expresiones culturales que ocurren dentro del juego. Sin embargo considero que esta perspectiva está limitada al llamado mundo digital. Si bien a través de la red pude experimentar lo que significaba ser un jugador de LoL, comprender las reglas, mecánicas del juego, los sistemas y asignación de roles y tareas esta información adquirió un nuevo matiz cuando asistí al cibercafé y escuché de viva voz las conversaciones de los jugadores. Pasar tiempo en los cibercafé me permitió darme una idea de cómo este espacio posibilita interacciones particulares que son invisibles a través del juego.

La propuesta de Boellstorff (2008) es innovadora porque abre la posibilidad de que el campo puede estar ahí -digamos- dentro de nuestra computadora sin embargo, y siguiendo en consecuencia mi idea de integrar lo online y lo offline, era importante ubicar todas estas prácticas en el cibercafé, como el lugar en el que se integran los saberes sobre el juego y sobre la vida social a través de la experiencia colectiva del juego.

El capítulo tres está dedicado a mis observaciones durante mis visitas a los cibercafé, ahí pretendo hacer notoria las características de las redes sociotécnicas de cada espacio. Cada establecimiento permite dinámicas específicas, por ejemplo que los jugadores pasen toda la noche jugando, que los empleados habiten sus espacios de trabajo de formas completamente distintas a como ocurriría en un cibercafé regular, que los jugadores puedan convivir con jugadores profesionales, etc. Con esto se hace más notorio que el cibercafé integra diversos actores que están atravesados por condiciones económicas, sociales y culturales resultado de vivir en la Ciudad de México.

En el capítulo cuatro presento mi experiencia al participar en dos grupos con perspectivas distintas sobre los videojuegos, todo esto siguiendo la propuesta de Bijker (1995) sobre su noción de grupos sociales relevantes. La participación en estos grupos me permitió notar la flexibilidad interpretativa que hay sobre los videojuegos así como las formas en que los jugadores atribuyen sentidos y significados distintos dependiendo de sus expectativas,

preocupaciones y objetivos. Los grupos tienen en común una preocupación por los videojuegos y algunos de los miembros asisten a cibercafés ya sea para jugar o para otras actividades como torneos, encuentros con otros jugadores, concursos de cosplay, etc. La importancia de esta sección es que se hace evidente la tensión que existe por la construcción de género alrededor de los videojuegos y la profesionalización del juego, es decir la transición del videojuego a un deporte electrónico que aspira a profesionalizarse y ofrecer oportunidades laborales para los jugadores. Cuestión que está relacionada con la hipermasculinización de los videojuegos y el deporte, tal como es pensada por Brookey (2015), Oates (2015) y Voorhees (2015).

El último capítulo está dedicado a las conclusiones y observaciones finales del proyecto de investigación, está de más decir que este proyecto me ha permitido notar aspectos que originalmente no tenía contemplados -como los videojuegos que se convierten en deportes- que pueden ser exploradas a más profundidad en el futuro, que abren nuevas preguntas de investigación más específicas y requieren la elaboración de una metodología que aborde estas problemáticas. Como veremos, el tema es amplio y resulta complicado acaparar todos los aspectos que involucran las dinámicas cotidianas en el cibercafé de una sola vez, sin embargo el presente texto busca indagar en una posible ruta teórica y metodológica donde se integren más elementos para comprender cómo la diada videojuegos y cibercafé nos lleva a discutir diversos fenómenos sociales que se gestan en este espacio y que suelen pasar desapercibidos.

Antecedentes

Breve historia de los videojuegos y el cibercafé

Para comenzar a trazar una historia de los videojuegos debemos pensar que dicha historia es paralela a los cambios tecnológicos y sociales como un todo, es decir los videojuegos tienen sentido si consideramos los desarrollos económicos o políticos del contexto en que fueron creados, desarrollados, patentados y comercializados. De acuerdo a Berens y Howard (2008) la idea de utilizar las computadoras para jugar tiene muchos puntos de inicio que aparecieron después de la segunda guerra mundial. Destacan tres antecedentes: el primero, una patente hecha en 1947 por Thomas Goldsmith y Estle Ray Mann de un dispositivo de entretenimiento con un tubo de rayos catódicos, el juego buscaba emular el lanzamiento de misiles que debían destruir objetivos superpuestos en la pantalla. El dispositivo consistía en un tubo de rayos catódicos y un osciloscopio con una serie de perillas y botones que permitían cambiar las trayectorias de los “misiles”. Algunos años más tarde, en 1951, Ralph Baer imagina que para construir el mejor sistema de televisión en el mundo se le deben incorporar juegos interactivos, idea que fue rechazada.

El segundo es OXO, un juego creado en 1952 por Alexander S. Douglas, se trata de una versión electrónica del tres en línea o gato; el juego se crea como una forma de ilustrar la tesis de Douglas sobre la interacción humano-computadora, el juego consiste en vencer a una computadora conectada a un tubo de rayos catódicos de 35 x 16 píxeles.

El tercer antecedente aparece en 1958, William Higginbotham crea “Tennis for two” utilizando un osciloscopio en vez de una pantalla, su objetivo era entretener a los visitantes del Brookhaven National Laboratory mientras les hablaba de los efectos de la gravedad, se trata del primer videojuego para dos personas y antecedente directo del pong lanzado por Atari años más tarde.

El objetivo común de estos tres primeros antecedentes es que no cuentan con una historia detrás del juego, uno simplemente comenzaba a jugar y a alcanzar objetivos que no requerían ser explicados a detalle: Sólo debíamos vencer/destruir al otro. En ese momento Douglas y Higginbotham consideran que no se trata de un invento que deba patentarse y comercializarse, su utilidad reside en explicar otros fenómenos como la interacción humano-máquina o el concepto de gravedad, en contraste Goldsmith y Ray Mann imaginan que este invento puede ser comercializable y distribuido en el mercado como un juguete. En 1961, Steven Rusell quien estudiaba en el MIT crea Spacewar!, el juego propone algunas mecánicas fundamentales para la incipiente industria: opciones de juego, modo de dos jugadores, un sistema de puntaje y recursos limitados. El juego se diseñó para mostrar lo último en tecnología computacional: una computadora de 9 kilogramos que en aquél entonces costaba \$100,000 dólares. Spacewar! nunca se patentó por lo que tuvo muchas imitaciones.

Algunos años más tarde -en 1967- Ralph Baer planteó nuevamente que los sistemas de televisión de lujo debían tener una especie de sistema de juegos disponibles, esto condujo al lanzamiento de la primera consola de videojuegos para casa: la Magnavox Odyssey de 1972, ésta incluía 12 juegos y era supuestamente exclusiva de las televisiones Magnavox, en ese tiempo se vendieron cien mil unidades lo que ayudó a que se abriera un mercado hasta entonces inexplorado.

Nolan Bushnell -por otro lado- plantea la creación de un lugar donde haya máquinas de videojuegos que funcionen con monedas por lo que comenzó a investigar para producir una máquina que fuera compacta y económica para realizar dicha tarea. La importancia de Baer y Bushnell es fundamental en la historia de los videojuegos porque proponen una cuestión novedosa e inimaginable hasta ese momento: Ganar dinero de los videojuegos; Baer piensa que éstos debían instalarse en la comodidad del espacio privado en la televisión, que se había establecido como un objeto central de las casas estadounidenses. Bushnell -quien trabajaba como gerente de un salón con máquinas de pinball- imagina construir un espacio donde la gente se reúna a jugar, divertirse dejando su dinero en las máquinas. Como notaremos, estos modelos de negocio siguen vigentes en la actualidad.

La idea de Bushnell pudo llevarse parcialmente a cabo, con la ayuda del programador Ted Dabney crearon 1500 gabinetes con un juego preinstalado: Computer Space que era una imitación de Spacewar!, se trata de la primera máquina con un videojuego producida en masa, sin embargo las ventas fueron bastante bajas por lo que Dabney decidió retirarse para crear Atari, en 1972 lanzó Pong, uno de los juegos más populares de todos los tiempos. En un año Atari logró vender 8500 unidades de Pong, en 1976 Atari lanza Breakout, el juego consistía en romper ladrillos con una pelota que chocaba con una raqueta similar a las que aparecían en Pong. El objetivo era romper todos los ladrillos de la pared. Berens y Howard (2008) llaman a esta etapa el “ataque de las máquinas de arcade”, se trata de un momento en que algunos emprendedores se han dado cuenta que los videojuegos pueden ser una fuente de ingresos sin embargo estaban descubriendo la forma más sencilla de obtener ganancias de estas máquinas.

Desde 1976 hasta inicios de los 80's, Atari se mantuvo como una empresa fuerte que incursionó en muchos proyectos tecnológicamente innovadores, como el uso de cd's, el desarrollo de gráficos con vectores -que se utilizaron en el juego Space War lanzado por Cinematronics-, los trackballs (bolas de control de un puntero en una pantalla) así como en el desarrollo del color RGB -utilizado en Space Invaders-. Fue tan grande su éxito que Warner Communications decidió comprarla para comenzar a generar otro producto importante: Las consolas de juegos para casa.

Estos dispositivos tuvieron diversos cambios y desarrollos que obedecieron a la búsqueda de nuevas formas de comercializar no sólo los juegos sino también los cartuchos o controles exclusivos de las consolas. Paralelamente se desarrollaba el esqueleto de lo que fue ARPANET, los microchips por parte de Intel así como de los floppys de IBM y crecía la popularidad de las computadoras personales. La aparición de la Apple I y II, la Commodore PET fueron centrales para que comenzara a pensarse en la capacidad que tenían estas máquinas para entrar a los hogares estadounidenses, integrándose a otros medios como el radio y la televisión.

La tendencia de estas tecnologías apuntaba a ser más pequeñas, rápidas, baratas y sencillas de utilizar con la finalidad de que pudieran venderse fácilmente. Sin embargo el proceso no fue tan rápido, algunas de las primeras consolas eran bastante caras o requerían ciertos conocimientos técnicos para ser instaladas y utilizadas. A finales de los 70's se lanzan los primeros videojuegos portables en respuesta a los precios tan elevados que tenían las consolas para la mayoría de la población estadounidense, aparece así Game & Watch un antecedente directo de lo que después sería el GameBoy, la interfaz de este aparato permanece aún en nuestros días si consideramos el gran auge que tienen dispositivos como el PSP o el Nintendo DS.

Las siguientes décadas estuvieron marcadas por el desarrollo de consolas japonesas, específicamente Nintendo con el Famicom, el NES y después el Super Nintendo. Con estos dispositivos los precios se redujeron dramáticamente al tiempo que se crearon algunos de los personajes más representativos como Mario Bros, Link de Zelda o Donkey Kong. El desarrollo del mercado japonés se caracterizó por un control exhaustivo de todos los contenidos, poniendo gran atención a las patentes de los dispositivos, así como del software. Esto fue así porque simultáneamente aparecieron otras consolas que competían por controlar el mercado estadounidense -como las Atari 5200 y 7800 o Sega-, en 1984 la consola Famicom había vendido alrededor de 3 millones de unidades (Berens, Howard, Guides, 2008) donde se podía jugar Donkey Kong utilizando un control que mantuvo un diseño similar al que después se utilizó en la consola Wii.

En ese periodo de tiempo Nintendo intentó trabajar con Atari para producir una consola para Estados Unidos, pero el trato no funcionó debido a los intereses y proyectos que cada compañía tenía pensados para la región. Estos desacuerdos comerciales generaron cierta incertidumbre en los inversores, puesto que no estaba claro qué opción ofrecería más beneficios económicos a futuro, por lo que Nintendo optó por incluir una pistola de luz en su consola con juegos para poder utilizarla, con esto aumentó su popularidad sin embargo la estrategia requirió que este nuevo dispositivo fuera exclusivo de Nintendo.

Las estrategias de control de Nintendo incluían el lanzamiento limitado de algunos títulos, licencias sobre ciertos juegos y desarrolladores de juegos como Capcom, Konami, Namco y Taito; de tal forma que los desarrolladores podían lanzar sólo cinco juegos por año y debían ser exclusivos de Nintendo durante dos años más, agregar chips de seguridad en los cartuchos para que no pudieran ser copiados o utilizados en otras consolas. Quizá uno de los aspectos más interesantes de la estrategia de Nintendo era que estaban interesados en la calidad y no la cantidad, lanzaban pocos juegos al año, pero con un trabajo de diseño más cuidado del que podía observarse en las consolas de Atari.

A mediados de los años 80, la llegada de los procesadores de 32 bits permitió a las consolas actualizarse y renovar sus interfaces, con lo que aprovechaban una nueva gama de colores, mayor velocidad de respuesta así como texturas más realistas que aspiraban a la tridimensionalidad en pantalla. Hacia mediados de los 90's aparece la PlayStation con un procesador construido para mejorar y optimizar los gráficos en tercera dimensión con lo que pudieron crear nuevos títulos, narrativas y personajes que sus competidores.

La siguiente generación de consolas vio nacer al PlayStation2 así como al Xbox -que según Bill Gates sería tres veces más poderosa que la consola de Sony-. Si en los años 80's Nintendo planteaba que importaba más el contenido y calidad del juego, ahora la competencia estaba centrada en las características técnicas de las consolas y los títulos que se creaban específicamente para éstas, cada vez los juegos buscaban aprovechar al máximo las características técnicas de los aparatos a fin de generar -por ejemplo- gráficos más realistas, mejor capacidad de respuesta de los controles, juegos con mecánicas más intuitivas, el uso de CD's y DVD's en las consolas lo que permitió que los juegos se hicieran mucho más largos y que ocuparan más espacio de almacenamiento, las consolas comenzaron a tener discos duros internos, conexión a Internet en este afán de convertirlas en centros integrales de entretenimiento y de aprovechar al máximo todos los elementos técnicos que poseían. Los jugadores ahora tenían expectativas mucho más altas y se habían vuelto más exigentes no sólo en cuanto a las historias sino a lo que veían en sus pantallas. La competitividad mercadológica fue un estímulo central en el desarrollo de tecnologías,

por ejemplo el lanzamiento del juego Quake obligó a que se mejoraran las tarjetas madre de las computadoras, así como la capacidad de RAM que tenían las mismas en los 90's.

La adaptación de estos desarrollos supuso un problema puesto que no todas las tarjetas de video, las tarjetas madre o las tarjetas de memoria eran compatibles entre todos los modelos de computadoras, los programadores y desarrolladores intentaron resolver esto con parches que podían descargarse de Internet, sin embargo para muchos jugadores en los 90's suponía invertir mucho tiempo en descargar los pesados archivos que aseguraban la compatibilidad de todos estos elementos técnicos. Por otra parte, obligó a los usuarios a desarrollar cierta experticia en comprender el funcionamiento de sus máquinas y cómo configurarlas para poder jugar.

Este mismo problema de compatibilidad generó otro mercado por explotar: crear dispositivos que pudieran utilizarse en cualquier máquina, que fueran baratos, fáciles de instalar y utilizar; esto requirió que empresas dedicaran todo su esfuerzo a este objetivo, destacan ATI y NVIDIA, que aún dominan el mercado y están concentrados exclusivamente en el desarrollo de tarjetas de video potentes para videojugadores.

A mediados de los años noventa comenzó a trabajarse en los juegos multiusuario en línea, con lo que se aprovechó la red de Internet, se trata de juegos que permiten a muchos jugadores participar e interactuar en un mundo virtual de forma simultánea a través de la red. Generalmente requieren que el jugador cree o elija un personaje, elija sus habilidades y armas. El objetivo del juego varía dependiendo de cada título, en ocasiones el jugador aumenta su experiencia luchando contra otros jugadores o enfrentándose a la inteligencia artificial del juego. Este tipo de juegos dependen en buena medida de los servidores disponibles para el juego y del servicio de soporte, si el juego tiene muchos servidores con mantenimiento constante eso significa que puede alojar a más jugadores para conectarse. La mayoría de juegos multiusuario en línea requieren que el jugador descargue un programa (llamado cliente) para que pueda conectarse al servidor, esto significa que estos juegos no pueden pausarse, sino que están siempre disponibles para jugar y dependen enteramente del flujo cambiante de usuarios que se conecten. Esto permitió la aparición de

nuevos juegos así como el estímulo de las economías -que en ese tiempo llamaron-virtuales donde se vendían juegos y objetos específicos para los juegos, ejemplos más desarrollados de esto podemos verlos en SecondLife, League of Legends o plataformas más robustas como Steam.

Actualmente las consolas son tan potentes casi como una computadora y se puede realizar con ellas una gran cantidad de tareas: llamadas telefónicas, grabar programas de televisión, ver contenidos en servicios de streaming como Netflix, conectarse a televisiones inteligentes para ver los juegos en formatos de alta fidelidad audiovisual que significa la presencia de procesadores más potentes, unidades de procesamiento gráfico integrados, sistemas de enfriamiento líquido y silencioso, conexión de Wi-Fi, Ethernet, Bluetooth, además de puertos infrarrojos, evitando así el uso de cables para los controles de las consolas, puertos USB y HDMI. Pensemos por ejemplo en los controles de la consola Nintendo Switch recientemente lanzada al mercado que integran acelerómetros, giroscopios, vibradores y cámaras infrarrojas para detectar movimiento. El sueño de Ralph Baer se ve materializado en estos aparatos con los que se invita a los videojugadores a quedarse en casa, disfrutar de sus colecciones de contenidos multimedia que pueden comprar a través de los mismos dispositivos, no hay necesidad de salir.

Aunque el auge parece centrarse en este modelo de negocio, los establecimientos que Bushnell imaginaba también evolucionaron, se adaptaron al mercado y a la audiencia. Los jugadores podían no tener consolas o juegos y rentarlos en un videocentro después en un cibercafé o salas de videojuegos. Es necesario tener presente que estos espacios pueden tener su antecedente en otros establecimientos como las salas donde se juega billar, cartas, dominó, máquinas de apuesta como las que encontramos en casinos o salones de pinballs como donde trabajó el mismo Bushnell. Se trata de espacios de esparcimiento y de juego donde el usuario invierte dinero a cambio de entretenerse.

Ofrecer un análisis detallado de la situación histórica de los videojuegos supondría un reto en sí mismo que por el momento me alejaría de mi propósito central, este breve relato histórico sobre los videojuegos así como de la industria que los vende puede darnos la

impresión de que su desarrollo ha sido lineal y transparente sin embargo esto no es así. Los cambios que han experimentado los videojuegos están plagados de pruebas y errores, en ocasiones las pruebas resultan exitosas y se convierten en nuevos artefactos tecnológicos que -a su vez- pueden presentar nuevos problemas y por lo tanto conducir a nuevas soluciones y nuevos dispositivos.

Del café-Internet al PC Bang

El inicio de las investigaciones sociales relacionadas con Internet de acuerdo con Siles (2008, p.57) aparece en 1970, tiempo antes del desarrollo de los protocolos TCP/IP y mucho antes de que Internet se comercializara como ocurrió en la década de los noventas. Entrado ya el nuevo siglo, Silver (2000, p. 20) y Katz y Rice (2006) distinguen dos posturas frente al estudio de Internet red: utópica y distópica. La primera elogia las bondades de estar conectado, se pensaba al ciberespacio e Internet como una nueva frontera de la civilización, un dominio digital que podía fomentar la participación democrática para terminar con la inequidad social y económica. Jordan (citado en Katz y Rice, 2006) por ejemplo propone que el uso de Internet refuerza nuestro sentido de identidad cada vez que iniciamos sesión en cualquier servicio, pero también a nivel comunitario. Katz y Rice (2006) plantean que el hecho de que la gente se apropie de las redes comerciales y no comerciales a través de Internet representa un cierto grado de creatividad social que en otros momentos históricos no había ocurrido, los autores plantean además que gracias a estos nuevos medios de comunicación las personas pueden establecer y participar en conversaciones más informales permitiendo además que personas que suelen permanecer calladas durante cualquier relación cara a cara se animen a exponer sus puntos de vista en la red.

La postura distópica plantea el prominente deterioro que produciría el uso de Internet, se argumentaba que un contacto excesivo online hará que las personas olviden lo que es verdaderamente importante (Katz y Rice, 2005, p. 32). Stoll (citado en Katz y Rice, 2006) plantea a la tecnología como “intrínsecamente antitética a la naturaleza de la vida humana y demasiado limitada tecnológicamente para que se desarrollen relaciones significativas (p.

212). La postura distópica propicia el desarrollo de malestares como la depresión, el aislamiento y una exacerbada sensación de soledad, en las reflexiones de Shapiro y Leona (citados en Katz y Rice, 2006) aparece la idea de que pasar más tiempo online significa menos tiempo para las interacciones con la familia, vecinos y demás miembros de la comunidad. Internet se convierte en una especie de fuente de malestares que conllevan a una degradación social.

Hubo diversas investigaciones donde se buscaba indagar en los efectos “negativos” del uso de Internet como el trabajo realizado por Kubey, Lavin y Barrows (citados en Katz y Rice, 2006) en relación al desempeño académico de estudiantes que utilizaban regularmente Internet, de acuerdo a sus hallazgos el uso excesivo de Internet estaba relacionado al fracaso escolar así como al aislamiento social, sin embargo les permitía a los estudiantes experimentar un cierto grado de control debido a que muchos vivían lejos de casa y de sus familias.

En las investigaciones con esta perspectiva distópica encontraremos también una preocupación por la aparición de identidades ilusorias o engañosas, hay una tendencia a identificar en el uso de Internet el fomento de la distorsión y la experimentación sobre la identidad y las cualidades personales. Es común que los análisis de estos trabajos se centren en indagar toda clase de “imposturas” identitarias, cambios de género, falseamiento de identidades y demás situaciones que en las relaciones cara a cara resultaría difícil establecer y mantener.

Se trata de un momento histórico caracterizado por un entusiasmo generalizado por Internet y por conectarse a la red, se hablaba profusamente de la cibercultura y el ciberespacio como fronteras digitales, delimitadas por la información y no ya por las líneas geográficas (Silver, 2000, p. 21). Durante este periodo hubo diversos trabajos que problematizaban -entre muchos otros fenómenos- las cuestiones relacionadas a las comunidades virtuales (Silver, 2000, p. 22) así como las identidades en pantalla (Silver, 2000, p. 23). Junto al desarrollo de Internet había una gran participación aunque al mismo tiempo se hacía notorio que esta participación podía tener fines desfavorables, por ejemplo conectando redes criminales

(Gauntlett, 2000, p. 13-14).

En este periodo se intentó utilizar diversas teorías y metodologías para el estudio de Internet, desde la teoría de redes sociales para estudiar comunidades virtuales (Wellman, citado en Silver, 2000, p. 24), el interaccionismo, la teoría del dilema de la acción colectiva (Kollock & Smith, Citado en Silver, 2000, p. 24) así como la etnografía, la autobiografía, el análisis discursivo y la etnometodología. En la antropología se propone un subcampo, la antropología cyborg (Silver, 2000, p. 24) que intentaba explorar las intersecciones entre individuos, sociedad y las computadoras conectadas. Se trata de un momento de gran interés para las ciencias sociales pues se plantea realizar estudios que involucren los fenómenos culturales, económicos y sociales que ocurren en línea y que posibilitan o frustran las interacciones entre grupos e individuos, al mismo tiempo se buscaba evaluar los procesos de diseño que conformaban las interfaces entre la red y los usuarios (Silver, 2000, p. 24). Esto permitió observar detenidamente los valores que están incrustados en la tecnología y en el software (Costigan, 1999, p. XXI).

Todos estos intentos de aplicar distintas teorías y metodologías buscan ahondar en cómo y por qué las personas utilizan Internet y cómo su uso puede modificar la forma en que se entienden a sí mismas así como a su sociedad y su ciencia (Siles, 2008, p64). Se trata de buscar nuevas explicaciones y perspectivas sobre las relaciones sociales problematizando los contextos. La cuestión del acceso a esta tecnología genera un debate que sigue siendo de relevancia para la sociedad en la que vivimos, Oguibe (1996) ante el entusiasmo que generaba Internet a finales del siglo XX como una tecnología que liberaba a los usuarios de las fronteras geográficas y que se alzaba como un estandarte democrático, planteaba el problema de desigualdad económica que impedía a ciertas comunidades y grupos formar parte del *ciberespacio*. Desde su perspectiva esta omnipotencia con la que se solía caracterizar Internet requiere forzosamente de tener una computadora así como de una infraestructura que la conecte (Oguibe, 1996, p. 5). En ese sentido Internet aparecía como una especie de privilegio que excluye personas y comunidades, condenándoles a otro tipo de aislamiento: el digital; Internet y el *ciberespacio* no era ya la democracia libre y global

sino más bien una aristocracia de localización caracterizada por la insensibilidad y el territorialismo.

Para el momento en que Oguibe escribe esto a mediados de los 90's, el café-Internet parece ser un establecimiento que permitiría hasta cierto punto minimizar la marginación digital, en parte porque está dirigido a usuarios que no tenían computadora o conexión a Internet en casa y a un precio accesible, a partir de mediados de los años 90 e inicios del 2000 podemos encontrar una gran cantidad de investigaciones tanto internacionales como nacionales enfocadas en dichos establecimientos. Aunque actualmente tengamos acceso a Internet a través de los smartphones o tablets, el cibercafé sigue siendo un espacio concurrido y por lo tanto investigado.

El trabajo etnográfico de Miller y Slater (2004) desarrollado en la isla de Trinidad propone estudiar Internet como un proceso cultural específico de la isla, insinuando la cuestión de si Trinidad podía ser simultáneamente un producto del uso de Internet. Su postura contrasta con mucha de la literatura sobre el estudio de Internet, para los autores el problema es la falta de atención a las formas en que el objeto (en su caso el Internet) y el contexto (la isla de Trinidad) precisan ser definidos mutuamente en proyectos etnográficos específicos. De aquí que para los autores sea importante indagar y explicar qué significa usar Internet para los trinitenses (Miller y Slater, 2004, p. 47). La relevancia del trabajo de Miller y Slater reside en la problematización del enlace entre lo offline y online, para los autores se trata de atender las formas en que los objetos y sus contextos son definidos por los investigadores sociales para el desarrollo del trabajo etnográfico. La etnografía sobre Internet en Trinidad confirma que Internet es siempre una invención local de los usuarios (Miller y Horst, 2012, p. 19) y como parte de la cultura digital de una región merece la pena ser estudiada. El cibercafé trinitino se caracteriza por ser un espacio público lleno de usuarios altamente motivados así como por ser espacios fructíferos para socializar (Miller y Slater, 2004, p. 50), por otra parte su acercamiento a dichos espacios se hace describiendo algunas de sus principales características con el fin de comprender el contexto de uso; así es diferente la dinámica de uso que ocurre en la avenida central de Trinidad, en una pequeña tienda con una computadora actualizada, en uno de los cibercafés más populares de la capital del país

y una biblioteca pública. Esto permite a los autores comprender otros aspectos de la sociedad trinitina a través del uso de la tecnología así como la forma de enlace entre lo offline y lo online.

El trabajo realizado por Stefoni (2012) busca comprender las dinámicas, prácticas y relaciones sociales transnacionales de forma localizada y transnacional; para esto la autora requiere hacer un análisis de las formas en que mujeres migrantes mantienen el rol de madres mientras sus familias residen en su país de origen, dicho mantenimiento se lleva a cabo con el uso de Internet, videollamadas y llamadas telefónicas. El trabajo de Stefoni (2012) logra evidenciar las condiciones en las que se encuentran los cafés-Internet (mobiliario, decoración, bienes materiales, productos adicionales que son vendidos y condiciones de acceso) así como las prácticas que realizan las mujeres para estar en contacto con sus familias, dichas prácticas organizan el tiempo y el espacio de la experiencia migratoria (2012, p. 7) y su repetición constante las convierten en un ritual.

Wilson y Kolo Lawan (2015) problematizan el acceso y uso de Internet de mujeres jóvenes que estudian una carrera universitaria en Nigeria, Internet no es sólo una herramienta que permite conectarse con otros sino que provee además “infraestructura básica para el mundo contemporáneo y un conjunto de herramientas que, usadas apropiadamente, pueden beneficiar a la gente en todas las esferas de su vida” (Wilson y Kolo Lawan, 2015, p. 48). Para los autores Internet funciona como una herramienta que contribuye a la equidad de géneros puesto que permite y busca la distribución libre de información sin embargo esta conclusión impide que discutamos el proceso mismo en que se construye la idea de género a través del uso de Internet o cualquier otro dispositivo. El uso de Internet en el grupo de mujeres nigerianas estudiado por Wilson y Kolo Lawan ocurre gracias a la universidad de Maiduguri, ahí un cibercafé dispuesto para los estudiantes es el principal punto de acceso en el cual las jóvenes pueden realizar trabajos, investigaciones, búsquedas de información que están relacionadas a sus actividades académicas; el acceso a servicios de redes sociales o chats ocurre a través del smartphone. Esto debe dirigir nuestra atención al tipo de actividades que ocurren en los cibercafés además de confirmar que la situación social y cultural de los usuarios puede verse reflejado en la forma en que utilizan Internet.

Desde la perspectiva de Nuamah, Franklina y Owusuwaa (2015) el café-Internet es una entidad comercial multi-propósito bastante común en lugares donde la suscripción a Internet no puede ser cubierta por la población, dicha entidad es caracterizada por los autores como un lugar que estimula el desarrollo académico de estudiantes universitarios, ya que para ellos se trata de un espacio “flexible donde uno puede entretenerse en otras actividades cuando se está aburrido” (Nuamah, Franklina y Owusuwaa, 2015, p. 72). Por otra parte, en los cibercafés los estudiantes pueden tener acceso a libros, artículos o información actualizada necesaria para sus trabajos y tareas académicas; esto hace evidentes las necesidades que experimentan no sólo los usuarios sino las instituciones educativas puesto que no ofrecen todo el material necesario para llevar a cabo sus responsabilidades.

Desde otra perspectiva, Torres (2002, p. 2) piensa el café-Internet como un espacio que representa una alternativa de acercamiento de los estudiantes en diversos niveles educativos a la información y a los saberes que proporcionan las redes electrónicas. Para Torres (2002) en México hay una seria preocupación por cómo estos espacios pueden ser utilizados por estudiantes universitarios para la realización de actividades académicas que demandan los programas de estudio, en su propuesta de trabajo se concluye que estos espacios no habían logrado hasta ese momento los objetivos propuestos para dichos establecimientos sin embargo, se estaban transformando en una extensión virtual de la familia, la escuela y la universidad en su dimensión de espacios culturales, educativos y de esparcimiento, constituyéndose en expresiones democratizadoras de las tecnologías de información y comunicación (Torres, 2002, p. 3). El planteamiento de Torres busca una integración de estos establecimientos con organismos como la ANUIES (Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior) con la finalidad de que se generara en ese momento una alfabetización digital, en la que se pudiera incluir no sólo a los estudiantes sino a la ciudadanía en general.

Es de particular relevancia notar que las investigaciones realizadas en diferentes contextos geográficos dentro del país revelan fenómenos bastante diversos de lo que ocurre en el

café-Internet así como formas distintas de concebirlo. Para Castro Luque y Zepeda Bracamonte (2004, p. 171) se trata de un importante “espacio real” surgido alrededor del mundo, a partir de la era virtual; en el caso de Castro y Zepeda (2004) su preocupación gira en torno a la transformación de la vida diaria de los jóvenes. En su concepción el café-Internet no sólo permite la conexión a la red sino que funciona como un espacio que detona dos tipos de reuniones: las virtuales en el ciberespacio y las reales en el mismo establecimiento (Castro y Zepeda, 2004, p. 173) modificando así el planteamiento de Trejo (citado en Castro y Zepeda, 2004, p. 176) quien distingue que en los países más desarrollados el acceso a Internet aparece como una opción complementaria mientras que en los países donde el acceso a Internet no es tan extendido el uso de las computadoras es un fin en sí mismo.

El trabajo de Castro y Zepeda (2004) hace evidente la forma en que los propietarios de establecimientos que al agregar el servicio de Internet se convierten en híbridos, por ejemplo el caso de las ciberpapelерías. De la misma forma retratan la presencia de cafés-Internet en el noroeste del país específicamente en los estados de Sinaloa y Baja California, que habían sido instalados en cocheras, con pisos de tierra o que aparentan ser deshuesaderos de computadoras donde era evidente la presencia de estudiantes de preparatoria realizando tareas y chateando (Castro y Zepeda, 2004, p. 177).

En los años en que fue realizado el trabajo de Castro y Zepeda (2004) se concebía al café-Internet como una entrada a la virtualidad así como al mundo de los jóvenes: chatear, hacer nuevas amistades o “ligar” funciona aquí -de acuerdo con los autores- como una virtualización de lo social que corresponde directamente con la realidad que vivían diariamente estos jóvenes. Ruelas y Ramírez (2008) continúan el análisis de la situación de los cibercafés en el norte del país, específicamente en el estado de Sinaloa, su trabajo funciona como una actualización de lo encontrado por Castro y Zepeda (2004) además de añadir que sigue existiendo una profunda inequidad y desigualdad que frustra el acceso a Internet.

Fuentes (2011) realiza una de las investigaciones más relevantes en relación con los

cibercafés, su trabajo sobre 17 cibercafés de la Ciudad de México intenta guiar nuevas acciones investigativas sobre el tema proponiendo que dichos establecimientos regulan ciertas distancias establecidas por las tecnologías digitales, que inauguran un nuevo aprendizaje y tratando los aspectos socioculturales y socioeconómicos como causantes de oscilaciones socio-formativas (Fuentes, 2011, p. 40). Para Fuentes (2011) los dispositivos que facilitan el acceso a Internet ponen en cuestión la capacidad de los estudiantes para desarrollar un espíritu crítico frente a la gran proliferación de información así como para la creación de redes que les permitan trabajar con otros a lo largo de su vida.

A diferencia de los videojuegos, no he podido encontrar libros relacionados a la historia de los cibercafés, su aparición y desarrollo. Existe una gran cantidad de literatura científica que tiene a los cibercafés como objetos de investigación sin embargo no hay un texto que sistematice una cronología del desarrollo de estos espacios, el cibercafé se ha estudiado para comprender su lugar en la cultura digital de una región (Miller y Horst, 2012), para evidenciar las condiciones en las que se encuentra en un momento específico y las prácticas que realizan sus usuarios (Stefoni, 2012; Castro y Zepeda, 2004), pensar el posible impacto que tiene en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la construcción de conocimientos en jóvenes (Fuentes, 2011), para abordar la cuestión de exclusión e inclusión digital así como las condiciones económicas y educativas de un país (Wilson y Kolo Lawan, 2015; Nuamah, Franklina y Owusuwaa, 2015) por mencionar algunos de los muchos estudios que podemos encontrar en la red.

En esta sección intentaré re-construir una historia del cibercafé haciendo uso de la información encontrada en la red, mi intención es hacer evidente que podemos observar una transición entre aquellos primeros cibercafés de mediados de los noventa a los ahora llamados PC bangs o cibercafés para gamers, lo cual supone un proceso de adaptación por parte de los dueños de dichos establecimientos así como diversas formas de concebir el tipo de servicio que se busca dar y los posibles clientes que se espera alcanzar.

En lugar de textos académicos que aborden la cuestión del desarrollo histórico del cibercafé encontramos una gran cantidad de artículos periodísticos -y algunos menos formales- que

buscan discutir la historia de los cibercafés como espacios que en principio buscaban permitir la comunicación de usuarios en distintas latitudes y después el ocio y el entretenimiento. El primer café Internet del que se tiene registro, de acuerdo con el sitio History of The Web, apareció en marzo de 1988 en Corea del Sur frente a la Universidad de Hongik, los propietarios fueron Ahn Sang-Su y Keum Nuri, el café contaba con dos computadoras de 16 bits conectadas a la red a través de líneas telefónicas. El fenómeno llegó a Estados Unidos en 1991 cuando Wayne Gregory comenzó su proyecto llamado Sfnct Coffeehouse Network, ahí las máquinas operaban con monedas de manera similar a las salas de arcade. El concepto de cibercafé de acuerdo a Wikipedia (2018) lo inventó Ivan Pope -un *tecnólogo* inglés- en 1994, la idea surgió porque Pope debía desarrollar un evento para un fin de semana de arte en el Instituto de Arte Contemporáneo en Londres e inspirado por el proyecto de Gregory desarrolló la idea de un café con acceso a Internet.

La historia más popular sobre el primer cibercafé es el que fue fundado en Londres en 1994 por la polaca Eva Pascoe, en ese momento estudiante del doctorado en Psicología y Ergonomía de Interacción Humano-Computadora en la Universidad de Londres, la diseñadora Gené Teare y los emprendedores Keith Teare y David Rowe. De acuerdo con el artículo publicado en Wikipedia (2017) se explica que la idea del cibercafé se gestó a inicios de los años 90 cuando Pascoe trabajaba en su tesis doctoral lejos de su familia, esto le hizo imaginar un espacio en el que pudiera llevar su computadora, conectarse a Internet y poder escribir a sus familiares. La idea cambió después cuando incluyeron a otros amigos y plantearon la posibilidad de hacer uso de una cafetería a la que se le pagara una tarifa por conectarse a Internet y así tener acceso a la mensajería instantánea y enviar correos.

Al final el grupo de amigos decidió abrir un establecimiento donde los usuarios pudieran tomar café y tuvieran acceso a Internet a un precio razonable, fundando así Cyberia en la calle Whitfield número 39 en Fitzrovia, un distrito en el centro de Londres, sin embargo uno de los problemas es que la máquina de café de Pascoe no podía cubrir la demanda por lo que las personas comenzaron a pasar más tiempo en las computadoras. El negocio adquirió una gran popularidad a tal grado que recibió inversiones de empresarios como Maurice Saatchi, artistas reconocidos como Mick Jagger y Kylie Minogue y se transformó

después en una franquicia, con lo que se extendió a otros lugares de Inglaterra y el mundo, como es el caso de Glenn McGinnis quien fundó el primer cibercafé en Nueva York en 1995. Destaca el hecho de que la idea de las dos fundadoras -Pascoe y Teare- era que el cibercafé fuera un espacio para mujeres que se interesaran en aprender a utilizar las computadoras así como a navegar en Internet, lo que ocurrió fue que el espacio se hizo tan popular que fue imposible limitarlo al uso de mujeres. El artículo de Wikipedia (2018) explica que el cibercafé ofrecía cursos y talleres para aprender “habilidades digitales”.

De acuerdo con Keith Teare, la idea de cibercafé ya existía en Internet -probablemente por la idea desarrollada por Pope- como una especie de área de conferencias común donde la gente de todo el mundo podía encontrarse e intercambiar ideas, su innovación fue participar en el establecimiento de un espacio donde la gente pudiera ir y hacer lo mismo que ya ocurría en la red. En 1996 era posible contar la cantidad de cibercafé en el mundo, en ese momento 200 de acuerdo a un artículo publicado por *The Independent* en el mismo año.

Cyberia estaba constituida además por dos espacios subsecuentes: Subcyberia y Transcyberia, el primero localizado en el sótano del cibercafé era un espacio utilizado por jugadores que permanecía abierto 24 horas los 7 días de la semana. Richard Bartle -diseñador de videojuegos y creador de MUD1 (Multi User Dungeon)- tomó y subió algunas fotos de los jugadores que asistían aquí, todas fueron tomadas en la oscuridad; Bartle comenta que “no lo llamaban Subcyberia por nada”. Por otra parte Transcyberia era un “centro de tecnología creativa y un cuarto de laboratorio para semi-nerds” para desarrolladores y diseñadores de software, sirvió para impulsar algunos proyectos importantes en la época y fue utilizado después por una de las primeras compañías de diseño de redes, Webmedia.

Sin embargo el servicio más popular y demandado era el acceso a Internet, debemos considerar que los 90’s fueron la época del boom de las compañías .com, el lenguaje Java era bastante nuevo y popular así como Shockwave -un plug in para Netscape que permitía la reproducción de juegos, presentaciones, etc.-, simultáneamente Microsoft comenzaba el desarrollo de ActiveX, un sistema que permitía la reproducción de video y audio en tiempo

real. Existía en general una emoción alrededor de conceptos como el ciberespacio o la llamada supercarretera de la información, popularizado por el senador y después vicepresidente estadounidense Al Gore. Cyberia gozaba de una velocidad de Internet rápida para aquel tiempo puesto que mantenía una asociación con Easynet ISP, la empresa proveedora de Internet de Keith Teare y David Rowe y quienes después, en 1996, emprendieron proyectos para transmitir eventos por Internet.

El artículo publicado por *The Independent* (1996) destaca que la aparición de los cibercafés y la popularidad de la que gozaron en estos años llevó a diversas instituciones públicas estadounidenses replantear sus programas de comunicaciones así como los proyectos que debían comenzarse para lograr responder a la creciente demanda de Internet que se gestaba, al menos en estos países de primer mundo. Años más tarde, en 2014 la Internet Association exponía que la actividad económica relacionada con Internet se estimaba en 996,200 millones de dólares, lo que representa un 6% del PIB de Estados Unidos en el mismo año. El mismo informe rescatado por Castro (2016) expone que en 2014 había alrededor de 3 millones de puestos de trabajo dedicados exclusivamente a Internet y añade:

“Este incremento sustancial en el valor añadido del sector de Internet refleja claramente la presencia ubicua de Internet en toda la economía en Estados Unidos. El sector de Internet se extiende a través de miles de diferentes organizaciones que trabajan en una amplia variedad de tareas que incluyen el procesamiento de datos, hosting y servicios relacionados, compañías de telecomunicaciones por cable, empresas de telecomunicaciones inalámbricas, entre otras” (Castro, 2016).

En otro artículo de Forbes México publicado en 2016 se explica que “Internet se está convirtiendo en una parte esencial de la infraestructura de los países y en un factor de producción en casi cualquier actividad de toda economía moderna”. Vale destacar que en países en desarrollo su penetración e impacto es menor, sin embargo propicia la participación de muchas empresas pequeñas en el comercio mundial. De acuerdo al artículo de Forbes la relación que tiene Internet con el desarrollo económico está anclado a 4 ejes

clave: en primer lugar permite la expansión del mercado, haciendo que se exporten productos a más mercados, la mayoría de las veces impulsado por empresas nuevas. El uso de plataformas y sistemas de calificación basados en la satisfacción de los clientes supone una nueva forma de mecanismo de garantía y resolución de problemas. El segundo eje es la reducción de costos y mejor uso del capital basándose en el uso de información inmediata, así se optimiza la gestión de todo tipo de circunstancias que puedan aumentar riesgos económicos evitando así la incertidumbre. El tercer eje está relacionado al fomento de la competencia, una herramienta tan sencilla como un comparador de precios obliga a las empresas a modificar sus estrategias, mejorar sus servicios y cambiar las tarifas de los servicios que proveen, aunque debemos considerar que dicha información puede variar dependiendo de la ubicación geográfica, el historial de búsqueda de los usuarios, el momento en que se realice dicha búsqueda, entre muchos otros factores.

El último eje planteado por el artículo sobre la relación de Internet y el desarrollo económico se relaciona con la forma en que las empresas pueden comenzar cualquier proyecto o actividad y crecer relativamente rápido y con poco personal, lo que significa una inversión de capital mínima que a su vez implica un menor riesgo para cualquier inversor. El artículo llama la atención sobre cómo los servicios de mensajería en la actualidad compiten ávidamente con empresas de telecomunicaciones, los motores de búsqueda y los servicios de redes sociales compiten con medios tradicionales por obtener ingresos relacionados a la publicidad o cómo el mercado bursátil debe considerar la aparición de modelos de negocio digitales y electrónicos que impliquen el uso, por ejemplo, de monedas digitales, como es el caso de las bitcoins.

En 2002, el periódico *El Siglo de Torreón* publicó un reportaje explicando que los cibercafés mexicanos funcionaban en un vacío legal que mostraba la incapacidad por controlar el acceso a pornografía, la descarga y distribución de material con derechos de autor -principalmente música- y la incapacidad que tenían los propietarios para controlar estas y otras actividades que pudieran calificarse como “ilegales” puesto que afectaban la privacidad de navegación de los usuarios mexicanos. Es importante notar que en ese año la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal planteaba

que: “Los titulares de aquellos establecimientos en donde se preste al público el servicio de acceso a la red de Internet, en los cuales se permita el acceso a menores, deberán contar con sistemas de bloqueo a páginas o sitios que contengan información pornográfica o imágenes violentas. Las computadoras que contengan dichos sistemas de bloqueos, deberán estar separadas de aquellas que tengan acceso abierto a cualquier información y queda prohibido que los menores tengan acceso a estas últimas”.

Sin embargo, los propietarios argumentaban que los sistemas de bloqueo no son infalibles y que en todo caso debería definirse concretamente qué puede calificarse como “página violenta” puesto que cada usuario podría interpretar de manera distinta este concepto. El problema reportado por el periódico mexicano deja entrever que las leyes mexicanas si bien han intentado establecer un control sobre lo que ocurre en Internet existe una especie de desfase constante debido al mismo avance tecnológico. Por otra parte el artículo nos permite identificar la importancia que tenía el cibercafé para aquellos años. El periodista Luis Alberto Martínez (2017) nos ofrece la siguiente declaración hecha en 2005 por Pedro Hernández, propietario de una cadena de cibercafé y socio fundador de la Alianza Mexicana de Cibercafé:

“El cybercafé llegó para quedarse. Es un negocio insertado en la mente del consumidor. En el presente la demanda sigue superando a la oferta. Cientos de usuarios se quejan de no encontrar servicios de internet adecuados en muchas partes del país. En más de siete años de existir cybercafé en México no ha habido ninguna empresa que haya podido abarcar gran parte del mercado. En este momento se ve difícil la toma del mercado por algún actor en particular. Es un negocio destinado a crecer al estilo mexicano. Un cybercafé y una miscelánea en cada esquina. En el futuro es probable que algún empresario innovador pueda establecer un sistema de cadena o de franquicia comparable a los negocios que han sustituido a la tiendita o a la farmacia pequeña. Las franquicias de tiendas de conveniencia y de farmacias de genéricos son una realidad del siglo XXI.”

De acuerdo a un artículo publicado por The Telegraph, en 2004 se estimaba la presencia de 20,000 cibercafés en el mundo y en aquel tiempo el cibercafé se había transformado en una mezcla entre oficina postal, centro de compras y una librería. Aquel año en que se celebraba el décimo aniversario de la aparición de Cyberia fue un momento importante, aun cuando algunos usuarios siguieran sin poder distinguir qué puerto estaba destinado para las USB's o para el Ethernet, James Bilefield -emprendedor que participó en Skype y Yahoo- explicaba en ese año que “el concepto del café-Internet sigue siendo fresco y relevante como hace diez años” y agregaba que “ahora es un común para las personas ir a los cibercafés para mantenerse al tanto de las noticias y poder decirle a sus familias y amigos dónde han estado”. De acuerdo al artículo de Nic Fleming existían en aquel momento más de mil nominaciones de cibercafés hechas por viajeros y existían algunas categorías para identificarlos: lo más lejanos, inusuales, elegantes y baratos.

Una idea seductora que ronda en los artículos periodísticos revisados es que los cibercafés son una “evolución natural” del café tradicional, considerando al café como un lugar en que las personas intercambian información y suelen ser utilizados como espacios para leer periódicos, escribir postales, jugar, platicar o encontrar información local. Sin embargo esto debe tomarse con cautela.

Hacia 2009, un artículo publicado por la BBC pone a los cibercafés como sobrevivientes a pesar de que el acceso a Internet ya era más generalizado, Ana Lucía González (2009) describe que los cibercafés pasaban por un momento de adaptación donde debían incluir otro tipo de servicios además de la renta de las máquinas y acceso a Internet, por ejemplo los servicios de fotocopiado, de giros de dinero y otro dedicado a jugadores que suelen caracterizarse por ser espacios oscuros donde los usuarios “se reúnen para compartir trucos y competir” (González, 2009). Su supervivencia, de acuerdo a la periodista, responde a diversos problemas relacionados a una brecha que responde a situaciones de desigualdad y exclusión digital, el cibercafé se convertía así en un lugar al que van quienes no tienen computadora o conexión a Internet. Otra de las razones es que resaltaba el hecho de que el cibercafé era un espacio de relajamiento, para entretenerse y conversar con otras personas,

situación que incluye las experiencias de jugadores que preferían reunirse, conocer a otros, hablar además que podían contar con máquinas actualizadas y una velocidad de Internet adecuada para jugar.

En 2017, un artículo publicado por Alonso Rebolledo en *El Economista* continúa la idea de que el cibercafé representa un establecimiento que poco a poco desaparecerá de la ciudad, considerando el abaratamiento del pago de una conexión a Internet en casa y de planes de datos para conectarse a través del teléfono celular. El reportaje de Rebolledo (2017) expone que en el año 2000 las personas que asistían al cibercafé eran mayoritariamente jóvenes, casi el 15% del tráfico de Internet en México ocurría gracias a los cibercafés sin embargo - explica Rebolledo- esto cambió radicalmente en 2014 cuando las conexiones domésticas y el Internet móvil se hicieron más comunes. De acuerdo al estudio de hábitos de los usuarios de Internet en México realizado por la Asociación de Internet en 2017, se explica que el 5% de los usuarios asiste a los cibercafés mientras que un 82% de su muestra tiene acceso desde casa. Paralelamente Alberto Martínez (2017) explica en un artículo publicado en el sitio E-consulta que otro aspecto que afectó a los cibercafés fue la delincuencia, de acuerdo a su análisis los propietarios que abrieron cibercafés en la década del 2000 no debían invertir en seguridad dado que las máquinas eran pesadas y por lo tanto difíciles de robar sin embargo, la miniaturización de las máquinas hizo más sencillo que los cibercafés padecieran robos de equipo. Martínez (2017) explica que propietarios debían invertir en candados, muebles especiales, arneses, cancelas, rejas y demás elementos extra para evitar robos.

Los dos artículos terminan explicando que los cibercafés aún son de vital importancia en zonas donde hay una penetración menor de las telecomunicaciones puesto que representan nodos que permiten a las personas conectarse. Sin embargo los artículos más recientes relacionados a los cibercafés difunden la idea de que el cibercafé desaparecerá inevitablemente, a pesar de ser negocios que durante la década del 2000 eran prometedores.

Debemos considerar que los cibercafés analizados en muchos de estos reportajes consideran únicamente aquellos que proveían la renta de máquinas y conexión a Internet,

en el caso de México se trata de cibercafés híbridos, que funcionan simultáneamente como papelerías, tiendas con servicios de copiado. Su localización por lo tanto suele estar limitada por otros espacios, por ejemplo escuelas, universidades u oficinas, sin embargo debemos considerar que los cibercafés han atendido más demandas además de ofrecer conexión a Internet. Bryan Lefkin (2015) expone una versión más de la historia de los cibercafés, el texto destaca porque centra su atención en la importancia que han tenido los videojuegos en el desarrollo de dichos establecimientos. El reportero explica que alrededor de 2011 había más de 350,000 cibercafés en Asia, en China y Corea del Sur donde apareció una “nueva clientela” que visitaba asiduamente estos espacios: los videojugadores.

De acuerdo con su investigación, la firma de mercadeo Pearl Research reportó que en 2011 los cibercafés asiáticos generaron cerca de 19 billones de dólares de ingresos, el estudio revela además que los usuarios asiáticos asistían a jugar MMOG's (Massively Multiplayer Online Games) a pesar de que muchos tenían computadoras en casa. Conjugando esto con la breve historia de los videojuegos revisada anteriormente podemos notar que la popularidad de algunos juegos estimula no sólo cambios en las máquinas que se optimizan para jugar sino también la aparición de cibercafés dedicados a esta actividad. Consideremos otras fechas para tener en cuenta, en 1998 Blizzard Entertainment lanza Starcraft, uno de los primeros juegos de estrategia en tiempo real para PC, Mac y Nintendo 64; en 2003 aparece Warcraft III también de Blizzard Entertainment y de donde se desprende DOTA, uno de los primeros videojuegos tipo MOBA (Multi Online Battle Arena), el mismo género que LoL, este último apareció en 2009.

A finales de la década del 2000 e inicios de 2010, los cibercafés habían cambiado -al menos en los países asiáticos- para atender a jugadores de todos estos títulos. De hecho Lefkin (2015) explica que en Corea del Sur comenzaron a aparecer una gran cantidad de cibercafés para jugar, se les conoce como PC Bangs y se caracterizan por estar abiertos 24 horas los siete días de la semana, tener computadoras mejor equipadas, con mejor conexión a Internet para poder jugar en línea además de ofrecer bebidas energéticas y botanas. La aparición de PC Bangs a finales de los 90's en Asia trajo otro tipo de problemáticas en ese momento peculiares: se comenzó a hablar de adicción a los videojuegos, usuarios que habitaban las

cabinas de los cibercafés como casas, jugadores que se privaban de sueño o jugadoras que daban a luz en estos espacios.

Considero importante pensar que los PC Bangs no son un invento espontáneo ni una ocurrencia excéntrica sino que podemos rastrear algunos de sus posibles antecedentes. En primer lugar podemos identificar los LAN Gaming Centers, se trata de establecimientos donde se tienen computadoras conectadas a través de una red de área local (LAN), además con el paso del tiempo incluyeron no sólo PC's sino consolas. De acuerdo a Wikipedia (2017) Bruce McCulloch Jones -inquilino del centro de estudiantes de la Universidad del Este de Michigan- abrió Savage Geckos el 6 noviembre de 2006, un establecimiento con 21 Xboxs, Playstations 2, 3, Wiis y 10 computadoras conectadas para jugar en línea, el espacio incluía pantallas LCD y proyectores de video. Este gaming center organizaba cada cierto tiempo torneos de algunos videojuegos donde participaban estudiantes de la Universidad de Michigan así como de la Universidad de Oakland.

A su vez podemos pensar que los LAN Gaming Centers comparten algunas similitudes con las salas de arcades imaginadas por Nolan Bushnell, las personas van ahí para jugar y divertirse, pasar el rato, conocerse, compartir consejos y aprender otras habilidades ya sean digitales (como las pensaba Pascoe en Cyberia) aunque también sociales. Probablemente podamos crear un rastro que nos lleve a otros espacios de juego y ocio que incluya las salas donde se juega dominó, billar, ajedrez, dardos, futbolito, bolos, pinball, juegos de cartas y los casinos con sus variadas actividades y juegos.

La breve historia hasta aquí revisada es una mezcla de información de diversas fuentes y generada en diversos contextos sociales, es importante tener presente que existe muy poca información sobre la historia del cibercafé en México así como de los cambios que ha tenido. Esta sección ha tenido por objetivo hacer notar que el cibercafé ha cambiado y se ha adaptado hasta transformarse en un establecimiento más similar a un PC Bang o un Gaming Center.

Observación y participación. El proceso de construcción e involucramiento en el campo.

La presencia de Internet en la vida cotidiana ha permitido evidenciar algunos fenómenos sociales que -sin duda- modifican la forma en que concebimos cómo investigar un tema que incluya lo digital como eje, esta es una de las razones por las que ha surgido una preocupación por cómo podrían estar cambiando las metodologías y las guías éticas cuando investigamos Internet. Aunque momentáneamente parezca innovadora, esta preocupación ha estado presente desde la misma creación y popularización de Internet. Los trabajos de Jones (1999), Silver (2000), Costigan (1999), Gauntlett (2000) y Siles (2008) reflejan algunas de las distintas perspectivas que han permeado la investigación social dedicada a Internet y lo digital, así como el tipo de preguntas que se han planteado conforme aparecen nuevos dispositivos, herramientas o plataformas.

Para Costigan (1999, p. XX) hablar de Internet suponía darle una forma que lleva a los investigadores a asumir distintos procedimientos para pensarlo e investigarlo. Actualmente dicha *forma* es más elaborada e intrincada si pensamos en la multiplicidad de contextos, dispositivos o situaciones sociales en donde Internet y lo digital están -para utilizar el planteamiento de Hine (2015)- incrustados o incorporados cotidianamente. Tal como lo expresan Markham y Buchanan (2012):

“Internet es un fenómeno social, una herramienta y también un campo para la investigación (...) el término sirve como una sombrilla para innumerables tecnologías, dispositivos, capacidades, usos y espacios sociales. Con estas tecnologías, surgen muchas cuestiones éticas y metodológicas y como tal, la investigación de Internet exige nuevos modelos de evaluación y consideración éticos” (p. 3).

La mirada etnográfica, por sus características metodológicas y epistemológicas permite el planteamiento de preguntas sobre “lo digital” en tanto que aparece en la cotidianidad y en la vida banal. Esta misma presencia cotidiana de lo digital ha permitido que la etnografía

cambie conforme intenta adaptarse a los entornos y contextos en los que se utiliza, de aquí que podamos distinguir entre ciberetnografías (Jones, 1999), etnografías del ciberespacio (Turkle, 1995; Mayans i Planells, 2002), etnografías virtuales (Hine, 2000), de Internet (Hine, 2015), conectivas (Hine, 2000), digitales (Pink, Horst, Postill, Hjorth, Lewis, Tacchi, 2015) y etnografías de la cultura digital (Coleman, 2016), por mencionar algunas.

Cada una representa un esfuerzo de renovación metodológica que responde a características sociales de los contextos en los que se investiga la presencia de Internet. Al mismo tiempo, cada una de estas perspectivas engloba distintos posicionamientos teóricos y epistemológicos que les permiten identificar aspectos específicos, por ejemplo pensar Internet como un espacio distinto al *real* (Turkle, 1995), la presencia de Internet en la vida cotidiana (Hine, 2015), las culturas que se generan a través de Internet (Miller, 2012) o los mundos virtuales que surgen con Internet (Boellstorff, 2008).

Cada postura refleja una forma de organización u orden específico por lo que se resaltan unos u otros aspectos, el orden al que apelamos como investigadores, explica Ardèvol (2015) no es –de hecho– una meta del conocimiento sino una estrategia para aprehenderlo, en este sentido para Ardèvol los conceptos deben tratarse como instrumentos que abran reflexiones y discusiones y no que las concluyan. Cabe el riesgo de que asumamos teorías o conceptos que limiten nuestra capacidad de observación o que no correspondan con lo que encontramos en el campo.

Cotidianamente observamos situaciones sociales donde la tecnología está incrustada, los usuarios se mueven en distintas plataformas mientras van al supermercado o a la escuela (Snee, Hine, Morey, Roberts & Watson, 2016, p. 67); como científicos sociales debemos mantenernos alerta de lo que esto puede significar para el desarrollo de un trabajo investigativo; por ejemplo que sea posible mezclar métodos tanto cualitativos como cuantitativos, entornos online y offline o análisis de todas las plataformas que son utilizadas por nuestros informantes cotidianamente. Para Snee et. al. (2016, p. 1) es prioritaria no sólo la exploración de fenómenos online sino de incluir el uso de “métodos digitales” para abordar otros aspectos de la vida social contemporánea, Snee et. al. (2016, p. 1) expone

brevemente que los métodos digitales engloban el uso de tecnologías para recolectar y analizar datos.

Puede parecer que distinguir los *métodos digitales* en las ciencias sociales tradicionales parece dirigirnos a una búsqueda constante por la innovación sin embargo como lo señalan Snee et. al. (2016, p. 123): “... la otra cara de la innovación en métodos digitales es qué es lo que queda fuera en la prisa de descubrir lo innovador”. Es decir, cabe la posibilidad de que por momentos estemos tan ansiosos por descubrir o proponer algo nuevo en vez de identificar cómo podemos extender o transformar lo que ya existe (Snee et. al., 2016, p. 124). Para Hutchinson (2016, p. 154) por ejemplo, la sociología visual tiene un papel central en su análisis de las fotos y capturas de pantalla de los avatares de jugadores de Final Fantasy XIV; para la autora el papel de la presentación visual a través de los avatares creados por ellos mismos le permite identificar las formas en que son construidas la identidad, la apariencia y la incorporación, lo cual supone generar discusiones más detalladas y profundas acerca de cómo algunas metodologías más “tradicionales” pueden resolver de entrada cuestiones que no han sido planteadas por los métodos digitales. En el trabajo de Hutchinson (2016) por ejemplo lo digital es objeto, campo y método soportado por una teoría/metodología más tradicional, esta mezcla es ya una forma de renovación metodológica.

El trabajo del equipo de Miller (2016), que gira en torno a la pregunta ¿por qué posteamos?, muestra otro tipo de adaptación metodológica que incluye nueve investigadores realizando trabajo de campo simultáneamente en nueve contextos distintos. A diferencia de la etnografía conectiva (Hine, 2000), el equipo de Miller investiga lo digital tanto en lo online como lo offline por lo que es necesario trasladarse físicamente al campo. En el caso de Miller et. al. (2016) lo digital aparece como objeto de estudio, como campo, como parte del método pero también como producto si consideramos que sus resultados se sintetizan en un MOOC (Massive Open Online Course) gratuito.

Para Snee et. al. (2016, p. 6) los investigadores sociales que se adentran en los territorios digitales enfrentan una gran cantidad de retos prácticos, cada desarrollo tecnológico en

Internet, cada nueva plataforma puede requerir diferentes técnicas de recolección de datos, nuevas formas de análisis y procesos de reflexividad. Revisar nuestro método significa, de cierta forma, dejar un espacio abierto donde quepan otras formas de conceptualizar o de hacer, Ardèvol (2015) propone el ejemplo del viajero como una forma de evidenciar la flexibilidad implícita en el trabajo etnográfico. El viajero prepara y equipa una mochila para conocer un nuevo país; no requiere hacer un itinerario detallado de todas las actividades que realizará, ni todos los lugares que debe ver o visitar a diferencia de un turista. Lo importante es llevar lo necesario para el camino y empezar el viaje, en ocasiones significa crear una nueva ruta o perderse por un tiempo durante la exploración. Ardèvol (2015) explica que el investigador debe, de forma similar, desarrollar una *metodología de mochila*; estar listo para cualquier reto pero también abierto a la exploración errante y serendípica.

En este capítulo intentaré explicar la forma en que se desarrolló el proceso de (re)construcción de un campo que tiene la peculiaridad de no encontrarse fijo en un único lugar sino que está ligado a diversas plataformas y dispositivos. Para contrastar mi propia experiencia ha sido de gran utilidad la reflexión metodológica que Boellstorff (2008) plantea en su texto *Coming in the age of Second Life*; el texto del antropólogo estadounidense si bien me permitió tener claridad para mejorar mi propio ejercicio de observación también me llevó a identificar ideas y planteamientos que no reflejan lo que encontré durante mi inmersión en la comunidad de jugadores mexicanos. Expondré a manera de síntesis algunos de los planteamientos de Boellstorff y sobre estos explicaré los puntos de coincidencia y divergencia que me llevaron a tomar ciertas decisiones en la construcción del campo.

El texto de Boellstorff relata el proceso de trabajo etnográfico realizado por el autor desde 2004 al 2007 en *Second Life*, un juego-plataforma que es considerado por sus usuarios como un mundo virtual. Una de las propuestas centrales es realizar un estudio de los mundos virtuales en sus propios términos, es decir sin que exista necesidad de analizar las condiciones offline de los usuarios. Boellstorff (2008) propone una revisión histórica de la noción de mundo virtual así como de los cambios a los que ha estado sometido dicho

concepto. En el momento en que fue publicado el texto era importante pensar en los diversos retos teóricos y metodológicos que requieren ser debatidos para comprender lo que los usuarios hacen cotidianamente en dichos espacios así como identificar el papel que tienen las tecnologías que se activan al habitar dichos mundos.

En el texto de Boellstorff (2008, p. 17) destaca la idea de que tanto el mundo virtual como el real están mediados por el artificio humano, para el autor es importante considerar que los humanos hacemos cultura en lo virtual. Es decir somos producto de lo natural, lo virtual es producto de la intencionalidad humana por lo tanto, lo virtual es tan natural como lo que hacemos en el mundo actual, ahí donde el humano es creador; por esto Boellstorff considera importante pensar al hombre como homo faber. Siguiendo este argumento, lo “virtual” entonces es un constructo social que varía dependiendo de los participantes, sus habilidades y los medios que tienen a su disposición. Desde la postura de Boellstorff, ese constructo social caracterizado por significados y sentidos específicos aparecen como un elemento central que debe ser analizado, por esto mismo enfatiza la importancia de la etnografía para estudiar la complejidad y transformación constante de dichos mundos.

El trabajo de Boellstorff fue realizado enteramente en el mundo virtual de Second Life, una plataforma en la que los usuarios pueden crear avatares para explorar el mundo e interactuar con otros usuarios, este aspecto llevó a Boellstorff a pensar que Second Life tiene la capacidad de reconfigurar la socialidad y la individualidad por el hecho de modificar tekne, es decir aquellas prácticas humanas que permiten la creación de nuevos mundos y subjetividades, ahondaré esta idea más adelante.

Para Boellstorff (2008, p. 3) la humanidad siempre ha contenido un rasgo de virtual, es decir la humanidad ha recurrido siempre a mundos imaginarios para abstraerse del mundo “real”, el autor presenta la idea de que los símbolos, las alucinaciones de mundos que existen más allá del nuestro, las visiones del curandero con peyote, los rituales, la imaginación, los sueños y el lenguaje mismo permiten abrir mundos que tienden a la virtualidad y en los que podemos perdernos. La alegoría de la cueva de Platón funciona para Boellstorff (2008, p. 33) como una de las nociones más antiguas de mundos virtuales

en occidente, aunque en el ejemplo el mundo físico es una sombra del mundo de las ideas, es decir el mundo físico es de hecho virtual. Estos cambios en el orden y organización de los mundos físicos y espirituales han dependido de una gran cantidad de avances y retrocesos tecnosociales, filosóficos y científicos, sin embargo dejan a la vista que entre estos dos tipos de mundos que occidente distingue existe una subsecuencia ontológica como lo explica Boellstorff (2008, p. 34). Es importante prestar atención al corte entre lo natural y lo artificial en la tradición Occidental puesto que la visión europea considera a toda cultura como artificio relacionado a la condición natural humana (Boellstorff, 2008, p. 35).

Por otra parte el autor estadounidense recalca el papel central que ha tenido el capitalismo occidental en la aparición de comunidades imaginadas gracias a diversas tecnologías, por ejemplo la capacidad abstractiva y reconstructiva de experiencias ópticas -como ocurrió con la cámara o el estereoscopio- así como también otros dispositivos que reconfiguraron la socialidad humana como ocurrió con la prensa impresa, el sistema postal, el teléfono, la televisión y otras formas sutiles de uso de la tecnología lingüística como la novela o la literatura en general (Boellstorff, 2008, p. 36).

El concepto de *tekné* es central para Boellstorff puesto que busca discutir la agencia que tiene la humanidad en el proceso de habitar el mundo. Es por esto que el autor expone las posturas de Aristóteles y Foucault sobre esta noción, a manera de síntesis debemos mantener presente que para el filósofo griego se trata de un acto que permite crear lo que la naturaleza concibió como imposible cumplir, lo que significa que *tekné* es un acto puramente intencional y creativo. Por otra parte, expone Boellstorff (2008, p. 57), Foucault concibe *tekné* como un arte de existencia, una apertura a la posibilidad de constituirse a uno mismo como sujeto en control de su propia conducta, se trata de una habilidad humana para crearse y elaborarse a sí mismo. Para Boellstorff las nociones de virtual y *tekné* están profundamente arraigadas en la visión Occidental y son tan antiguas como la humanidad misma, con estos antecedentes Boellstorff (2008, p. 58) identifica algo novedoso en los mundos virtuales: permiten a *tekné* volverse recursiva, estar incrustada en el mismo mundo virtual con lo que provee nuevas y radicales formas de comprender las vidas de los usuarios

como seres culturales así como incorporados físicamente.

Quizá una de las características centrales del trabajo de Boellstorff es que su investigación se condujo casi enteramente en Second Life, esto nos obliga a repensar la forma en que se concibe el campo así como el trabajo que debe hacer el antropólogo para entrar y salir de éste. Es evidente que la travesía de Boellstorff busca indagar sobre qué puede decirnos la etnografía de lo que hacen los usuarios en Second Life, si bien Boellstorff se enfrenta a la situación de corroborar los datos ofrecidos por los informantes, él explica que el antropólogo siempre se ha enfrentado a mundos arreglados donde no tenemos realmente la posibilidad de distinguir una verdad de la mentira; lo central es analizar todos los hechos y/o fenómenos que llamen nuestra atención sólo porque están ocurriendo frente a nuestros ojos.

Boellstorff evita poner atención en las identidades de los usuarios en el mundo actual o por establecer contacto con Linden Lab, la empresa que mantiene Second Life. En el planteamiento de Boellstorff no existe la preocupación por indagar si el avatar femenino es controlado por un hombre, una mujer o más personas simultáneamente. Parece hasta cierto punto que el antropólogo tendría, desde esta perspectiva, que dejar la inquietud por obtener cierto tipo de información de sus colaboradores sin embargo para el trabajo del antropólogo estadounidense supone lograr concebir Second Life como un mundo en sí mismo, con sus propias normas de comportamiento, de interacción. Indagar en esa información implicaría suponer que Second Life no es real o que no tiene validez por sí mismo, lo cual impide el estudio de los significados que las colectividades comparten en la red puesto que se trata de sitios legítimos de cultura (Boellstorff, 2008, p. 61). Para el autor, en este punto es donde las experiencias online y offline se mezclan en una narrativa única de la vida, es decir las culturas en línea se basan en las culturas del mundo actual. Por otra parte, Boellstorff (2008, p. 62) advierte que la idea de que los mundos virtuales son como un correlato del mundo es riesgosa, es importante que se mantenga presente el hecho de que las personas encuentran estos mundos virtuales como sitios significativos para la acción social. Las culturas en estos mundos ocurren y nuestro trabajo es estudiarlas (Boellstorff, 2008, p. 62).

Observar y participar significa desde la perspectiva del antropólogo estadounidense involucrarse en Second Life para poder indagar la lógica cultural que comparten los usuarios, esto significa analizar la interacción social mundana para identificar la mayor cantidad de suposiciones posibles, a priori de temas que no son siempre explícitos pero que son centrales para comprender esos mundos virtuales. Esto significa que estamos ante una visión particular y parcial de la cultura de Second Life, no se pueden presentar los resultados de manera generalizada como si todos pensarán y se sintieran del mismo modo cuando se conectan.

Para Boellstorff (2008, p. 65) es importante distinguir que su trabajo puede enmarcarse como una antropología virtual puesto que se trata de una disciplina que concentra su atención en hablar de la cultura en los mundos virtuales. En el momento en que fue publicado el texto era importante subrayar cómo las culturas de esos mundos eran nuevas formas particulares de cultura. En el texto de Boellstorff destaca la importancia de registrar todas las reglas y regularidades que no están formuladas explícitamente, es decir involucrarse, participar y observar más que aplicar cuestionarios, encuestas o entrevistas. En este sentido, el planteamiento de Boellstorff es más cercano a Boas quien buscaba igualdad y complicidad más que jerarquía y distancia (tal como era planteado por Malinowski). Es importante reconocer cómo la investigación etnográfica conecta incidentes aparentemente separados de intercambio cultural, lo que era definido por Boas como un acercamiento cosmológico al conocimiento (Boellstorff, 2008, p. 69), donde se considera cada fenómeno como válido para ser estudiado por sí mismo, su mera existencia demanda nuestra atención total. Así, involucrarse en un mundo virtual implicó para el autor abrir su perfil, comprar tierra, construir, decorar, cambiar su avatar, hacerse presente ante los demás; con esto Boellstorff (2008, p. 75) buscaba participar en todas las conversaciones posibles, desde su postura esto nos permite estudiar aspectos económicos, sociales, políticos, de género. Detrás de cada interacción hay significados profundos que revelan dominios culturales, el objetivo es identificar cómo están articulados.

Otro de los aspectos que caracterizan el trabajo de Boellstorff es que su participación en

Second Life intentaba ser lo más transparente, de tal forma que el avatar correspondiera -de algún modo- con sus propias inquietudes y preocupaciones personales. Por ejemplo, el hecho de que su avatar representara a un hombre blanco abiertamente gay, que no mantuviera una actitud neutral sino que utilizara el espacio para expresar sus opiniones en conversaciones informales, entrevistas y grupos focales, lo cual supuso encontrar usuarios con perspectivas políticas y personales que no coincidían con las del antropólogo. De la misma forma, es importante considerar que todo el proceso de trabajo de Boellstorff implicó una reflexión ética sobre su actuar en Second Life, era importante hacer notar a los informantes que se estaba haciendo una investigación y dejar toda la información disponible para los usuarios, es importante involucrarse como antropólogo y evitar observar sin participar (lurkeo).

En mi caso, la investigación estuvo limitada al tiempo lo que de cierta manera me ha llevado a elegir algunas líneas directrices como ejes que en un futuro pueden detonar más preguntas y más fenómenos sobre los cuales indagar. Las preguntas de investigación que guiaron el presente proyecto fueron las siguientes:

¿Cómo se establece la configuración de la red sociotécnica del cibercafé (mobiliario, hardware, software, grupos sociales relevantes)?

¿De qué elementos se compone dicha red sociotécnica?

¿Cómo se construyen sentidos y significados alrededor de los videojuegos y cuáles son éstos?

¿Concebir el juego como e-sport cambia la noción de uso del tiempo libre que tienen los usuarios durante sus visitas al cibercafé?

¿Cómo se establece la asignación de roles y tareas que deben cumplir los usuarios dentro del juego?

A diferencia del planteamiento de Boellstorff (2008), mi preguntas buscan indagar en la forma en que se articula lo online y lo offline, es decir lo que Gómez Cruz (2017) llama lo onlife. Indagar en la construcción de la red sociotécnica me obliga a analizar no sólo los dispositivos, artefactos tecnológicos y software -en este caso los juegos- que permiten a los

usuarios jugar sino también considerar el espacio y las formas en que es utilizado por los jugadores. Por otra parte, me interesa explorar los diversos significados y efectos que los jugadores atribuyen a los videojuegos, como veremos más adelante esto supone formas distintas de pensar el tiempo de juego así como los objetivos que se tienen cuando se juega. De tal forma que mis preguntas son más cercanas a los planteamientos de Miller y Slater (2000) para quienes el uso de Internet debe estar siempre contextualizado y localizado en un espacio específico, en mi caso pensar las circunstancias y experiencias de jugadores que asisten a cibercafés en la Ciudad de México. Paralelamente las propuestas teóricas de autores como Bijker (1995) y Morley (2008) sobre tener un acercamiento histórico y contextualizado de los artefactos tecnológicos así como de las mismas redes sociotécnicas acompaña la perspectiva de Miller y Slater (2000).

Sin embargo la forma en que construí el campo respondió a diversas situaciones y circunstancias, algunas fuera de mi alcance y en ocasiones limitadas o modificadas por el tiempo que tenía para realizar el trabajo de campo. De tal manera que mi acercamiento al campo es una especie de híbrido entre las propuestas hasta aquí revisadas. Considero de importancia hacer esta aclaración porque refleja una forma por la que transité por el campo así como por las relaciones y conexiones que pude generar.

Comenzaré explicando que mi primer acercamiento a los cibercafés ocurrió a través de Facebook, ahí encontré las páginas de tres cibercafés que comencé a seguir con regularidad: revisaba los contenidos que compartían, las fotografías que subían, las actividades y torneos que realizaban. Gracias a estas páginas identifiqué a LoL como uno de los juegos más populares y demandados -cuestión que después corroboré en mis visitas-, de hecho en casi todas las fotos subidas por los administradores donde aparecían los jugadores en el cibercafé, en las pantallas se veía que jugaban LoL. La mayoría de las publicaciones eran relacionadas a personajes, con chistes y situaciones que los jugadores experimentan cotidianamente; noté que había aquí una serie de significados y contenidos que para mí no tenían sentido y sin embargo estaban ocurriendo ante mis ojos, requería de cierta manera involucrarme en este “mundo virtual” -como lo piensa Boellstorff- para identificar aquella cultura que se gestaba en el cibercafé de la mano con el juego.

Si bien en mi infancia tuve una cercanía con los videojuegos y las consolas hacía mucho tiempo que no jugaba, por lo que requirió pasar por un proceso de aprendizaje que implicaba familiarizarme con los controles, a utilizar mi computadora de una forma completamente distinta a como estaba habituado -por ejemplo dejarla encendida por mucho más tiempo o cerrar todos los programas que utilizaran Internet durante el tiempo de juego-, aprender las mecánicas del juego, a identificar los objetivos del mismo e intentar establecer lazos con los jugadores. LoL es un juego gratuito con diferentes modalidades, algunas más populares que otras, divididas en 6 secciones:

- **Tutorial.** Se trata de una modalidad de juego diseñada para usuarios novatos, aquí se explican los controles y objetivos del juego.
- **Cooperativo vs. IA:** En esta forma de juego, 5cinco participantes compiten contra un equipo formado por bots (personajes controlados por la computadora), el objetivo es destruir la base enemiga. Al terminar esta modalidad de juego el participante obtiene “puntos de influencia” que después pueden ser utilizados para “comprar” personajes (campeones) u objetos para éstos.
- **ARAM.** (Siglas de All Random, All Mid, «Todos Aleatorio, Todos En medio») Aquí, dos equipos de cinco integrantes cada uno buscan destruir el nexo del equipo rival en un mapa de un solo carril. Esta competencia tiene la característica de que los usuarios no pueden elegir al personaje, sino que es asignado de forma aleatoria.
- **Modo personalizado.** Permite a los jugadores crear manualmente una partida con características específicas, así como unirse a sesiones de juegos personalizados creados por otros usuarios.
- **Oculto o normal.** Esta es la forma de juego más popular, aquí se enfrentan diez competidores en equipos de cinco en un escenario donde el objetivo es destruir la base enemiga, al final de las partidas se obtienen puntos de influencia, así como puntos de maestría que luego aparecen en el perfil personal de cada jugador.
- **Clasificatorias.** Esta modalidad de juego está disponible únicamente para los jugadores de alto nivel (actualmente nivel 30). En este modo de juego se dan o quitan puntos de liga a los jugadores, con esto se crea una clasificación de los

jugadores que se divide en ocho rangos: Bronce, plata, oro, platino, diamante, maestro y retador, yendo del inferior al superior. Esta forma se utiliza en las competencias profesionales organizadas por Riot Games. De momento es importante atender que el juego es considerado un deporte electrónico y cuenta con ligas de jugadores profesionales.

El objetivo de LoL es destruir la base enemiga, para lo cual se deben derribar torretas que impiden la llegada a la misma, simultáneamente se deben matar súbditos y campeones del equipo contrario para obtener oro. Así, el puntaje final incluye el oro obtenido, la cantidad de torretas derrumbadas, los asesinatos cometidos individualmente, en equipo y el número de veces que uno ha muerto durante el juego. Como en muchos otros deportes, los usuarios buscan obtener los mejores puntajes, o sea tener la mayor cantidad de asesinatos, torres derrumbadas, oro obtenido y la menor de muertes; ganar las partidas no sólo aumenta la cantidad de maestría (cuantificada por el juego) sino que funciona también como una forma de sobresalir del equipo, de obtener reconocimiento de los pares y recompensas por parte del juego.

El juego se actualiza cada cierto tiempo, aunque no existe una calendarización en que ocurran dichos cambios, los parches de actualización pueden incluir nuevos personajes, habilidades, objetos, apariencias, herramientas o armas. Todo esto significa un proceso de constante adaptación de los jugadores, con lo que se mantiene un proceso de aprendizaje del juego bastante activo si es que el jugador tiene como objetivo mejorar.

Como ocurre en cualquier otro juego, para participar en una partida de LoL es necesario elegir una posición o rol, lo cual define una serie de tareas específicas; así como en el fútbol encontramos defensas, delanteros o porteros, en LoL encontramos acarreadores de daño y ataque, magos, asesinos, tanques, peleadores y soportes. Cada personaje es más fuerte en ciertas posiciones y tienen habilidades con fines determinados, hay por lo tanto un sistema clasificatorio que establece unas formas de organización del juego, así como una serie de estrategias que incluyen la combinación de personajes de los equipos y la forma de “construir” a los campeones durante las partidas, es decir reforzarlos ofensiva o

defensivamente.

Uno de mis primeros hallazgos durante el juego, en los grupos y foros de la comunidad fue encontrar muchos debates, chistes y bromas sobre los roles y tareas que deben cumplir las mujeres en el juego, una buena cantidad de contenidos hacen énfasis en que el rol ideal para las mujeres es el de soporte. La presencia de las mujeres en el juego produce contenidos polarizados donde se opone el rechazo y la aceptación, por un lado, no se les permite -al menos tal y como lo expresan los usuarios- jugar como peleadoras o asesinas, es decir, tener un papel central y destacado en el equipo. Son reiterados los comentarios relacionados a mujeres que durante las partidas sólo quieren llamar la atención, obtener regalos de los hombres, aunque no jueguen bien. Por otro lado, notaremos también que la comunidad de hombres comparte contenidos donde queda evidenciada la fantasía de encontrar a una mujer que juegue con ellos, que pueda ser su pareja/novia y que comparta el mismo gusto por los videojuegos.

En estas expresiones aparece como problemática la presencia femenina: se desea que participen, pero sólo bajo ciertas condiciones impuestas por los hombres. Esto me llevó a considerar de alguna forma cómo se replican los a priori de la construcción cultural del género, donde las mujeres funcionan estrictamente como apoyo.

El rol de support o soporte se caracteriza por proteger a un compañero, hacer jugadas que permitan a sus compañeros matar más rápidamente a los enemigos, recibir golpes así como a obtener oro más rápido. De acuerdo a la revisión de algunas guías y tutoriales de youtube, se espera que quienes jueguen este rol obedezcan las peticiones de su compañero con la finalidad de que pueda cumplir objetivos específicos, por ejemplo, buscar más asesinatos que derribos de torretas o más oro que asesinatos, etc. Se trata de un jugador que debe estar más consciente del trabajo en equipo, aunque dispuesto a dejar que su compañero se lleve un cierto protagonismo. Consideremos por ejemplo esta imagen publicada el día 8 de marzo, día internacional de la mujer:



Este ejercicio metonímico de poner la estufa como la parte que representa los lugares y por tanto las tareas específicas de las mujeres, junto a los personajes que funcionan como soporte dentro del juego resultó para mí bastante significativa porque hace evidente un sistema de asignación de tareas así como valores, prejuicios y creencias que están implicados tanto en el juego como en la vida cotidiana, se intuye además una especie de performance virtual del género durante las partidas: todos los roles, especialmente los de asesino, tanque y peleador, son para hombres menos los de soporte, que parecen ser exclusivos para las mujeres. Por otra parte, los personajes femeninos semidesnudos y cargados de erotismo hacen de la representación del cuerpo femenino un objeto de deseo donde se vuelcan todo tipo de a priori heteronormados: La mujer es sensual, exuberante y su papel está limitado a ser de apoyo.

Establecer lazos con los jugadores y socializar implicó comenzar a notar estas controversias entre los jugadores y fue quizá uno de los procesos más complicados al inicio porque mi ignorancia sobre el juego me impedía iniciar una charla. En el proceso aprendí que había otros temas que ayudaban a detonar una plática, por ejemplo los comics, el cosplay, películas sobre superhéroes, entre otros. Así que la socialización requirió empapar me de una serie de temas que me permitieran iniciar una conversación y -si todo salía bien- comenzar a jugar, después jugar regularmente en ciertos horarios y después poder hablar de otros temas. Esto no ocurrió en la mayoría de los casos, sin embargo las charlas breves que tuve con jugadores a través del servicio de chat de LoL me ayudaron a identificar temas que suponen tensiones dentro de la comunidad de jugadores en general y que veía reflejados en debates que ocurrían en foros y grupos en otras plataformas. Esta primera etapa se caracterizó por un acercamiento al juego, a los foros, tutoriales, vloggers y streamers, sin asistir al cibercafé porque temía que mi inexperiencia en el juego impidiera mi participación e involucramiento con los jugadores. Mi principal tarea era prestar atención a todos los jugadores que fuesen mexicanos, especialmente a los que residieran en la Ciudad de México, de alguna manera esto fue sencillo porque el juego asigna servidores dependiendo de la zona geográfica.

Este primer momento de mi investigación me lleva a pensar en la importancia que tiene el uso de otros recursos y herramientas para construir y acercarse al campo, mi objetivo primordial era generar lazos con los videojugadores en el cibercafé sin embargo noté que a través de diversas plataformas era posible hacerme presente para los jugadores, de la misma forma en que lo plantea Gómez Cruz (2017) debemos mantenernos atentos a la forma en que otros medios están involucrados en las actividades cotidianas de las personas. En mi caso los jugadores participan en un entramado de plataformas y servicios para transmitir sus partidas, para organizar encuentros -ya sea en línea o en un espacio específico- y para conocerse, desde foros en la página oficial del juego hasta grupos de chat en WhatsApp y Discord, por otra parte los jugadores crean, organizan y distribuyen una gran cantidad de contenidos sobre situaciones que experimentan antes, durante y después de las partidas, muchas veces a través de Facebook pero también en Youtube o Twitch.

Vale resaltar la importancia que tuvo mi teléfono celular para esta primera etapa así como mi propia computadora, siguiendo el planteamiento de Gómez Cruz (2017, p. 85) mantuve un acercamiento con los jugadores utilizando los mismos dispositivos y plataformas que ellos, en ocasiones sin tener consciencia de cómo mi celular se convertía en una herramienta de recolección de información. Esto significa que mi capacidad de observación durante mis visitas a los cibercafés estuvo atravesada por lo que aprendí participando en las plataformas desde Internet, con mi computadora y mi teléfono celular a lo largo de casi un año, por otra parte refleja la multiplicidad de formas en que es posible abordar este aspecto digital (Pink et. al., 2016).

Esta primera etapa es bastante similar a las circunstancias presentadas por Boellstorff (2008) si consideramos que casi todas mis interacciones ocurrieron de manera online, en ocasiones sin la oportunidad de poder corroborar información o con interacciones bastante frágiles y cortas. Sin embargo, adquirí cierta experiencia para identificar algunos temas que generaban mucha participación y debates acalorados, a los jugadores profesionales y amateurs que gozaban de cierta popularidad así como a las empresas involucradas por ejemplo en patrocinar torneos o que desarrollan equipo de cómputo especializado para los jugadores.

Mi participación en el campo -en las plataformas y el juego- no siempre fue productiva, en ocasiones me encontraba explorando de manera errante páginas de marcas, tutoriales en Youtube, jugando con usuarios de otros países, era común que durante una sesión de juego no pudiera hablar con los jugadores debido a que toda la atención se centra en la partida, en contraste noté que una forma de hacer que me hablaran los jugadores era demostrar mi inexperiencia en el juego, lo que trajo una atención indeseada que solía consistir en ataques y hostigamientos. Considero que estos desencuentros también me permitieron identificar los momentos y espacios destinados para charlar así como los temas que suelen detonar conversaciones, en las situaciones de tensión con los jugadores aprendí a mantener una actitud de respeto y paciencia con la idea de identificar qué causaba molestia y/o enojo y así poder analizar y reflexionar sobre ello.

Por otra parte se hizo más evidente que el juego se había convertido en una parte central de mi actividad cotidiana, siendo yo un novato el juego tiene muchos aspectos por explorar y por algunas temporadas me resultaba difícil evitar revisar más contenidos con la idea de construir una imagen más compleja de lo que significaba ser jugador de LoL.

Mi participación y exploración en el campo a través de los dispositivos y plataformas me llevó a inscribirme a dos talleres aquí en la Ciudad de México, uno relacionado a la construcción de saberes comunes a través de la tecnología -que ahí llamaban un proceso de reescritura tecnológica- y otro para la creación y desarrollo de videojuegos en un centro cultural, asistí con la idea de conocer a más personas interesadas en discutir sobre asuntos relacionados a la cultura digital en general y los videojuegos, esto fue un acierto porque me permitió escuchar otras perspectivas e ideas alrededor de las tecnologías y los videojuegos, situación que expondré con detalle en los capítulos siguientes, sin embargo quisiera hacer evidente que esta exploración online previa a mi visita a los cibercafés modificó mi experiencia de observación y me permitió estar más atento a ciertas situaciones, de la misma forma me ayudó a familiarizarme con chistes, tensiones y slang que utilizan los jugadores de League of Legends.

La entrada a los talleres y la visita a los cibercafés marcan un segundo momento de la construcción del campo y responden a la idea de que aquello que encontraba online era tan sólo una parte de una situación más grande. Tal como lo expone Pink et. al. (2016) la idea de estudiar de forma centralizada medios digitales puede ser problemática porque evita que prestemos atención a las formas en que dichos medios son parte de un conjunto de contextos y relaciones, por otra parte es importante recalcar que los videojugadores asisten a una gran cantidad de eventos que requieren desplazarse en la ciudad así como utilizar y compartir un espacio, concentrarse únicamente en lo online supondría dejar fuera todas estas interacciones. Pink et. al. (2016) explican que tenemos la oportunidad de demostrar las implicaciones de los medios digitales examinando cómo están entramados con otros objetos y situaciones.

Estas circunstancias me han llevado a considerar que la metodología utilizada para mi proyecto de investigación rescata algunas reflexiones de Boellstorff (2008) y paralelamente busca indagar en lo que él identifica como mundo actual, intentando descentralizar la investigación de lo online (Pink, et. al., 2016) y poder construir una mirada más holística del campo. Esta tarea permanece inacabada puesto que es imposible abarcar y comprender todas las prácticas, interacciones, discursos o significados que confluyen alrededor de los videojuegos sin embargo se trata de un proceso abierto que en un futuro puede incluir a más antropólogos o investigadores de otras áreas.

La noción de red sociotécnica en el cibercafé

Mis visitas a los cibercafé o gaming centers fueron cruciales para contrastar mucha de la información que ya había recabado a través de la red, se trata de un espacio en el que convergen una gran cantidad de usuarios. Los cibercafé funcionan como un nodo central donde están entramados artefactos tecnológicos, personas y prácticas que incluyen diversas concepciones políticas e ideológicas. En este sentido podríamos pensar el cibercafé como uno de los espacios donde encontramos al menos dos grupos sociales relevantes: los propietarios y los jugadores, con menor frecuencia notaremos la presencia de streamers y cosplayers. Cada grupo presenta formas particulares de apropiación y construcciones de sentidos de los artefactos tecnológicos, en este caso las computadoras y los juegos pensados como códigos de programación.

Cada cibercafé posee características específicas no sólo en los aspectos técnicos sino también por su localización dentro de la ciudad, además cada establecimiento concibe de distinta manera a los usuarios así como los servicios que les puede ofrecer, esto modifica la experiencia de juego así como la forma en que los jugadores habitan estos espacios. Consideremos por ejemplo que de los 3 cibercafé que visité dos permanecen abiertos las 24 horas mientras que el otro sólo 12 horas y que no es lo mismo visitar un cibercafé en una pequeña plaza en la colonia Juárez que otro dentro de una plaza comercial en la colonia Granada. Por esto mi idea es que cada cibercafé puede ayudarnos a identificar grupos sociales relevantes distintos.

Otro aspecto que me pareció importante notar en los cibercafé es cómo los jugadores reconocen plenamente la agencia que tienen las máquinas para su desempeño, las características técnicas se convierten en un elemento más del debate constante relacionado a mejorar. No sirve de nada ser buen jugador si se juega desde una “tostadora”, es decir desde una computadora que no tiene los requerimientos técnicos para poder jugar, se les llama así porque cuando la máquina no tiene un procesador creado para jugar éste suele calentarse, lo que a la larga hace que la máquina se apague repentinamente o comience a hacerse lenta, esto afecta directamente el desempeño del jugador. De tal forma que la

máquina tiene un papel medular y una agencia, se convierte en un elemento inseparable del jugador. Por esto los jugadores invierten otro tanto de tiempo en comprender el funcionamiento de sus computadoras, además del trabajo que supone atender las cuestiones relacionadas al juego.

Este aspecto surgió de una situación que observé en las primeras partidas en LoL, se trata de una forma de disculpa que incluye a actores no humanos. Suele ocurrir que cuando un jugador comete un error, el usuario inmediatamente escriba en el chat del juego: “tengo lag”.

El “lag” es un retraso que se produce en algún proceso de telecomunicación, en este caso de transmisión de paquetes de información al servidor del juego. Tener lag por lo tanto hará que el personaje no responda en tiempo real sino con lentitud, variando el tiempo dependiendo de la situación del servidor, pero también del hardware y software que tenga el usuario; esto significa que la experiencia de juego se ve modificada por una gran cantidad de programas y antiprogramas que a veces pueden ser manipulados por el jugador. Esto, evidentemente, rompe también con el ideal competitivo del juego y con el carácter de agon descrito por Caillois (1986); la desigualdad puede aparecer nuevamente en el modelo de máquina que utilice cada jugador o el procesador que tenga cada dispositivo.

Desde mi perspectiva esta forma de disculpa que ofrecen los usuarios pone en evidencia el papel que tienen las máquinas y la conexión a Internet -como agentes- en el desempeño que puedan tener en el juego, simultáneamente se espera que los demás jugadores no se hagan una impresión equivocada del jugador. Considerando que “la vida humana y su evolución ha estado configurada por ligas, intercambios, asociaciones, desplazamientos, enrolamientos y transformaciones entre los actores humanos y no humanos” (Díaz, 2007), los usuarios con esta forma de disculpa dejan de exiliar a los objetos y se les considera como agentes constitutivos de su desempeño como usuarios y jugadores.

En los foros de la comunidad de League of Legends encontraremos debates sobre el hardware y software recomendado que debe tener un usuario para que el juego funcione de

la forma más óptima, se recomienda por ejemplo que las computadoras tengan ciertas marcas de procesadores, cierta cantidad de memoria ram y de memoria interna, así como una tarjeta de video específica para soportar los gráficos del juego con la finalidad de que la red de actores pueda llevar a cabo el programa para el que está destinado, que en este caso es tener una partida donde los personajes del juego respondan inmediatamente, lo cual permitiría tomar mejores decisiones en tiempo real. Como ocurre con todas las redes, aparecen una serie de inestabilidades que impiden que la trayectoria de la red sea predecible, es decir antiprogramas tal como la piensa Latour (Díaz, 2007). Puede ocurrir que el usuario no tenga una computadora actualizada, que tenga una versión del juego anterior o que su conexión a Internet sea deficiente.

La empresa creadora de League of Legends (Riot Games) establece implícitamente una configuración estándar que deben tener las máquinas para poder funcionar y ejecutar todos los programas que requiera el usuario, esa estandarización busca que los usuarios jueguen en condiciones de igualdad con lo cual el puntaje que se asigna a cada jugador sea justo. Los usuarios por otra parte agregan o mejoran dicha configuración, debaten y hacen recomendaciones sobre la combinación de actores no humanos que pueden afectar su propia agencia dentro del juego, aún con toda esta información siempre cabe la posibilidad de que ante un error podamos culpar inmediatamente a esos actores que están limitados para responder o justificarse a sí mismos.

Los usuarios buscan que la red de actores y los grados de unión que existen entre éstos sea lo más estable posible a fin de que el juego pueda desenvolverse con eficiencia, de alguna forma se busca que toda esta red se cajanegrice, es decir que todos estos elementos se vuelvan tácitos y predecibles. Esto podría darnos una explicación de por qué los jugadores invierten dinero en tener el mejor equipo y tener estabilidad durante las partidas, de alguna manera esto significa también que el hardware define, al menos parcialmente, el desempeño que tienes en el juego.

Comprender que los usuarios están conscientes de las especificaciones técnicas de sus máquinas y de la agencia que tienen para poder jugar nos lleva a otro fenómeno dentro de

la comunidad de videojugadores: compartir imágenes de las máquinas y de las modificaciones que cada usuario hace a través de facebook, twitter así como en discusiones dentro de tableros de imágenes en sitios como 4chan o reddit, estas imágenes suelen estar clasificadas con el tag “battlestation”, es decir la “estación de batalla” de cada usuario. Los ejemplos de las modificaciones que hacen los usuarios son demasiadas, desde computadoras con tarjetas de video con sistemas de enfriamiento que utilizan agua, gabinetes con ventiladores especiales y adornados con leds hasta sistemas de audio ubicados especialmente para tener una experiencia estéreo; podemos pensar que la importancia que los usuarios dan a la configuración y personalización de sus máquinas coincide con lo planteado por la teoría de la red de actores, donde “la transformación de y las propiedades atribuidas a los actores no humanos modifica necesariamente a los actores humanos” (Díaz, 2007).

Somos testigos de un entramado de actores donde la mezcla de sujetos y objetos permite el desenvolvimiento de los jugadores y del juego en sí mismo. Llama la atención que en esta breve frase de disculpa podamos comenzar a identificar una red híbrida tan compleja de actores humanos y no humanos, significados y prácticas que permiten dar un sentido a los errores -generalmente humanos- que ocurren durante las partidas. Valdría además considerar que esta red puede incluir otros actores no humanos que no necesariamente forman parte de los componentes internos de una computadora como las sillas, teclados, mouses ergonómicos así como la organización de los espacios donde se encuentran las máquinas, elementos que podremos contrastar con las descripciones de cada cibercafé.

El cibercafé 1 se encontraba en la plaza comercial Niza ubicada en la calle Niza número 66, muy cerca de la glorieta de Insurgentes en la colonia Juárez de la delegación Cuauhtémoc, en dicha glorieta desembocan calles que dan acceso a la colonia Roma y a la zona Rosa respectivamente. Se trata de una zona con diversos negocios y con bastante actividad comercial en general, fue de los primeros cibercafés que encontré en Facebook que permanecían abiertos las 24 horas, los siete días de la semana.

Al llegar al cibercafé 1 noté que el lugar era más pequeño de lo que imaginaba y de hecho no se parecía a las fotos de la página de facebook. El espacio estaba dividido en dos secciones, una donde hay 7 máquinas -8 incluyendo la del empleado- y la otra con 3 máquinas, dos juntas y una aislada en un rincón. En el fanpage de Facebook aparecían más de 15 máquinas en un espacio más amplio sin embargo en ese tiempo el cibercafé estaba por abrir una nueva sucursal -a la que terminaron mudándose- sobre la avenida Ermita-Iztapalapa, cerca de metro Mexicaltzingo, por lo que es probable que las máquinas fueran trasladadas a ese nuevo local. La pequeña plaza comercial donde estaba este cibercafé tenía un salón para tatuarse, una boutique, un harmon hall y una estética, en general me pareció notar que la plaza no tenía muchos visitantes.



El cibercafé desde afuera lucía bastante oscuro, por un momento me dio la impresión que la única luz era la de los monitores, era un espacio con mucho sonido y ruido puesto que cada jugador tiene sus bocinas para escuchar el juego en el que esté. El encargado me dio la bienvenida preguntando si había estado en “un cibercafé como estos antes”, al responder que no continuó diciendo: “Bueno, bienvenido... aquí estamos abiertos las 24 horas los 364

días del año. Tenemos paquetes para comprar tiempo de renta, las horas de renta se acumulan, así que puedes comprar un cierto número de horas y luego regresar a utilizarlas en el momento que desees”. El proceso es el siguiente, uno registra una cuenta de usuario a la que se le cargan las horas que uno compre, para entrar es necesario el nombre de usuario y una contraseña; así yo puedo llegar y utilizar la máquina que esté desocupada sin necesidad de consultar a nadie. Esto permite que el encargado pueda ausentarse sin necesidad de utilizar un software para activar/desactivar el funcionamiento de las máquinas. Depende enteramente de la cantidad de tiempo que hayas pagado, una vez terminado el tiempo la máquina se bloquea.

En contraste, un cibercafé regular requiere que el encargado esté atento a la gente que llega así como atender las peticiones de los usuarios: sacar copias, quemar discos, escanear documentos, etc. Los paquetes que ofrece este cibercafé incluyen la renta de la máquina con botanas y bebidas. Por \$175.00 pagué 10 horas de renta de equipo más botana y bebida: un redbull, un boing, unas sabritas y un milkyway. Existe la posibilidad de que te den toda tu botana inmediatamente o que la vayas dosificando.

COMBOS	
Combo Iniciado 1 boing o refresco o agua embotellada 1 maruchan o palomitas o sabritas 1 mini galletas o bubulubu 1 cacahuates o cazares 5 horas	\$100
Combo Adepto 1 bebida energética 1 boing o refresco o agua embotellada 1 maruchan o palomitas o sabritas 1 milky way o snickers o m&ms 10 horas	\$175
Combo Nocturno Juega de 10:00PM a 8:00AM 1 boing o refresco o agua embotellada 1 maruchan o palomitas o sabritas 1 cacahuates o cazares o mini galletas	\$100

A primera vista parece que los usuarios en todos los cibercafés hacen casi las mismas cosas: juegan, revisan algún servicio de red social, ven videos, pocas veces hablan entre sí a menos que vayan con amigos o se conozcan de tiempo. Es común que los jugadores lleguen, inicien su sesión y comiencen a jugar sin hablar con alguien, esto hace más notoria la familiaridad que encargados y usuarios desarrollan entre sí. Mi memoria quedó marcada con el siguiente diálogo entre un encargado y un jugador que recién había pagado tiempo de renta:

Encargado: Bueno, vas... pero sin flamear ¡eh!

Cliente: Jaja pero yo no flameo.

Encargado: ¿Cómo no? Si yo te he visto manotear y pegar en el escritorio.

Cliente: Ahh pero flameo en físico para no hacerlo en escrito.

El flameo es cuando se ofende a otros jugadores cuando se equivocan sean del equipo contrario o del propio, es común que un jugador tilteado -es decir que ha pasado mucho

tiempo jugando sin obtener buenos resultados y por lo tanto generando un estado de frustración y ansiedad- caiga en esta práctica. Es particularmente interesante este breve -y aparentemente intrascendente- diálogo porque hace evidente la continuidad y ruptura que ocurre entre lo online y lo offline. Se flamea en lo físico para mantener una impresión de tranquilidad dentro del juego, rasgo que suele ser valorado dentro de la comunidad.

De las pocas charlas que pude mantener en el cibercafé 1 se concentraron en un sistema de rangos del juego, tuve la sensación de que cuando me preguntaron “¿estás rankeado?” era una especie de prueba personal para saber si valdrá la pena jugar conmigo. En aquel tiempo recién comenzaba a comprender los sistemas de rango dentro del juego, dicho sistema se compone de 7 sectores que van desde los jugadores menos experimentados hasta los que pueden jugar profesionalmente, yendo de menor a mayor: Bronce, Plata, Oro, Platino, Diamante, Master y Challenger. Las cuatro primeras se subdividen en 5 por lo que tenemos Bronce 5, 4, 3, 2, 1 y así sucesivamente; los rangos suelen ser utilizados para darse una idea de las capacidades, habilidades y experiencia de los jugadores, inevitablemente uno queda marcado por el rango.

Siguiendo la idea de Ortega y Rodríguez (2011) sobre los rituales de reconocimiento podemos pensar que esta jerarquía se introduce en una dinámica de intercambio de reconocimiento simbólico, los usuarios esperan cierto nivel de juego dependiendo del rango y suelen felicitarse unos a otros si el desempeño del equipo ha sido satisfactorio. Me parece importante introducir un aspecto particular del juego, para la mayoría de los jugadores lo “divertido” es ganar y no tanto el trabajo colaborativo o en equipo, que el desempeño sea “satisfactorio” significa -en la mayoría de los casos- que el equipo ganó. Así los jugadores intercambian este crédito simbólico a través del chat que ofrece el juego durante y después de las partidas pero -como pude observar en el cibercafé- también en lo offline. Rodríguez y Ortega (2011) en su estudio sobre los editores de la Wikipedia notan que los usuarios invierten tiempo y esfuerzo en la edición de los artículos que ahí se publican, sin embargo la pregunta que plantean es qué lleva a los usuarios a hacer esto, una de las respuestas es que los usuarios requieren desprenderse de cierto capital y compartirlo con la comunidad de tal forma que esta lo devuelva y reintegre en forma de reconocimiento y renombre, “la

paga” es la reputación y popularidad donde además el intercambio está marcado por una actitud desinteresada bastante similar al Potlatch canadiense.

Los jugadores de LoL aunque están conscientes de que existe el factor del trabajo en equipo, la mayoría de las veces actúan como si estuvieran jugando solos en el afán de ser reconocidos como “buenos jugadores”. Parte de la compleja dinámica de intercambio simbólico está atravesada por el establecimiento de la jerarquía que organiza a los jugadores en función de su desempeño, es decir, el sistema de rangos que distingue a un jugador de otro. El rango hace que los jugadores tengan una expectativa de las estrategias y formas de juego de los otros y hay diversas situaciones en las que podemos observar intercambios simbólicos: por ejemplo, en las ligas más bajas (bronce y plata) suele idealizarse a los jugadores de rangos más altos, como si estuvieran envueltos en un aura que los hace especiales, esto es así porque subir de nivel es una tarea que depende no sólo de un buen trabajo en equipo sino también de tu desempeño durante las partidas sin embargo la tarea se va complicando porque en las ligas inferiores suele haber jugadores menos experimentados, después de pasar muchos meses (y para algunos jugadores incluso años) sin poder subir de rango: ¿quién no querría un compañero de equipo con un rango superior para que uno pueda mejorar y aprender a su ritmo? A este fenómeno se le llama “carreo”, que surge de la palabra “carrying”, literalmente traducido como “el que lleva”. La idealización de los jugadores con rangos más altos supone un ejercicio de reconocimiento simbólico que les lleva por ejemplo a intentar agregarlos a sus listas de amigos dentro del juego, a regalarles objetos (apariencias o cambios de color en los vestuarios de los personajes) para recibir a cambio la oportunidad de jugar con ellos.

Es común encontrar usuarios que felicitan a otros por ser jugadores excepcionales o por haber manejado a su campeón de formas novedosas, no hay mejor cumplido dentro de la comunidad que te digan frente a tu equipo y el contrario que fuiste el mejor soporte, el mejor tirador, el mejor luchador, etc.; sin embargo no todo es color de rosa, debido al alto grado de competitividad que existe también notaremos la presencia de usuarios que hostigan y molestan a otros como una forma de minimizar sus habilidades y capacidad para jugar. Cuando lo “divertido” es ganar, perder se convierte en una fuente de frustraciones e

incluso molestia y enojo.

En el cibercafé 1 ocurrió una situación peculiar, casi al comienzo de las charlas debimos pasar por una especie de presentación ante el otro con nuestro nivel de rango y olvidamos por completo saber los nombres de los demás. El sistema de jerarquía sirve también para diferenciarnos de los otros de tal forma que se vuelve un dato central al momento de conocer a otro jugador, la centralidad de este tema es notoria en la gran cantidad de contenidos que los usuarios comparten sobre subir de rango, “salir de bronce”, “dejar de manquear” (de manco, que juega como si no tuviera manos). La aspiración última es ser mejor jugador y en algún momento llegar al rango más alto para así tener la posibilidad de ser patrocinado, es decir que te paguen por jugar.

Los rangos generan intercambios simbólicos pero también económicos, una búsqueda rápida en el sitio de mercado libre o ebay nos mostrará la compra/venta de cuentas con rangos altos o usuarios que ofrecen servicios de asesoría y coaching donde jugadores más experimentados son contratados para dar consejos personalizados por una suma de dinero, existe otro servicio llamado eloboost donde un jugador experimentado entra a la cuenta de uno de menor rango y lo ayuda a subir de nivel, o sea juega por él. Esta práctica es considerada “ilegal y antideportiva” de acuerdo con el reglamento que Riot Games redactó para LoL y es castigada con la suspensión de la cuenta por cierto tiempo.

Como he mencionado anteriormente, para la mayoría de los jugadores ser mejor en League of Legends es un tema fundamental, si no es que el más importante, para poder llegar al rango de Challenger. La tarea que esto supone demanda mucho tiempo, esfuerzo y, si visitas regularmente los gaming centers o cibercafé, dinero. De los Challengers se espera que dominen la mayor cantidad de personajes (aquí llamados campeones) que hasta ahora son 140, que conozcan las mecánicas de cada campeón así como la capacidad de generar estrategias dependiendo de las diversas situaciones en las que se encuentre.

Las pláticas en el cibercafé giran en torno a diversos aspectos del juego, desde las modificaciones que se hacen a los personajes, buffeos o nerfeos (aumento y disminución)

de habilidades de los campeones, combos, builds (configuración de elementos para el funcionamiento del campeón), skins (apariencias de los campeones), maestrías (habilidades para los campeones), ligas nacionales e internacionales, torneos locales, etc. He mencionado anteriormente que tuve muy pocas charlas con los jugadores, la principal razón de esto es que el ritmo de la plática está sujeto al juego. El juego no tiene la posibilidad de ponerle pausa porque es multijugador en tiempo real así que hay algunos pocos momentos en los que el usuario está “libre”: cuando el sistema de emparejamiento del juego busca compañeros de equipo y cuando la partida está cargando, ahí tenemos la posibilidad de dirigir la mirada a otros sin embargo cuando la partida comienza es bastante complicado voltear o quitar la vista de la pantalla, nadie quiere perder detalle de lo que hace el equipo contrario puesto que hay momentos en que las partidas se definen en cuestión de segundos. Cuando se organiza un equipo en el cibercafé los jugadores pueden hablarse para avisar sobre situaciones que están ocurriendo en la partida aunque nadie se mira entre sí, en el cibercafé 1 ocurrió que ninguno llevaba headsets (audífonos con micrófonos para jugar) por lo que el sonido de todas las máquinas al mismo tiempo hacía que los jugadores tuvieran que gritarse entre sí, el juego define también el ritmo de las conversaciones por ejemplo, es común que los jugadores inicien una conversación al principio de la partida y después de mucho tiempo los demás le contesten, no se pierde el tema de la charla pero se retrasa el tiempo de respuesta dependiendo de lo que esté sucediendo en la pantalla.

Los encuentros en los cibercafé suelen caracterizarse por esta centralidad que tiene lo que ocurre en el juego, vamos al cibercafé para generar lazos a través de los encuentros colectivos sin embargo nuestra atención está dedicada a la pantalla, por eso podemos entrar sin saludar y salir sin despedirnos de nadie. Compartimos espacio pero al mismo tiempo es como si no estuviéramos ahí, todo depende de las pausas que el juego nos ofrezca y de nuestro interés.

La situación ideal para mantener contacto con los jugadores en el cibercafé es llegar en el momento en que apenas comenzará la partida, si no ocurre esto lo más seguro es que difícilmente coincidas con los usuarios debido a que uno tendría que esperar a que terminen su partida, situación complicada si pensamos que tendrías que gastar tu tiempo de renta, lo

que se busca siempre es aprovechar al máximo el tiempo. Esto no impide que por momentos puedas hablar con los demás pero las cosas son más sencillas si te unes a otros jugadores del cibercafé desde un principio.

En el cibercafé 1 se experimentaba calor, en parte porque el espacio era considerablemente reducido. La situación se intentaba resolver con dos ventiladores grandes que hacían circular aire. El calor y la gran cantidad de tiempo que uno pasa sentado ahí -por más curioso que esto suene- hacía que los jugadores sudáramos, inevitablemente esto generaba un olor que oscilaba entre sudor y botanas. Este segundo problema se intentaba resolver rociando aromatizante ambiental de manera regular lo que a veces dejaba un sabor en la boca o una delgada capa de grasa en el teclado y el mouse. Esto no parecía representar una incomodidad para los jugadores, es decir no escuché a nadie quejarse de los aromas porque toda la atención está centrada en el juego.

Las sillas del cibercafé, aunque lucen cómodas no son completamente ergonómicas y muchas comienzan a lucir gastadas por el constante uso que se les da, pasé 5 horas sentado ahí y al final de la visita no pude evitar sentir un fuerte dolor en la parte inferior de la espalda debido a que no contaba con un soporte en esa zona. Uno debe buscar cómo acomodarse en las sillas pero después de un rato todas las posturas terminan por volverse incómodas, nuevamente esto parecía no representar una desventaja o incomodidad para los jugadores. Estos detalles servirán como puntos de comparación con los otros cibercafés con lo que podemos inferir no sólo el dinero que invierten los propietarios en los espacios y su organización.

Un punto que me interesa compartir es la situación laboral que supone trabajar en un cibercafé que permanece abierto las 24 horas, 7 días de la semana. En el cibercafé 1 se comentaba cada cierto tiempo las pocas horas de sueño que tenían los encargados que permanecían toda la noche atendiendo a los usuarios, los encargados pueden experimentar lo que ahí llamaban “borrachera de sueño”, es decir tal cantidad de cansancio y fatiga que empiezan a perder noción del tiempo o coordinación a la hora de jugar por ejemplo. A veces aun en estas condiciones los encargados -todos jóvenes en sus veintitantos años-

suelen quedarse días extras, esto explica que por momentos del día el o los encargados permanezcan ausentes buscando conciliar algunas horas de sueño.

Las tareas no sólo incluyen atender a los usuarios, mantener limpio el espacio, aprenderse paquetes, combos y precios sino que en algunos casos implica ciertas restricciones, por ejemplo no poder jugar League of Legends o cualquier otro juego en línea, probablemente para evitar que los encargados se enganchen jugando y desatiendan su trabajo sin embargo suelen jugar turista o con cartas. En ocasiones hay otra serie de tareas y responsabilidades que se comparten cuando se está 24 horas sentado frente a una máquina, resolviendo problemas técnicos o limpiando las áreas comunes; por ejemplo la hora de la comida supone que alguno de los encargados asuma el compromiso de buscar comida para sus compañeros. La comida bien puede ir desde comida de los puestos ambulantes que estén cerca hasta cereal con leche, sopas instantáneas, quesadillas, en general comida que sea de preparación rápida y donde uno evite tener que lavar trastes. Alguien debe además pagar por estos gastos, en el cibercafé 1 me quedó claro que hay ocasiones en que los empleados pagaban su propia comida sin embargo no he tenido la posibilidad de aclarar y comprender la dinámica que cada cibercafé establece sobre este aspecto.

Pasar tanto tiempo en el cibercafé cambia sustancialmente la forma de habitar este espacio a como ocurriría en cualquier otro local o establecimiento, para los encargados hay momentos en los que la comodidad se vuelve prioritaria: usar pantuflas, andar descalzo o en pijama es común. De hecho los mismos cibercafé suelen organizar encuentros nocturnos a modo de fiestas de pijamas donde todos los usuarios lleguen listos con ropa de dormir y sleeping bags para pasar la noche. Me parece fundamental poner sobre la mesa que los encargados pasan más de 8 horas trabajando como encargados de los establecimientos, en parte esto parece un beneficio si consideramos que tienen acceso a las máquinas y a videojuegos sin embargo no deja de ser evidente que hay una situación de precariedad laboral donde el ritmo de trabajo modifica las horas de sueño y descanso.

En el cibercafé 1, donde había dos empleados -uno recién contratado-, pude escuchar que el empleado con más experiencia comentaba al otro que era preferible trabajar en el cibercafé

que en un McDonalds. De tal manera que trabajar en el cibercafé aparecía como una oportunidad única e irrepetible para los jóvenes, al menos era mejor que “desperdiciar” el tiempo en el restaurante de comida rápida. Sin embargo al hacer esto quedan fuera de discusión otras situaciones que giran alrededor del trabajo en el cibercafé porque ¿quién no querría dedicarse tiempo completo a un lugar donde suele haber torneos, se tiene acceso a máquinas rápidas con conexión a Internet de buena velocidad y con la posibilidad de conocer a otros jugadores además de recibir un sueldo por eso?

En el cibercafé 1, al menos durante mi visita no llegó ninguna mujer a jugar ni como acompañante de alguno de los jugadores, sin embargo el tema de las mujeres es recurrente, llamó mi atención que durante algún tiempo se comentaba sobre las waifus de cada jugador. La palabra waifu proviene de la subcultura otaku, fanáticos del manga y anime japonés; se trata de una transformación de la palabra “wife” inglesa que significa esposa. En algunos foros he encontrado que la palabra surgió por cómo los japoneses pronuncian la palabra wife. En la subcultura otaku, cuando alguien dice tener una waifu se refiere a que está enamorado de un personaje femenino de anime sin embargo aquí se trataba de mujeres que suelen ser inalcanzables en otro sentido: por ejemplo son actrices, streamers o youtubers famosas. Evidentemente suelen ser mujeres físicamente atractivas y con las que se fantasea estar con ellas de forma romántica o sexual.

Todo esto tiende a reproducir los imaginarios masculinos de las mujeres, con ciertas características físicas y emocionales. Alguno de los jugadores comentó que debían ir a un evento sólo para ver waifus, otro respondió que por qué harían eso, la respuesta fue: “todo se trata de ir a ver mujeres, ¿qué no te gustan? Yo te enseño”. Las mujeres no asistieron físicamente al cibercafé pero estuvieron presentes simbólicamente, al menos en la forma de estos imaginarios que se comparten.

Estos breves diálogos nos permiten considerar los diversos performances de género que se ejecutan cotidianamente dentro de este espacio, aunque el objetivo de este proyecto no es discutir a profundidad los performances puesto que esto supondría un proyecto en sí mismo, es importante considerar que estos actos mundanos constituyen una realidad social

por medio del lenguaje, del gesto y de todo tipo de signos sociales simbólicos (Butler, 1988). Pensemos en las groserías que gritan los hombres al jugar, la frase “yo te enseño” en relación a ir a ver mujeres en eventos para jugadores o que la primera pregunta al conocer a otro jugador sea saber su rango y no necesariamente su nombre representan aquí una repetición estilizada de actos que establecen una identidad masculina -tal como la piensa Butler (1988)- que busca establecer su dominio no sólo sobre las mujeres sino incluso sobre otros hombres. Para Oates (2015) esta es una forma de expresión de la masculinidad que puede notarse además en los nicknames de los jugadores o en la forma en que interactúan a través de los servicios de chat. Siendo yo un jugador novato, pocas veces recibí ayuda o consejos y más bien notaba que ocurría lo que Oates (2015) llama “trash talk”, es decir conversaciones con cierta carga agresiva que busca estimular la sensación de competitividad durante el juego. Mi interés en destacar este aspecto es que estos elementos constituyen una serie de prácticas sociales que configuran parte de la red sociotécnica del cibercafé y que reproducen y amplifican lo que ocurre en la vida offline.

El cibercafé 2 se encuentra en un local cerca de la estación de metro Chilpancingo en la colonia Hipódromo-Condesa de la delegación Cuauhtémoc. Se encuentra cerca de la avenida Insurgentes Sur, esta zona se caracteriza por la gran cantidad de cafés, restaurantes, librerías, galerías y boutiques además de actividades culturales y nocturnas. La colonia se ha caracterizado recientemente por el llamado Corredor Cultural Roma-Condesa, dicho corredor contempla actividades relacionadas al arte, moda, diseño, cine, medio ambiente y gastronomía por lo que representa una activación comercial importante en la zona. Este cibercafé también permanece abierto las 24 horas los 7 días de la semana. Para llegar al cibercafé se debe entrar por una puerta y subir una escalera, justo enfrente está la entrada a un salón amplio pintado de rojo y negro. Además de las computadoras hay un horno de microondas y un refrigerador de coca-cola.



A diferencia del primer gaming center, el establecimiento es más grande y cuenta con una televisión y un sillón para jugar Xbox. Que haya ventiladores en este salón con más espacio significa menos calor, hay 17 máquinas dispuestas en todo el salón más la que utilizan los empleados, el sistema de renta de las máquinas es similar al primer gaming center sin embargo aquí me atendió una empleada, quien tiene que intentar mantener el orden entre los jugadores: por ejemplo que mantengan limpias las computadoras, el piso así como el horno de microondas si llegan a utilizarlo; hay una regla más: Si ensucias se te restan horas de renta. Cuando llegué la joven me preguntó si era mi primera vez, los jugadores que estaban cerca comenzaron a burlarse y hacer juegos de doble sentido: “da miedo pero siempre es padrísima la primera vez...”, sin embargo para la encargada esto parece ser una situación normal y rutinaria que no parece incomodarle, de hecho se involucraba en los chistes y participaba activamente en las charlas con los jugadores.



La renta de una máquina por una hora es de \$20 mientras que de 50 horas \$500, pagué \$75 por 5 horas y \$12 por un refresco aunque también ofrecen más botanas como sopas instantáneas, papas, cacahuates así como bebidas energéticas. No hay paquetes o combos como en el cibercafé 1. Mi experiencia en este gaming center fue bastante similar al primero que visité, los jugadores mantienen casi toda su atención en lo que ocurre en el juego a menos que vayan en grupo y se organicen para jugar, noté que aquí había más demanda de máquinas, de hecho los jugadores suelen apartar sus máquinas vía mensaje a través de Facebook para asegurar que habrá espacios disponibles.

Me parece importante mencionar que durante el terremoto del 19 de septiembre los jóvenes de este gaming center organizaron un centro de acopio para todas las personas que necesitaran ayuda, esta zona de la ciudad fue una de las más afectadas, de hecho frente al cibercafé hay un edificio “cerrado” con cinta de advertencia y con las paredes cuarteadas

representando un verdadero peligro para quien camina cerca de ahí. Los jóvenes siguen asistiendo con regularidad a pesar de encontrarse en un segundo piso en esta zona de la ciudad. La siguiente imagen fue compartida después del terremoto, llama la atención la forma en que se presenta el chiste sobre el grito varonil, me parece que la broma contribuye a la construcción de una identidad masculina en este espacio.



En este cibercafé no pude establecer ninguna charla con los demás jugadores, excepto preguntas generales sobre qué jugaban. Pude escuchar que otros jugadores iban en grupo, algunos jugando contra equipos de otros países; los debates solían también abarcar las

habilidades de los personajes, builds, combos, etc.

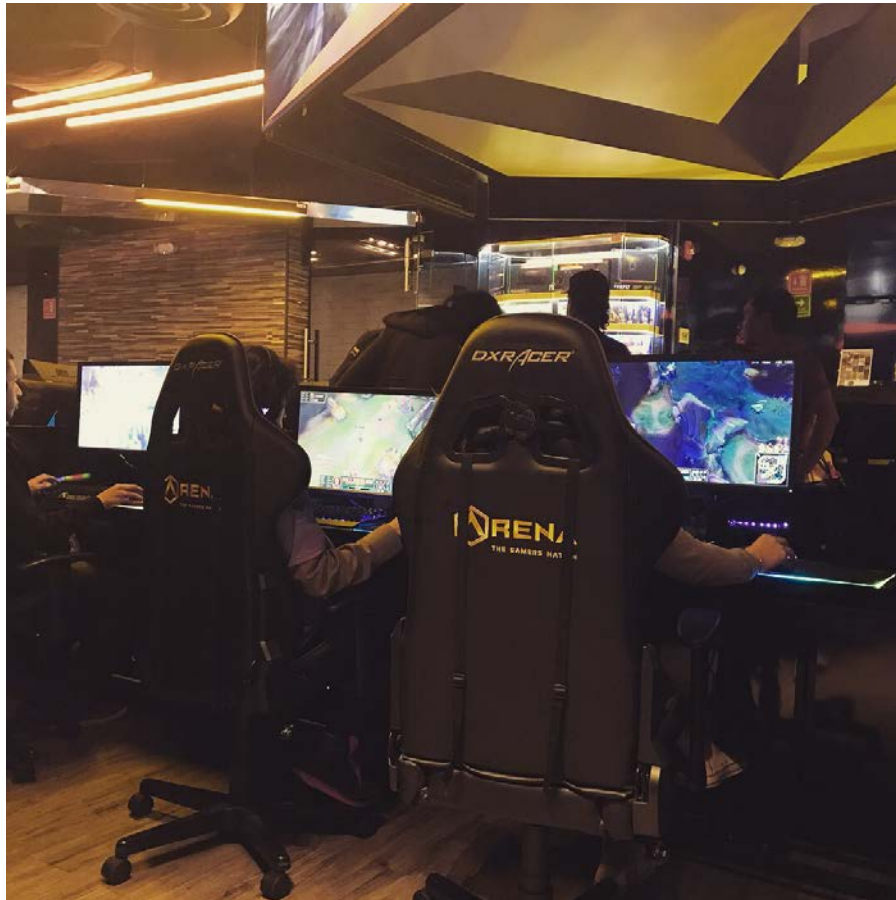
El mobiliario de este gaming center, además de la tabla que sirve como escritorio común consiste en unas sillas de oficina que aunque son cómodas tengo la experiencia que al cabo de unas horas comienzan a cansar tu espalda. El día que visité este cibercafé recién habían rescatado unas sillas para repararlas, lucían casi nuevas y tenían soportes para la espalda y cabeza. Este cibercafé suele organizar torneos y en ocasiones tiene visitas de equipos de LoL y cosplayers (personas que se disfrazan de algún personaje de una serie, comic o videojuego) con los que puedes tomarte fotos, platicar o pedir autógrafos. Cada cierto tiempo organizan pijamadas, noches de películas o donde se juegan exclusivamente juegos de mesa.

El cibercafé 3 está ubicado dentro de la plaza comercial Antara en la colonia Granada en la delegación Miguel Hidalgo, dicha plaza es considerada uno de los centros comerciales lujosos de Polanco y cuenta con establecimientos de marcas consideradas exclusivas. Este cibercafé abre los 7 días de la semana de 12 del día a 12 de la noche, uno de sus principales atractivos es que patrocina a un equipo de esports mexicano profesional que ha ganado en repetidas ocasiones la Liga Latinoamerica Norte de League of Legends organizada por Riot Games. El gaming center se encuentra junto a una cadena de cines y para llegar a él se debe pasar cerca de un casino y una serie de restaurantes lujosos, está de más explicar que la plaza tiene diversas tiendas departamentales lujosas y pensadas para clientes con mayor capital adquisitivo, lo que inevitablemente genera un contraste entre las dos zonas de la ciudad.



El gaming center 3 cuenta con 12 máquinas Alienware, cada una con un costo aproximado de \$24,000 mientras que los cibercafés 1 y 2 cuentan con máquinas armadas, esto no significa que su rendimiento sea menor sino que es más barato conseguir las piezas y armarlas. Alienware es una empresa de hardware estadounidense subsidiaria de Dell que se especializa en videojuegos, en la imagen podemos apreciar los teclados y mouses con luces cuyos precios oscilan entre los \$2000 pesos para los teclados y \$900 para los mouses, los headsets (audífonos) que aparecen en la imagen también son especiales para videojugadores y su precio en el mercado es de \$2000 aproximadamente. El pc bang cuenta

con 14 pantallas cada una con Xbox's, WiiU y Playstations, están equipadas además con Ipads que indican el tiempo de renta, además hay 3 espacios cerrados, en dos de estos pequeños salones se puede jugar Xbox, Playstation con títulos como Guitar Hero o Rock Band que requieren que los jugadores hagan ruido, el último espacio cuenta con una pequeña colección de consolas y videojuegos antiguos como Sega, NES, Super Nintendo y Atari.



El modelo de las sillas es la que utilizan los jugadores profesionales, este modelo de silla suele tener un costo de \$15,000 y pueden ser personalizadas, como en este caso que muestran el nombre del gaming center. El precio aproximado para armar una sola estación con PC, monitor, Headset, teclado, mouse y silla supone una inversión de \$42,000, esto multipliquémoslo por 12 estaciones más las consolas y pantallas.

Me interesa destacar esta información porque considero útil pensar las computadoras y los videojuegos como artefactos tecnológicos fluctuantes, en cambio constante. Podemos

tomarnos un momento para pensar la gran diversidad de formas de consumo y apropiación de dichos artefactos que se suman a los valores, ideas y creencias alrededor de lo que significa ser jugador, lo que termina por generar un proceso de transformación no sólo en los artefactos sino en la experiencia de los jugadores. Está claro que esto requiere establecer algunos conceptos clave para reflexionar esta transformación de los dispositivos tecnológicos así como su distribución, consumo y adquisición de significados específicos en ciertos grupos y contextos sociales tal como lo propone Bijker (1995).

Como he intentado plantear en la sección de antecedentes, los videojuegos comenzaron a ser desarrollados para entretener, lo que nos permite identificar que ingenieros y empresarios emprendedores son los primeros grupos sociales relevantes que discutieron las finalidades, objetivos y formas de distribución que debían tener los videojuegos. Conforme avanza el tiempo se vuelve central la presencia de otros grupos sociales relevantes, pensemos por ejemplo que la distribución de los videojuegos supone una infraestructura no sólo mercadológica sino también legal, lo que supone regular la protección de los derechos de autor, la distribución del software y hardware; evidentemente los jugadores tomaron un papel medular pero igual podemos pensar en quienes buscan censurarlos por ser “causa” de problemas en niños o jóvenes. Como vemos los videojuegos involucran una gran cantidad de personas con ideas en ocasiones dispares sobre el desarrollo de estos artefactos y los usos que les damos. Estos cambios son relevantes desde la perspectiva de Bijker (1995) porque nos ayudan a comprender la forma en que las personas vamos adaptando los artefactos tecnológicos a nuestras actividades cotidianas, es particularmente interesante recordar las preguntas que hace Bijker (1995) sobre el desarrollo de la bicicleta tal y como la conocemos: “¿Podríamos decir que el diseño de este artefacto tecnológico -la bicicleta segura- que permitió a nuestras ciclistas viajar solas y elegir una ropa mucho más cómoda jugaron un papel en la forma en que se construyeron los roles de género en nuestra sociedad moderna?”, más adelante el mismo Bijker reflexiona si las relaciones de género no afectaron de alguna forma esta adaptación de la bicicleta a la vida diaria de sus usuarios. Decir que los videojuegos involucran a una gran cantidad de personas en su desarrollo, distribución y uso supone pensar también en la complejidad de las relaciones que se tejen alrededor de los videojuegos, de cómo los videojuegos tienen la posibilidad de convertirse

en instrumentos de poder dependiendo del contexto en que son utilizados y distribuidos, por ejemplo. El proceso que Pinch y Bijker (1995) destacarían del desarrollo de los videojuegos es que comienzan como artefactos técnicos elementales que poco a poco se van transformando en ensambles sociotécnicos, su inicio como hemos visto en la sección de antecedentes nos deja ver que ni siquiera requerían de una televisión, sino que se trataba de un osciloscopio que funcionaba como pantalla, en contraste hoy diversas empresas desarrollan monitores con características especiales que permiten mostrar juegos en alta definición, con tiempos de respuesta mínimos y con filtros de luz que evitan que los jugadores se cansen después de sesiones de juego largas. Es evidente la diferencia y es claro que hay un entramado sociotécnico que implica desarrollar artefactos tecnológicos más complejos o específicos.

Otro aspecto que debemos considerar al observar los artefactos tecnológicos que constituyen estos entramados sociotécnicos es que construimos socialmente nociones de su buen o mal funcionamiento, dichas nociones son contingentes y no dependen exclusivamente de los artefactos por sí mismos (Bijker, 1995, p. 15). Los primeros ingenieros que desarrollaron videojuegos no fungen tampoco como entes sociales excepcionales cuyo éxito depende de una magia técnica, sino que se trata de sujetos económicos, políticos y sociales que atravesados por todas estas condiciones pudieron crear y re-crear -en este caso- juegos, máquinas que nos permitieran jugarlos y mucho después modelos de negocio para distribuirlos.

Identificar estos significados de los artefactos puede ayudarnos a analizar cómo se piensa que deben ser vendidos o a quiénes está dirigido, consideremos que la comercialización de los videojuegos se ha pensado desde dos perspectivas: Una donde se le consideraba como un centro de entretenimiento familiar localizado en la casa, aprovechando la popularidad de la televisión y su papel central en los hogares estadounidenses. La otra como un establecimiento lleno de arcades/máquinas donde la gente fuera a jugar, es decir como espacios donde se jugara colectivamente. Aquí mismo se hace evidente una especie de ruptura en la concepción de los videojuegos así como de los jugadores, cada una de estas dos perspectivas imagina un tipo de jugador distinto así como sus formas de consumo. Las

dos formas en que se ha pensado la comercialización de los videojuegos puede ayudarnos a establecer líneas de estudio sobre los videojuegos en función de los espacios, una en la que se analiza la domesticación de consolas y computadoras en los hogares para jugar y otra donde se estudian la movilidad de los usuarios que juegan y las características de los espacios donde lo hacen.

Las reflexiones de Morley (2008, p. 121) sobre la casa mediatizada así como del proceso histórico de domesticación y dislocación de la tecnología serán de ayuda para comprender las formas en que los usuarios se apropian de los dispositivos. Para Morley (2008) es “fundamental descentrar los medios en nuestro marco analítico, para comprender mejor las maneras en que los procesos de los medios y la vida cotidiana se entrelazan”. De aquí que uno de sus principales objetivos sea la comprensión de las formas en que medios antiguos y nuevos se van integrando de forma simbiótica y también la forma en que vivimos con ellos como partes de nuestros conjuntos de medios personales o domésticos. El desarrollo que han tenido los videojuegos a lo largo del tiempo nos muestra una serie de tendencias, así como continuidades y rupturas fundamentales para comprender su incorporación en la vida cotidiana, consideremos que muchos de los contenidos para consolas está disponible para PC's y que si bien muchos jugadores permanecen en casa jugando hay otros que asisten regularmente a otros espacios, lo que propicia la aparición de cibercafés como los que visité.

Este hecho nos lleva a considerar que estos medios y tecnologías no están de ninguna forma desterritorializados sino más bien integrados efectivamente en el contexto donde se les utiliza. Además que revelan lo que Morley (2008, p. 124) llama geografías secundarias o a la sombra, resultado de la compleja historia imperialista. Así, la fantasía de un ciberespacio neutral, abierto y aislado de la geopolítica es de hecho caduca e ingenua; basta revisar los puntos donde se concentran las conexiones a Internet en el mundo y notaremos una gran desigualdad en estos puntos de acceso. Morley (2008) explica que esta distribución responde a una copia de las estructuras de poder establecidas, por lo que el tráfico de Internet es un reflejo de una cuestión de capacidad económica y, al fin y al cabo, de poder. La desigualdad puede notarse incluso dentro de la ciudad, notemos por ejemplo el contraste

en las instalaciones y servicios que ofrece un gaming center en la colonia Roma-Condesa y otro en Polanco, considerada una zona exclusiva; el servicio que buscan ofrecer es prácticamente el mismo: renta de computadoras para jugar pero la forma de cada establecimiento obedece al espacio en el que se ubica dentro de la ciudad.

Otro ejemplo significativo ocurre cuando jugamos LoL en el servidor Latinoamérica Norte, en realidad nos estamos conectando a un servidor que se encuentra en Miami, Florida en Estados Unidos pero solemos olvidar que aquella máquina funciona bajo las normas y legislaciones de dicho país. La idea de Internet como “nube” hace que ignoremos momentáneamente las cuestiones geopolíticas que traspasan nuestro uso de Internet, para Morley (2008) es evidente que aunque Internet “trasciende” el espacio, el poder sigue concentrándose en ciertas conglomeraciones urbanas.

Debemos tener presente el hecho de que toda tecnología responde a una serie de procesos económicos, políticos situados en lugares concretos, los medios y la tecnología aparecen como elementos que deben ser comprendidos desde las condiciones y el contexto donde son utilizados. De acuerdo con Morley (2008), el estudio “Globalised Society” realizado en Copenhague demostró que en las sesiones de chat la pregunta más común era “¿dónde estás?”, lo que supone un acto de “reterritorialización” de ese “mundo en línea”, de forma paralela el estudio reveló que existía una cierta tendencia a localizar a Estados Unidos como el lugar central de la cultura de la red, lo que convierte a los demás países en periferias. De manera similar podemos identificar que en los videojuegos multiusuario en línea aparece una actualización de esta preocupación por la reterritorialización y centralización de ciertos países ante otros. En el caso -por ejemplo- de League of Legends, Corea aparece como el líder mundial al que las demás zonas siguen atentamente en los modos de juego, estrategias, etc. por lo que ganarle a un equipo coreano hace que los otros jugadores adquieran cierta notoriedad.

La breve revisión del desarrollo de los videojuegos nos permite tener una perspectiva histórica en la que se identifican “periodizaciones así como las formas de acceso y

provisión de los medios en desarrollo” (Morley, 2008, p. 127) puesto que dependen de cambios institucionales, económicos, políticos, tecnológicos y culturales. Con esta idea de soporte es posible distinguir que si bien en principio los videojuegos no perseguían un éxito comercial, su desarrollo estuvo íntimamente ligado al mercado; de hecho es gracias a la competitividad mercadológica que los dispositivos comienzan a mejorar sus capacidades técnicas: adquieren mayor velocidad, reducen su tamaño, abaratan sus precios, se establecen legislaciones para el control de los contenidos así como para la protección del hardware y software, etcétera. Los videojuegos y por ende los dispositivos que los soportan son fluctuantes porque quienes los utilizamos imaginamos nuevas formas de uso y tendemos a intentar resolver sus faltas o a mejorarlos según nuestra propia experiencia. De aquí que mi planteamiento -tomando de referencia las reflexiones de Morley y Bijker- es que los videojuegos son objeto de una gran variedad de interpretaciones sobre su funcionamiento que varían en función de los significados que generan los diversos grupos sociales relevantes y los lugares en que se encuentren, situación que expondré a detalle en las páginas siguientes.

Esta flexibilidad interpretativa permite, como lo piensa Bijker (1995) que cada artefacto contenga diferentes artefactos socialmente construidos, algunos de los cuales se consideran como “funcionales” mientras que otros no. El artefacto Game & Watch de Nintendo está contenido en sus sucesores: el GameBoy, el PlayStation Portable, el Nintendo DS o el Nintendo Switch con lo que buscan resolver el problema de la portabilidad y el precio en comparación con el de una consola, pero en el trayecto se desecharon otros artefactos menos exitosos como el Virtual Boy, el N-Gage o el Gizmondo. Los artefactos se deconstruyen para reaparecer de formas distintas. Bijker (1995) explica que cuando notamos que los artefactos tecnológicos contienen una historia y una gran cantidad de predecesores podemos indagar en las nociones que tienen los grupos sociales relevantes para distinguir un objeto funcional de otro. En su estudio sobre el desarrollo de la bicicleta él identifica que para llegar al modelo que se consideraba “seguro” hubo que distinguir entre otros dos artefactos: uno que se pensaba poco seguro (the unsafe bicycle) y otro como dirigido a jóvenes atléticos e intrépidos (the macho bicycle). Dichas descripciones incluían una especificación sobre lo que se consideraba funcional de la máquina para un cierto

grupo, de la misma forma podemos notar que el desarrollo de consolas portátiles supuso considerar los costos para su fabricación, la posibilidad de hacerlos más compactos, ligeros y lo suficientemente sencillos como para que cualquier jugador pudiera utilizarlos. Con el paso del tiempo, estas consolas van agregando nuevas herramientas que responden a una idea sobre su propia funcionalidad, por ejemplo su conectividad tanto a Internet como a otros aparatos. Esta es una cuestión socialmente construida y que puede considerarse una característica que puede definir su fracaso o éxito comercial, por otra para Bijker (1995) es importante considerar estas nociones socialmente construidas porque tienen un efecto en la forma en que se diseñan los artefactos y por ende lo que imaginamos que pueden hacer para ser más funcionales para los grupos sociales relevantes.

Me parece importante plantear que hay un proceso similar con los cibercafés, hemos sido testigos de cómo estos negocios han cubierto en principio la demanda de acceso a Internet, después a mantener satisfechos a videojugadores para convertirse en gaming centers o PC bangs. Esto representa un proceso de adaptación que responde también a la flexibilidad interpretativa que tienen estos espacios y a las diversas formas en que los propietarios consideran que pueden resolver o mejorar los servicios e instalaciones dependiendo del servicio que buscan ofrecer. Los contrastes que notamos a partir de las descripciones de los 3tres cibercafés nos permite identificar que el diseño de los espacios, la elección del mobiliario y de las máquinas e incluso el establecimiento de una tarifa para el uso de los mismos supone una idea socialmente construida de lo que significa un servicio funcional dependiendo de cómo entiendan esto los propietarios y de su capacidad de inversión.

Los videojuegos comenzaron a ser imaginados como objetos que estaban localizados en un lugar en específico, que tenían un momento y un espacio en el que se activaba su funcionamiento: podía ser la sala de la casa junto a la televisión o en las salas de arcades o maquinatas. Ahora plataformas como Steam o el uso de clientes específicos para los juegos permiten que juguemos en cualquier lugar, en el texto “Medios, modernidad y tecnología” Morley (2008) recurre al concepto de “privatización móvil”, con el que se hace evidente que las tecnologías permitían que las personas permanecieran en casa seguras al tiempo que pueden viajar a otros lugares que de otra forma no podrían conocer. Sin embargo, para la

industria pareciera improductiva esta diferencia entre el espacio privado y el público: ¿por qué limitarte a jugar en casa si puedes hacerlo en otros espacios? La privatización móvil adquiere una forma distinta cuando consideramos que ahora encontramos usuarios que juegan mientras se mueven en la ciudad, principalmente con los teléfonos celulares.

Los videojuegos están presentes en todas partes, tal como explica Hjorth (2014, p. 1), los juegos se han ido incorporando a actividades del día a día en diferentes contextos y culturas, lo que incluye un desarrollo veloz de las capacidades de los teléfonos inteligentes, la integración de servicios de geolocalización, de servicios de redes sociales así como de la tecnología de almacenamiento en servidores remotos que llamamos nubes; es decir, la generación de toda una ecología de medios que permite a los usuarios no sólo conectarse sino jugar en línea. Este aspecto nos lleva a considerar el proceso de personalización total de la tecnología (Morley, 2008) que supone la adhesión de estos dispositivos como si fueran una parte integral del cuerpo a tal punto que no podemos separarnos tan fácilmente de éstos, lo que permite una cierta desestabilización de la centralidad de la casa.

A pesar de esta descentralización del modelo de la “casa inteligente” como lo piensa Morley (2008) sigue intentándose transmitir una idea específica sobre la domesticación de las tecnologías donde es evidente un cierto conservadurismo, donde se explota la nostalgia por unos valores tradicionales con los que debería -supuestamente- funcionar el individuo en sociedad, por ejemplo en su núcleo familiar. Vale recordar los spots de la consola Nintendo Wii y actualmente de la Nintendo Switch donde el artefacto tecnológico aparece como un mediador que propicia la convivencia familiar a la vez que establece modelos que buscan normalizar el comportamiento de la familia en el espacio privado. Esto forma parte de una transformación que obliga a replantear nuestros paradigmas sobre los juegos digitales en general: desde los cambios en los artefactos, las dinámicas sociales que se generan con estos; los cambios demográficos en la estructura doméstica -como lo explica Morley (2008, p. 128)-, definiciones culturales de domesticidad, modos de consumo de los medios y sus efectos retroactivos en los modos de la producción industrial. Desde esta perspectiva tener una consola en casa significa que observaremos un cambio en cómo se habita el espacio donde ésta se encuentre y por lo tanto podremos notar variaciones en las

rutinas diarias de quienes pasan tiempo ahí, por otra parte todo esto incluye una serie de estrategias mercadológicas menos visibles que dirigen dichos productos a ciertos usuarios y de cómo éstos consumen y eligen ciertos productos para su propio entretenimiento.

Considerando este panorama de la mano con las reflexiones de Morley (2008, p. 131) se debe prestar atención a cómo funcionan las tecnologías que utilizan los jugadores como un conjunto de medios, dos posturas podemos pensar a este respecto: una donde el jugador no es ya un simple propietario o usuario sino un operador de “ecosistemas de tecnología” y otra donde el jugador es en sí mismo objeto de una operación. Es decir, él mismo es considerado como un nodo central en una estrategia de compra-venta de los artefactos tecnológicos. Es importante pensar que los jugadores que asisten a los cibercafés no sólo utilizan dichas máquinas y una sola plataforma para organizar partidas, de hecho los usuarios articulan información que han visto en youtube, grupos de facebook o aplicaciones para sus teléfonos celulares. Este ecosistema de tecnologías propicia una negociación constante entre una dinámica de individualización y otra de socialización. Sin embargo, como observa Rybczynski (citado por Morley, 2008) tenemos ejemplos anteriores que muestran este mismo proceso, por ejemplo con el caso de la lectura como un fenómeno de individualización del ocio anterior a lo que observamos en el cibercafé.

En el cibercafé -como he expuesto- pude observar esta peculiar negociación, en parte por los ritmos que establece el juego pero también por las características del espacio -la cantidad de ruido, si hablamos con los otros a través de un headset o tenemos que gritar, etcétera-, en general hay un interés por generar y mantener un lazo con los otros pero también uno debe aprender a identificar los momentos propicios para hablar o estar callado dependiendo del ritmo de juego.

El concepto de ecosistema de tecnologías nos permite analizar una forma de organización espacial -tanto en casa como en el cibercafé-, Morley (2008) expone cómo algunos dispositivos buscan ocultarse con la intención de generar un “tecnofuturo seguro” al tiempo en que la tecnología se inserta con modelos ya conocidos para hacerlos más familiares y fáciles de utilizar. En el cibercafé encontramos que existe un proceso de invisibilización/

desaparición de los cables que conectan a los periféricos con la PC sin embargo destaca la presencia de pantallas más grandes, teclados y mouses más vistosos (con luces, colores fosforescentes), sillas con formas llamativas, audífonos de diadema amplios que cubren toda la oreja del jugador que no obedecen a la lógica de la miniaturización de la tecnología sino que buscan lograr una inmersión total en el juego.

Quisiera resaltar también que los empleados del cibercafé 3 usan uniforme y se les ve de un lado a otro con ipads atendiendo a los clientes, de hecho hay un empleado que se dedica exclusivamente a cobrar mientras que los demás te llevan a la estación que elijas, te dan los juegos y controles que necesites o te llevan las botanas y bebidas que pidas, es como si se tratara de un servicio de lujo donde no te restan horas si ensucias, no hay aromatizante y hay ductos de aire para mantener fresco el espacio, el trabajo de limpieza lo realizan personas subcontratadas que trabajan en toda la plaza por lo que los empleados únicamente se dedican a atender a los jugadores.

Los jugadores suelen expresar gusto e incluso hasta emoción de poder sentarse y utilizar una máquina como esta con una conexión rápida de Internet, durante mi visita pude escuchar a un jugador decirle a su acompañante: “¿Cuándo te ibas a imaginar sentarte en una silla de estas con un teclado mecánico y jugando con 60 ms a 90 fps?”, los milisegundos (ms) representan la velocidad de la información para llegar a los servidores y dependen mayoritariamente de la conexión a Internet que tenga el jugador, entre menor sea el número de milisegundos (ms) menor retraso en la transmisión de comunicación entre la computadora del jugador y el servidor del juego. Los cuadros por segundo o frames per second (fps) representan la velocidad a la que un dispositivo muestra fotogramas, mientras el número de cuadros por segundo sea mayor el jugador tendrá la sensación de que la acción en pantalla es más fluida, estas cifras varían dependiendo de los requisitos de cada juego pero también de las tarjetas gráficas, la cantidad de memoria ram y el modelo de procesador que tenga la máquina.

En los cibercafé que visité, aunque no de forma tan exhaustiva como hubiera querido, fue notoria la organización de tareas y reglas que normalizan la forma de habitar estos espacios

que van desde el mantenimiento del lugar hasta los horarios de servicio. Es inevitable no prestar atención a las zonas en las que se encuentran los gaming centers, considero que definen de alguna forma su funcionamiento, encontrarse en una plaza exclusiva o en una de las zonas más afectadas por el terremoto modifican la experiencia de juego así como los lazos que podríamos generar con otros jugadores. Esto nos lleva a notar el contraste que existe entre la situación laboral en los diferentes cibercafés, los empleados -en su mayoría jóvenes- poseen una experticia en el manejo de computadoras y otros dispositivos como tablets, ipads que aunado a su afición a los videojuegos hace que el trabajo parezca, al menos en principio, divertido. Sin embargo en el caso de los gaming centers que permanecen abiertos 24 horas supone un desgaste corporal que probablemente en un primer momento no parezca grave. Vale la pena recordar el comentario del empleado que decía que trabajar aquí era mejor que desperdiciar el tiempo trabajando en un restaurante de comida rápida o en cualquier otro trabajo “regular”, en parte porque tienen acceso ilimitado a las máquinas, conocen a más jugadores, forman parte de la organización de torneos, encuentros, concursos de cosplay, etc. Trabajar en cualquier otro lugar limitaría el tiempo para dedicarlo a estas actividades más “divertidas”.

La descripción de los cibercafés visitados y la breve construcción histórica de éstos y los videojuegos nos da algunas pistas sobre la íntima relación que guardan los videojuegos con el mercado. Lo que implica diversos procesos económicos, legales, culturales, de interacciones sociales, de flexibilidad interpretativa, cierres y estabilizaciones de los artefactos, así como estrategias de poder de diversos grupos que constituyen una micropolítica que se solidifica en relaciones de poder tal como lo piensa Bijker (1995). En este sentido, los videojuegos además de formar parte de un ecosistema de tecnologías constituyen una red sociotécnica que se articula para que el usuario tenga acceso no sólo a los juegos sino a espacios destinados a jugar. Valdría recordar que para Bijker (1995):

“(La) tecnología está moldeada no sólo por estructuras sociales y relaciones de poder, sino también por el compromiso emocional e ingenuo de los individuos. Las características de estos individuos, sin embargo, son también producto de un moldeado social. Valores,

habilidades y objetivos se forman en las culturas locales, y nosotros podemos por lo tanto comprender la creatividad tecnológica ligándola a narrativas históricas y sociológicas” (p. 4).

La experiencia cotidiana de los jugadores en los cibercafés es fundamental para la comprensión de ese moldeado social del que habla el sociólogo holandés. Coincido con Bijker (1995, p. 6) cuando plantea que la comprensión de un artefacto técnico o tecnológico no debe hacerse desde la tecnología por sí misma sino que debemos prestar atención a cómo las tecnologías son modeladas y adquieren sus significados en la heterogeneidad de interacciones sociales. Con esto aparece la concepción de una “red sin costura” donde se tejen ciencia, tecnología y sociedad, buscando evitar las distinciones entre estos tres elementos en una situación específica.

Para Bijker es fundamental considerar que el estudio de esta “red sin costura” implica aceptar que el desarrollo de la tecnología o de la innovación es de hecho desordenada, no siempre racional y llena de pruebas y errores, su análisis sobre el desarrollo de la bicicleta y la baquelita demuestran que no hay un modelo lineal que explique la evolución de esos objetos, de hecho el desarrollo técnico y de diseño tiene sentido cuando consideramos el contexto social en el que fue creado y después utilizado un objeto (Bijker, 1995, p. 10). Esto plantea una diversidad de posturas epistémicas así como líneas de investigación para comprender el desarrollo tecnológico, sin embargo para Bijker hay un profundo interés en analizar este desarrollo como un proceso social que le permite analizar artefactos tecnológicos elementales hasta que se convierten en ensamblajes sociotécnicos.

Por esto me parece importante tener un breve registro histórico de los videojuegos y el cibercafé, así como notar algunas de las continuidades y rupturas que han experimentado desde su aparición con la intención de comprender las condiciones en que fueron creados y en las que se encuentran ahora. Comprender este proceso de continuidades y rupturas hace evidente por ejemplo que los videojuegos han intentado adaptarse al espacio privado y público, simultáneamente los cibercafés buscaban satisfacer el acceso a Internet hasta que el mercado de los videojuegos fue lo suficientemente grande como para que las salas de

arcades se cambiaran e integraran computadoras conectadas a Internet. A lo largo del texto hemos visto que este desarrollo tiene su despunte ahora que podemos encontrar gaming centers abiertos las 24 horas en la Ciudad de México bajo la premisa básica de que los videojuegos son un producto. Las variantes del negocio surgen en las diferentes formas en que los propietarios imaginan que pueden ofrecerlos a los jugadores, estableciendo así dinámicas y ritmos particulares, construyendo espacios con servicios específicos.

Los videojuegos y los cibercafés han cambiado y su adaptación responde a un ejercicio de apropiación donde los jugadores se involucran activamente en el juego y el espacio que quieren tener a su disposición, uno que disfrutarían más. Tal como lo explican Bijker y Law (1992):

“Suele decirse que tenemos los políticos que merecemos. Pero si esto es cierto, luego también obtenemos las tecnologías que merecemos. Nuestras tecnologías reflejan nuestras sociedades. Reproducen e incorporan la compleja interacción de factores profesionales, técnicos, económicos y políticos” (p. 3).

El complejo entramado sociotécnico alrededor de los videojuegos no es de ninguna forma una tecnología “pura”, independiente y que subsista por sí misma sino que implica un cierto compromiso de todos los actores involucrados en su desarrollo, distribución y apropiación. Para Bijker (1992, p. 3) esto es claro cuando explica que “las tecnologías no evolucionan por el ímpetu de alguna lógica tecnológica o científica sino que han sido presionadas a ese cambio”. Estamos de alguna manera obligados a reflexionar y analizar por qué ciertas tecnologías adquieren formas específicas, por ejemplo considerar cómo se llegó a la conclusión de que el futuro de los videojuegos estaba en los establecimientos con arcades, después en el proyecto de la casa inteligente, después a los juegos portátiles y nuevamente un regreso de aquellos establecimientos de arcades, aunque ahora en forma de cibercafés que permanecen abiertos 24 horas para jugar. Sirva de comparación el trabajo de Huhh (2008) quien identifica la aparición de los PC Bangs en Corea como un modelo de negocio radicalmente distinto de los cafés Internet debido a una serie de factores característicos: primero que enfatizan su atención al juego en línea poniendo cierto acento en la

socialización en ese espacio, su importancia como lugares con conexiones a Internet rápidas y estables dedicadas al juego, su función social como un espacio donde convergen relaciones en línea y fuera de ella, Huhh (2008) explica que el PC Bang es una evolución del las salas de juego en la era de Internet. Otro aspecto importante identificado por el autor en estos gaming centers coreanos es que estimulan una economía a través de los sistemas de micropagos que ofrecen muchos de los juegos en línea así como para las empresas proveedoras de Internet que suelen establecer precios especiales para dichos establecimientos. Quizá un aspecto más oscuro de los PC Bangs coreanos -y que contrasta con lo que observamos en los gaming centers mexicanos- es que cuando Huhh (2008) investiga estos espacios identifica que hay una gran cantidad de jugadores que se dedican a apostar, lo que incurre en una actividad ilegal para dicho país y por lo tanto cambia la situación legal de los PC Bangs en Corea del Sur. Así que esto nos permite plantear algunas cuestiones relacionadas a la concepción de tiempo libre en un entorno urbano como la Ciudad de México y la apropiación de los dispositivos que los jugadores utilizan.

La perspectiva de Bijker (1992) busca echar luz al proceso de diseño, creación y desarrollo de una tecnología así como los usos -y abusos, explica el autor- que los usuarios hacen de ésta. El tema es vasto si consideramos que los usuarios tienen un papel activo en el proceso de (re)modelado tanto de los dispositivos como de sus decisiones técnicas, económicas e incluso políticas en la vida social. De aquí mi intención por acercarme a la dinámica cotidiana de los jugadores en el cibercafé, de observar detalladamente el nivel micro puesto que ahí están insertos elementos de lo macro.

Bijker (1992) plantea algunas suposiciones sobre cómo las tecnologías se establecen, en primer lugar debemos considerar que el proceso de desarrollo de una tecnología está sujeto a contingencias desordenadas, no hay una instancia última que explique el cambio histórico. Esto supondría evitar dar una explicación puramente sociológica, económica, psicológica, técnica o antropológica de la presencia de cibercafé en la Ciudad de México, se trata de un entramado que engloba muchos procesos simultáneamente y que no siempre aparecen claros.

En segundo lugar -siguiendo a Bijker- es importante pensar que las tecnologías nacen del conflicto, la diferencia o la resistencia. El cibercafé para videojugadores como red sociotécnica supone el establecimiento o mantenimiento de una(s) tecnología(s) en un entorno específico con un conjunto de relaciones sociales, económicas, organizacionales, etcétera que se distinguen -por ejemplo- del cibercafé híbrido tradicional dedicado a otro tipo de actividades, a la vez que buscan un cierto tipo de usuario y de generar cierto tipo de convivencia en dicho espacio.

En tercer lugar dichas diferencias pueden o no hacerse evidentes en conflictos o desacuerdos, para lo cual existen estrategias diversas que involucren una disputa, desacuerdo o resistencia. Estas estrategias buscan estabilizar una forma alternativa de relaciones sociales o tecnológicas, es decir, si una tecnología se estabiliza es gracias a que una cierta red de relaciones alcanza cierto grado de organización. Podríamos pensar que el éxito de los cibercafés para videojugadores -nuevamente, pensados como entramados sociotécnicos- es resultado de procesos legales, técnicos que incluyen redes sociales que posibilitan la aparición de dichos establecimientos en la ciudad. Este proceso depende por lo tanto de una gran cantidad de actores por lo que debería tratarse como un fenómeno emergente (Bijker, 1992, p. 10).

La pertinencia de comprender el contexto en el que están los videojuegos, las características de los cibercafés y la dinámica cotidiana de los jugadores en dichos espacios está sostenida cuando tenemos la sensibilidad para identificar que la tecnología modela y conduce nuestra vida laboral y en casa, nuestras interacciones y consumo así como los métodos por los que ejercemos control sobre otros (Bijker, 1992, p. 11). Así el presente estudio obtiene relevancia política, social y económica.

Siguiendo a Bijker (1992) he intentado proponer que el análisis de los cibercafés requiere comprender la apropiación de otros medios y artefactos tecnológicos que incluye a los videojuegos (computadoras, teléfonos celulares, servicios de redes sociales), simultáneamente esto ocurre a través de las relaciones sociales, económicas y técnicas que

ya están ahí; es producto -explica Bijker (1992)- de estructuras de oportunidades y restricciones existentes que amplían, forman o reproducen dicha estructura en formas más o menos impredecibles y que al hacerlo (re)distribuyen oportunidades y restricciones equitativa o inequitativamente así como justa e injustamente.

En los cibercafés -como hemos podido notar- ocurren una gran cantidad de intercambios simbólicos que integran jerarquías y rangos que sirven para conocer a los otros aunque con ciertas peculiaridades en el ritmo de las conversaciones e interacciones. Los usuarios suelen pasar tiempo solos frente a las máquinas y prefieren no ser interrumpidos mientras juegan pero de vez en cuando bromean y ríen sin perder de vista la pantalla. Podemos notar algunos actos repetitivos que a los jugadores les permiten identificarse no sólo como “gamers” sino también como “hombres” y/o “jóvenes”, sin embargo esta construcción de sentidos se acompaña de lo que se hace con las máquinas, el juego y la pericia que desarrollan los jugadores. En este punto me parece pertinente introducir la noción de grupo social relevante planteada por Bijker (1995) para establecer un punto en el que podamos distinguir quiénes son los jugadores así como sus intereses y preocupaciones alrededor del juego.

Dos casos de grupos sociales relevantes

El concepto de “grupo social relevante” es propuesto por Bijker (1995) para pensar una categoría de actores que nos permita describir el desarrollo de los artefactos tecnológicos como un proceso social y no como una ocurrencia autónoma. Esto quiere decir que los grupos sociales relevantes tienen un papel central en este proceso, por lo que acercarse a éstos nos deja ver las necesidades, impresiones y significados que se le dan a un artefacto tecnológico y por tanto comprender un ciclo que comprende: los problemas que adquieren los artefactos, las soluciones que se proponen y la aparición de artefactos mejorados o de usos alternativos de los mismos.

Además de las visitas al cibercafé, el seguimiento de páginas en Facebook y mi participación en el juego fui identificando otros grupos y espacios que se relacionaban al juego y de manera indirecta a los cibercafé. De manera particular destaca un grupo académico y otro universitario que buscan alcanzar objetivos distintos con el mismo medio: los videojuegos. El contraste entre estos dos grupos es de mi interés porque presentan preocupaciones específicas sobre los problemas que los videojuegos representan en su quehacer cotidiano y proponen alternativas para resolverlos.

El primer grupo que llamo académico se conforma por jugadores, muchos de ellos estudiantes de una carrera universitaria o posgrados, que plantean al videojuego como una herramienta política. El grupo se formó para asistir a un taller para la creación de un videojuego, el punto de reunión era un centro cultural ubicado junto a la torre Latinoamericana en el centro de la Ciudad de México, esto significaba la intervención de la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México. Es importante mencionar la injerencia que tiene este órgano del estado en relación a la cultura digital en el país a través de la llamada Agenda Digital de Cultura, se trata de una:

“... estrategia que impulsa el Gobierno de la República, a través de la Secretaría de Cultura, para insertar, potenciar y hacer efectivas sus políticas públicas, mediante las herramientas digitales, en el marco tanto

de la legislación vigente como del cambio de paradigma social, tecnológico, económico y cultural que vivimos en el siglo XXI” (2018).

La agenda que depende directamente de la Secretaría de Cultura centra su atención en potenciar la creación, investigación, difusión y preservación de todas las expresiones culturales de México a través de herramientas digitales. El primer antecedente de esta agenda aparece alrededor del año 2013 y es cercana a la propuesta de la Estrategia Digital Nacional, que a su vez depende del Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018 del actual presidente del país. Parte de los principales objetivos de la Agenda Digital de Cultura implican: impulsar la apropiación digital como adopción consciente de las herramientas digitales entre los diferentes grupos de la población y fomentar las diversas formas expresivas y artísticas en el mundo digital. Esto significa la apertura de espacios físicos - como centros culturales, laboratorios ciudadanos, etc.- donde los habitantes de la ciudad puedan asistir a talleres, eventos de difusión o donde se lleven a cabo labores de investigación, documentación y digitalización de acervo cultural.

Este es el caso del centro cultural donde se llevó a cabo el taller para crear videojuegos. Se trata de un espacio donde tanto el sector privado y público invirtieron para la restauración del edificio donde se encuentra dicho centro, inaugurado en 2017. El rescate e inauguración de este centro cultural obedece -de acuerdo a la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México- a un intento de “propiciar el ejercicio de los derechos culturales de la ciudadanía como una forma de contrarrestar la exclusión y la violencia” (2017). La Secretaría de Cultura a través de la Agenda Digital de Cultura interviene en diversos proyectos que se llevan a cabo en este espacio, así como en el Laboratorio de Ciudadanía Digital del CCEMx, Centro de Cultural Digital, Centro Multimedia del CENART, Laboratorio Arte Alameda, Fundación Telefónica México, MediaLabMX, Hacedores Makerspace, entre otros dentro de la ciudad.

Para los participantes del taller era central atender la forma en que los videojuegos tienen incidencia en la construcción de nuestra visión del mundo, decidí asistir a un taller que organizaron para la creación de un videojuego de forma colectiva sin tener la intención

consciente de que sus debates y planteamientos serían importantes en mi reflexión sobre los videojuegos, mi intención era realmente aprender sobre las herramientas que se requerían para crear un videojuego sin embargo mi sorpresa fue que la primera sesión consistió en debatir las propuestas teóricas de autores como Foucault y Haraway. Había por lo tanto una preocupación por discutir la gestación de los ejercicios de poder a través de los videojuegos y la construcción del género a través de los mismos, no sólo en la pantalla sino en la vida cotidiana.

Esto para mi tuvo sentido después de notar que la comunidad de jugadores de League of Legends debate continuamente el papel que deben tener las mujeres dentro del juego, este debate se ha hecho presente más allá de los jugadores a tal grado que podemos encontrar iniciativas -algunas patrocinadas por empresas- que intentan modificar la noción de los videojuegos como un terreno exclusivamente masculino.

El tema ha sido tratado por académicos de diversas áreas, vale destacar la perspectiva de Thornham (2011) por su estudio etnográfico sobre la forma en que las consolas y los videojuegos establecen normas y reglas, muchas veces establecidas por los hombres que los consumen, en el espacio privado. Para Thornham (2011, p. 1) las consolas no sólo implantarían estos modelos de conducta sino que también suponen una actividad corporal que implica un performance del género específico mediado por las experiencias tecnosociales. Thornham agrega que las lecturas sobre el mundo virtual suelen estar atravesadas por una fantasía masculina así como por una construcción binaria de los géneros aun cuando suele pasar desapercibida. De acuerdo con su perspectiva, esta construcción binaria erige lo femenino como lo corpóreo, el terreno o la matrix a través de la cual el sujeto masculino viaja (Thornham, 2011, p. 3); dicha construcción reaparece cuando el cuerpo es negado, socavado o descartado en favor de una identidad incorpórea que puede -por ejemplo- experimentar su sexualidad sin consecuencias “reales”, que puede acarrear distintas insinuaciones sexuales de una matrix femenina lista para ser penetrada, colonizada, dominada, explorada, etc. Estos ejemplos representan promesas de incorporealidad y fantasías de reincorporación a través de una especie de “autogénesis” donde el cuerpo imaginado es masculino (Thornham, 2011, p. 3). Esto lleva a Thornham

(2011, p.5) pensar que el juego requiere ser comprendido como una actividad que toma lugar en un entorno social.

La lectura de Thornham sobre los videojuegos incluye una reflexión sobre la forma en que éstos se encuentran incrustados en las culturas de tecnologías domésticas y en las dinámicas de poder de las casas, como ella misma lo expone: “Los juegos no se juegan ni experimentan en un vacío, son contingentes sobre otras relaciones, y otras experiencias de juego que encuadran y producen la práctica y el significado de jugar” (Thornham, 2011, p. 8). Así resulta fundamental -por ejemplo- quién de la familia compra una consola o computadora y cómo decide cuál es su lugar en el espacio doméstico, así como las regulaciones de tiempo para su uso, el tipo de juegos o software que se compra para ser utilizado por los demás miembros de la familia, etc.

La perspectiva de Thornham puede funcionar aquí como una forma de ejemplificar la preocupación general que existía en el taller organizado por el grupo académico. Este taller tenía además otro elemento que llamó mi atención: cualquiera puede hacer un videojuego para evidenciar una situación de desigualdad o injusticia, ya sea económica o política, la perspectiva engloba una filosofía del DIY (Do It Yourself) donde se enfatizaba la capacidad de los usuarios para aprender o desarrollar habilidades no sólo sobre el juego sino sobre su programación y el establecimiento de una perspectiva epistemológica crítica para inventarlo.

Fue interesante participar y escuchar el debate sobre si el videojuego que estábamos por crear debía ser competitivo o colaborativo y qué implicaciones éticas y políticas tenía que se eligiera uno u otro en las mecánicas del juego. El grupo académico tendía a polarizar la discusión presentando argumentos que ponían a los juegos competitivos como producto de un capitalismo individualista donde no importa cómo ganar sino que seas mejor que los otros, en contraste el juego colaborativo genera una noción de grupo o colectividad donde el individuo encuentra una red de apoyo para alcanzar objetivos específicos. Sin embargo para algunos asistentes del taller el juego dejaba de ser divertido cuando no había la posibilidad de demostrar que uno era bueno o mejor que el otro.

En algunos puntos coincidía plenamente con los planteamientos del grupo académico, en parte porque su preocupación formaba parte de mis propios cuestionamientos para la investigación, sin embargo pensar al videojuego como herramienta política y crítica hacía que omitiéramos otro tipo de situaciones y contextos sociales de la ciudad y país en el que vivimos. En alguna de las sesiones se generó una discusión sobre a quién debería estar dirigido el videojuego que estaba por inventarse, qué realidad queríamos criticar y problematizar con el videojuego; algunos de los temas que estaban presentes se relacionaban con la construcción del género, las relaciones de poder y las desigualdades e injusticias en el sistema social. En ese momento me surgió una duda que forma parte de toda la construcción de mi propio proyecto de investigación: ¿las tecnologías por sí mismas permiten esta problematización de la vida social en la que participamos? Es decir, ¿a través del videojuego podemos discutir la construcción de la realidad social sólo porque creamos un artefacto tecnológico que la critica?

El grupo académico idealizaba de alguna forma la capacidad de agencia que tenía por sí mismo el videojuego, era como si la sola redacción del código del juego formara parte de un proceso de transformación social y cultural sin embargo quedaban fuera otros factores que considero relevantes: ¿El acceso a los videojuegos es generalizado? ¿De qué dependía que todos pudieran tener acceso al videojuego y su código? Y por otra parte ¿todos los habitantes de la Ciudad de México cuentan con las habilidades técnicas para comprender ese código y modificarlo? ¿No había además una cierta desigualdad en el hecho de que algunos pudiéramos tener un teléfono celular o una lap top y otros habitantes del país no? ¿O que algunos tuviéramos conexión a Internet desde casa y otros no? ¿Cómo haríamos para que un niño en la sierra de Guerrero jugara esta invención colectiva? ¿Dependía del acceso al código o de su descarga gratuita?

A la mayoría de las preguntas yo mismo lamentaba pensar que la construcción de una perspectiva crítica para la creación del videojuego limitaba el acceso de potenciales jugadores. En parte porque la industria de los videojuegos -con su imponente modelo de

mercado- ha establecido un estándar de lo que “es divertido”. En verdad es importante discutir los videojuegos, sus planteamientos y entramados ideológicos así como la forma en que se transmiten y se apropian; sin embargo en el taller para fue revelador notar que cuando intentas proponer una perspectiva lo más inclusiva posible siempre omites un elemento que produce -inconscientemente- limitaciones de otro tipo.

Este es probablemente uno de los principales aprendizajes que tuve al participar en este taller: mi propia mirada sobre los videojuegos está limitada y nuestro trabajo -como científicos sociales- es que en algún punto dirijamos nuestra atención a eso que escapó de nuestro análisis. La perspectiva del taller delata una postura específica del grupo social relevante, cómo se ven a sí mismos y lo que pretenden resolver desde este lugar así como el capital cultural que poseen, su propio acceso a espacios, herramientas y artefactos tecnológicos.

El grupo universitario consiste en un pequeño colectivo de jugadores, casi todos estudiantes de la Universidad Nacional Autónoma de México, que en septiembre de 2016 comenzaron a reunirse para proponer a los videojuegos como una actividad extracurricular reconocida por las instituciones educativas. Algunos de los miembros del grupo organizan torneos, concursos y encuentros en gaming centers de la ciudad y mantienen contacto con organizadores, casters -comentaristas de partidas-, patrocinadores de empresas de cómputo y jugadores profesionales; participan regularmente en torneos semiprofesionales -por ejemplo la liga universitaria o el campeonato intercolegial universitario- sin que esto genere algún reconocimiento curricular.

Uno de los temas centrales del grupo universitario es demostrar que los videojuegos pueden ser útiles académicamente, esto supone modificar estereotipos y creencias alrededor de los videojuegos pero también construir y proponer perspectivas alternativas sobre los videojugadores. Una de las principales tareas del grupo es lograr introducir la noción de deporte electrónico y que pensemos a los videojuegos como una disciplina que requiere entrenamiento y trabajo.

Podemos notar así la flexibilidad interpretativa de los videojuegos en estas tres posturas: por una parte son considerados productos -como ocurre en los cibercafés- que pueden ser vendidos de diferentes maneras, para el grupo académico los videojuegos son también herramientas políticas que debemos analizar críticamente mientras que para el grupo universitario se trata de un deporte.

Hay una preocupación por generar proyectos escolares donde se puedan impulsar los deportes electrónicos de forma más “profesional”, es común escuchar entre los miembros del equipo cómo es que universidades de otros países -principalmente europeas y estadounidenses- organizan equipos de deportes electrónicos para los alumnos, buscando otorgar becas a los participantes que mejor se desempeñen. Proyectos como U-League, CIM (Campeonato Intercolegial Mexicano) o LCE (Liga Colegial de Esports) nos dan una idea de la creciente participación de estudiantes universitarios en la organización de torneos internos -no sólo para jugar League of Legends sino otros juegos como Call of Duty, Hearthstone, Overwatch y demás títulos- que después les permitan representar a nivel nacional a sus instituciones educativas. Sin embargo encontrar el apoyo institucional implica, en primer lugar, definir qué caracteriza a un deporte electrónico así como enfrentarse a una serie de estereotipos alrededor de los videojuegos y del acto mismo de jugar.

Cuando comencé a seguir la página en Facebook del grupo se hacían publicaciones sobre reseñas de juegos, de hardware y de ligas internas, nacionales e internacionales. En algún momento publicaron que estaban buscando nuevos miembros para su staff y que cualquiera con gusto por los videojuegos podía postularse a ser entrevistado para evaluar si podía o no ser colaborador. La publicación iba acompañada de la siguiente imagen:



Inmediatamente pensé en postularme como “escritor” aunque no sabía específicamente cuáles serían las tareas que buscaban cubrir. Mandé un mensaje directo para solicitar ser parte del proceso de selección, el administrador de la página me dio una cita para entrevistarme a través del servicio de mensajería de Facebook, en la entrevista me preguntaron sobre mi gusto por los videojuegos, el tiempo que llevaba jugando, si leía y a qué me dedicaba. Contrario a lo que pensaba la entrevista no fue el paso final, me pidieron que redactara dos reseñas sobre dos videojuegos y en función de eso se decidiría si podía colaborar. Pasaron algunos días y el administrador me escribió diciendo que ya había leído mis textos y que estaba listo para darme su crítica.

El proceso rompió completamente con lo que yo esperaba del grupo, por alguna razón tenía la idea de que el asunto se resolvería rápidamente y que no requeriría tanta seriedad sin embargo, como observé y escuché después, el grupo es cauteloso en generar este ambiente de formalidad alrededor de los juegos. De hecho, después de haber sido aceptado como colaborador los fundadores organizaron una reunión de bienvenida en Discord donde convocaron a todos los nuevos miembros, ahí los fundadores invirtieron una gran cantidad de tiempo en intentar dejarnos claros cuáles eran sus objetivos, su visión, misión así como los valores que intentan transmitir a los demás jugadores.

Me pareció interesante que destacaran la importancia de generar una comunidad estudiantil que busque estimular los valores competitivos y profesionales para estudiantes. Esto es comprensible si pensamos que la idea de practicar un deporte electrónico supone disciplinarse, asumir la idea de ser mejores; ganar no es el objetivo último sino lograrlo a través del trabajo en equipo. Estos “valores competitivos y profesionales” funcionan dentro del juego pero se conjugan con una creencia que se tiene sobre el mundo laboral: tener una actitud profesional donde se busca ser mejor y crecer, es relevante que esta interpretación del juego busque transformar el juego -pensado como una actividad de ocio o esparcimiento- en una actividad normalizada, disciplinada e incluso éticamente comprometida

El grupo universitario se asume como un proyecto que busca impulsar los deportes electrónicos, esto significa promover competencias de deportes electrónicos dentro de la comunidad universitaria, organizar torneos e invitar a los estudiantes a participar e involucrarse en todo el proceso. Durante la presentación en Discord se enfatizaron valores que configuran una especie de perfil del colaborador que -implícitamente- establece una forma en que se juega, por ejemplo para el grupo universitario es importante fomentar una cultura de no flameo -de no agresión- con la finalidad de que la comunidad se ayude mutuamente a mejorar, con lo que se puedan generar lazos y redes de apoyo. El grupo también busca ubicar a nuevos jugadores y apoyarlos para que puedan competir en torneos más grandes o profesionales, la intención es demostrar que los estudiantes que practican algún deporte electrónico tienen una oportunidad de crecimiento laboral y profesional. Esta tarea lleva al grupo a romper los viejos paradigmas y tabúes que la comunidad universitaria y la institución tiene sobre los videojuegos, el fin último es lograr que la institución educativa los reconozca como una comunidad oficial con lo que podrían tener apoyo de la universidad para -por ejemplo- solicitar espacios y organizar eventos.

Los objetivos presentados por los fundadores del grupo obligan de alguna forma a los colaboradores a tomar el proyecto como una actividad seria, esperan que los miembros asuman los valores, misiones y visiones del grupo. Hay un interés por lograr que el grupo

funja sin líderes nombrados sino que todos se piensen como organizadores, todos pueden proponer temas y mutuamente buscar apoyar a los demás a lograr las metas del grupo. El grupo universitario intenta así generar lazos de confianza, donde puedas convivir y compartir mientras se trabaja conjuntamente en alcanzar los objetivos del grupo.

Así como hay una serie de puntos que configuran la visión del grupo, implícitamente se proponen códigos éticos y morales de comportamiento, como escritores y creadores de contenidos se debe hacer con un referenciado y citado académico formal para evitar el plagio, se debe evitar fomentar la piratería, mantener y propiciar una perspectiva crítica sobre los contenidos que el grupo crea, fomentar una actitud de respeto con los demás compañeros. Esta normalización actitudinal contrasta radicalmente con lo que encontramos en el cibercafé y en el juego en sí mismo: ahí la burla, los comentarios hirientes u ofensivos fluyen diariamente sin que exista restricción alguna de los jugadores; lo más que puedes hacer es ignorar al otro pero no impedirle decir o hacer lo que sea que hiera nuestra sensibilidad. Esto responde también al hecho de que el grupo está consciente de que su trabajo representa a la universidad, todo lo que hagan o digan está bajo el escrutinio de la opinión pública además de que caer en alguna falta sería contraproducente para modificar esos estereotipos y tabúes que tienen los videojugadores, como personas aisladas socialmente, que no participan y no generan lazos con otros.

El proyecto del grupo universitario me parece que conjunta dos temas interesantes: la construcción de los videojuegos como una disciplina en ciernes y la incertidumbre laboral tal como es experimentada por los jóvenes. De manera secundaria estos temas introducen el asunto del performance de género, situación discutida explícitamente por el grupo académico y cuestión que intentaré explicar en las siguientes páginas.

Oates y Brookey (2015) en su introducción al libro *Playing to win: Sports, videogames and the culture of play*, explican que debemos considerar que los primeros juegos exitosos fueron de hecho simulaciones de deportes como es el caso del Pong. Desde su perspectiva no debemos olvidar que el Pong tenía además una dimensión política puesto que en los años 70's el juego sirvió para abrir una relación diplomática entre China y Estados Unidos.

La revisión histórica de Oates y Brookey (2015) enfatiza la importancia de los simuladores de fútbol, basquetbol y hockey para el establecimiento del mercado masivo de los videojuegos. De hecho los autores explican que de manera “central al éxito inicial de los videojuegos, los juegos de simulación deportiva tienen un lugar importante en la historia de todos los sectores del mercado de los videojuegos desde las máquinas de arcade, las consolas y los juegos portables” (Oates & Brookey, 2015, p. 2).

Para Oates y Brookey es evidente que la industria de los videojuegos ha lanzado una infinidad de simuladores deportivos con lo que generan una relación fuerte con marcas, franquicias y la industria de los deportes en general. Es difícil dejar de notar que los deportes en la actualidad están impregnados por los videojuegos y que cada vez resulta más complicado separar a las dos industrias.

Al principio de este texto he propuesto una ruta histórica para comprender parcialmente el desarrollo de los videojuegos, su transición de representaciones abstractas a juegos que visualmente son más realistas, dinámicos y narrativamente más complejos. Desde la perspectiva de Oates y Brookey (2015) estos avances tecnológicos permiten a los juegos ser culturalmente más expresivos que los primeros. Debemos mantener presente que la relación entre deportes y videojuegos se enlaza con aspectos culturales y sociales más específicos, por ejemplo las relaciones laborales y la construcción de la masculinidad a través de los dispositivos y los juegos. Esta relación considero que puede ser pensada globalmente puesto que los videojuegos son consumidos en diversas ciudades del mundo, aunque con ciertas particularidades dependiendo el contexto pero no deja de ser llamativo que hay un intento por parte de la industria por homogeneizar los gustos y tendencias. No es casual que en las portadas del videojuego FIFA de EA Sports -que aparece cada año- encontremos a los “mejores jugadores” de diversas nacionalidades de esa temporada, los videojuegos además posibilitan la creación de otros productos como ropa o juguetes que revelan las licencias de distribución y protección legal de estos contenidos. Podríamos pensar en los arreglos comerciales que tienen marcas como Nike o Adidas para que los nombres y logotipos aparezcan en los juegos, otro ejemplo de esto es considerar a la misma EA Sports

que tiene la exclusividad para lanzar cada año los juegos de la FIFA y Madden (de fútbol americano) monopolizando así la producción y distribución de sus contenidos.

Estos aspectos más comerciales de los videojuegos suponen una preocupación para el grupo universitario que busca introducirse en esta compleja red mercantil puesto que permitiría abrir oportunidades laborales para ellos como jugadores. El grupo universitario intenta comprender todos los mecanismos mercadológicos para aprovecharlos a su favor, para ellos está claro que puedes trabajar no sólo como jugador sino como organizador, streamer, diseñador, comentarista, editor de video o fotografía, etc.

En general para mí es evidente que la gran cantidad de tiempo, dinero y esfuerzo que invierten los jugadores en el cibercafé es para ser mejores; como plus los jugadores se divierten pero subir de nivel implícitamente les permitiría -en algún punto- convertirse en jugadores profesionales. Curiosamente no es algo de lo que se hable pero todas las prácticas que se repiten en los gaming centers me llevan a pensar que hay un objetivo común: convertir el juego en un estilo de vida, ganar dinero por jugar.

Sin embargo, como he explicado antes, esta es una meta bastante complicada que requiere mucho tiempo y dinero. Para algunos jóvenes poder trabajar en algo relacionado a los videojuegos aparece como una oportunidad de ensueño, tengamos en mente al joven que trabaja 24 horas en un cibercafé pensando que eso era mejor que estar en un restaurante de comida rápida. La industria de los videojuegos en general -incluyendo otros establecimientos como los gaming centers- saben que cuentan con una gran cantidad de jóvenes ansiosos y dispuestos a trabajar largos periodos de tiempo a veces por salarios menores a los que se ofrecen regularmente. Oates y Brookey (2015) explican que este peculiar caso de explotación laboral ocurre también en empresas desarrolladoras de software y videojuegos donde los jóvenes empleados a veces se ven obligados a trabajar más de 40 horas a la semana sobrepasando las 8 horas reglamentarias, generando así un agotamiento que lleva a las empresas a reemplazar a los empleados con nuevos jóvenes ansiosos por trabajar en la industria.

Es probable que los miembros del grupo universitario no consideren este panorama -por momentos desolador- debido a que existe una incertidumbre laboral generalizada, ahora más que nunca los jóvenes se preguntan las posibilidades de tener un trabajo formal y más o menos estable. El panorama es tal que el videojuego aparece como una alternativa laboral que puede ser más formal si se logra el apoyo de instituciones educativas y si además se asumen actitudes éticas y morales que construyan una imagen profesional de los videojugadores.

Esta preocupación por la profesionalización de los videojuegos es algo que no aparece en el grupo académico, de hecho para ellos es central producir videojuegos independientes, con temáticas que discutan el mismo sistema social sin importar si esto puede ser de interés para la industria. Ahí el videojuego es una herramienta para denunciar algún aspecto del lugar en el que vivimos y no un producto.

El performance de género en los videojuegos y el papel que tienen en la construcción de la masculinidad es un tema por demás extenso y que requeriría ser investigado independientemente, mi interés en este aspecto, como he explicado antes, surge por el reconocimiento que exigen las mujeres por parte de los hombres. Aunado a esto, cuando el juego se convierte en deporte electrónico se intensifica esta masculinización de los videojuegos que de por sí ya ocurría. El trabajo de Newman (2015) expone la forma en que los primeros videojuegos tuvieron que irse adaptando a formas específicas de ocio y entretenimiento, de hecho -precisa el autor- los primeros videojugadores eran adultos. Los comerciales estudiados por el autor revelan que los videojuegos se vendían además como un entretenimiento familiar que podía reunir a jugadores de diversas edades, hombres y mujeres. Sin embargo Newman (2015) identifica que la centralidad de los deportes como tema recurrente en los primeros videojuegos, así como la concepción de la consola como una forma de reconstruir a la televisión en una forma cultural participativa modificó la identidad del medio, el autor explica que “los primeros juegos remediaron formas de entretenimiento y recreación que ya estaban establecidos como masculinos, tales como la competencia profesional deportiva” (Newman, 2015, p. 42). Los videojuegos de deportes se presentaban como nuevas formas de hacer cosas que ya sabíamos además que iban

cargados de otros imaginarios masculinos como el gusto por la “alta tecnología” y el entretenimiento competitivo.

Los videojuegos que simulan deportes suelen ser una extensión de los imaginarios alrededor de los atletas, a pesar de que los videojuegos se piensen como opuestos a la actividad física, las representaciones deportivas en los juegos produce una asociación con el performance físico masculino. De hecho, explican Oates y Brookey (2015), los avatares en los videojuegos son capaces de habilidades físicas extraordinarias que engloban fuerza, agilidad, flexibilidad pero sólo tienen esta capacidad cuando los jugadores los manipulan exitosamente a través de los dispositivos. Así la actividad no-atlética de estar sentado presionando botones se convierte en una expresión de superioridad masculina, de control o dominación; la representación digital del atleta ganador es gracias al jugador, de forma vicarial el jugador experimenta el performance de la masculinidad.

Newman (2015) explica que en los años 70’s en Estados Unidos los videojuegos tuvieron que reinterpretarse para poder pensarse como actividades competitivas similares al billar o el tiro al blanco más cercanas a los deportes. Esto permitió que se pensara el uso de la video-tecnología como una práctica más activa que -por ejemplo- ver televisión que se representaba como pasiva, de hecho la presencia de los deportes en los primeros videojuegos fue una de las razones por las que estos nuevos medios se adoptaron como activos, competitivos y por ende masculinos. Esta caracterización de los medios tecnológicos lleva implícita una distinción de género donde el medio pasivo (la televisión) es mejorado cuando nos involucramos en cambiar algo de éste, es decir se masculiniza. No se trataba de sentarse y ver la televisión pasivamente sino que ahora la audiencia podía transformar su televisión en un medio para competir activamente, la audiencia tiene el control.

Para Newman (2015) es claro que los videojuegos combinan una especie de tradición sobre el entretenimiento masculino con medios electrónicos y tecnológicos en general. La perspectiva de Newman (2015) me lleva a repensar la cronología que he propuesto sobre los videojuegos, para el autor es importante considerar que los primeros juegos que

acompañaron a la Magnavox Odissey -creada por Ralph Baer- incluían además del Tennis (o Pong), hockey y fútbol. El análisis de comerciales de los primeros videojuegos en los años 70's realizado por Newman (2015) nos permite observar cómo este medio se propone como una actividad participativa, donde el jugador se involucra, contribuye en vez de ser un mero receptor.

Esta situación aun puede notarse, pensemos en uno de los spots lanzados para promocionar el nuevo juego FIFA 18, que por cierto acompañará la celebración de la Copa Mundial de fútbol; el comercial titulado “El tornado” presenta a un grupo de amigos -incluida una mujer de espectadora- reunidos en una sala con el videojuego, durante la partida uno de los videojugadores hace un movimiento especial con la representación digital del jugador Ronaldo. En la trama, este movimiento se sube a la red y llega a los ojos del jugador, quien inmediatamente comienza a practicar el movimiento que originalmente apareció en el juego. El spot termina con un mensaje que dice: “más que un juego”, en principio uno podía experimentar vicarialmente ese performance de masculinidad mientras controlábamos al atleta en pantalla sin embargo, el comercial de FIFA plantea lo contrario, nuestra forma de jugar puede de hecho cambiar y mejorar a los jugadores de carne y hueso.

No bastó con adjudicar a los videojuegos un carácter activo y de control, los mismos juegos de deportes fueron cambiando y volviéndose más complejos en el sentido de que cada vez aspiran a emular fielmente la realidad, algunos de los videojuegos de deportes en la actualidad recurren a estadísticas sobre el desempeño de los atletas de tal forma que la experiencia del videojugador puede cambiar en función de esta matematización que aspira a ser científica y racional con lo que se espera que el juego sea -como explica Baerg (2008)- cuantitativamente real, haciendo más profunda la distinción entre lo masculino y lo femenino. Baerg (2008) en su documentación sobre el videojuego de fútbol americano Madden explica que las expresiones científizadas del juego revelan una especie de poder sobre el número que sirve como un cuadro epistemológico a través del cual los jugadores pueden interpretar el realismo que tiene el juego. Por otra parte la manifestación tecnológica de los deportes a través de un medio digital es ejemplar para pensar el nexo entre género, ciencia y deporte mediado. El caso de los deportes electrónicos, aunque no

todos aspiran a representar fielmente la realidad, es agregar un aspecto científicista al juego que incluya datos, números, medidas y rangos.

En el caso de LoL por ejemplo, subir o bajar de nivel depende del sistema de puntuación Elo desarrollado por Árpád Élo, se trata de un método matemático basado en cálculo estadístico que califica la habilidad relativa de los jugadores de deportes, originalmente fue creado para ajedrez aunque ahora se ha adoptado para otros fines como en el caso de LoL. Esta implementación ha permitido que aparezcan sitios como op.gg que presentan gráficos con estadísticas en tiempo real del desempeño de los jugadores, durante mi exploración del juego noté que muchos jugadores se “entrenaban” para predecir el desempeño de los demás jugadores en función de estos datos estadísticos, con lo que podían crear estrategias específicas para atacar a los equipos contrarios. Así que ser un buen jugador implica también introducirse en este mundo de cálculo del riesgo en función de datos duros y no en función de su instinto, emociones o sentimientos.

Newman (2015) explica que esta construcción del género en los videojuegos ha tenido muchas causas, sin embargo se trata de una dinámica continua y compleja que incluye tecnologías, representaciones, prácticas sociales y formas de comprender la identidad. Newman (2015, p. 41) explica que “la idea de que a través de la tecnología, uno puede jugar contra otros competidores de alto nivel, y que esta experiencia pueda ser como en los deportes *reales*, apela a una cultura masculina de logro y maestría física, de reconocimiento por estos logros”. Oates (2015) en su análisis sobre el juego Madden explica que dicho título promueve una serie de fantasías hipermasculinas que se acompañan de diversas estrategias de mercadeo, constituyendo lo que el autor llama un “imaginario Madden” que incluye agresión, fuerza, habilidad, control y autoridad.

Sin embargo el proceso de reinterpretación del videojuego a deporte electrónico supone establecer una diferencia entre el juego y la disciplina, cuestión que para el grupo universitario sigue siendo imprecisa. Durante la presentación de objetivos para el staff del grupo se hablaba de distinguir deportes electrónicos de juegos competitivos, aunque no quedaban claras las características de cada uno. Voorhees (2015) intenta identificar algunos

rasgos para pensar esta distinción, que es fundamental para justificar el proyecto que intenta proponer el grupo universitario.

Para Voorhees (2015) el proceso de “deportización” de los juegos digitales permite reflexionar sobre la racionalidad neoliberal y las construcciones de masculinidades en la cultura occidental actual, este proceso ha permitido la creación de ligas nacionales, torneos internacionales y equipos de ciberatletas que son patrocinados por empresas sin embargo esto -explica Voorhees (2015)- es efecto de una hegemonía de la mentalidad deportiva. Para el autor *deportivizar* los juegos digitales permite la producción de un tipo de subjetividad masculina neoliberal que se caracteriza por la maestría tecnológica, la racionalidad económica, inteligencia, control y maestría física o corporal y el ennoblecimiento de la violencia en juegos que bien pueden ser considerados aññados.

El concepto de neoliberalismo utilizado por Voorhees (2015) puede por momentos ser problemático puesto que puede pensarse como exclusivo de la disciplina económica, sin embargo la perspectiva del autor se alimenta del trabajo de Foucault, específicamente de las lecturas de los años 1978-1979 en el Colegio de Francia; ahí la noción de neoliberalismo busca plantear la posibilidad de que todo puede comprenderse “económicamente”, haciendo un cálculo del costo y beneficio. Es en parte por esto que Voorhees (2015) debe recurrir obligatoriamente al concepto de gubernamentalidad para explicar los moldes que organizan y permiten la subjetivización, el proceso a través del cual las personas se convierten a sí mismas en sujetos. La gubernamentalidad opera a distancia a diferencia, no actúa directamente sino que ayuda al establecimiento de condiciones que regulen los aspectos económicos, políticos o culturales de un sistema. De tal forma que para Voorhees comprender la construcción de los deportes electrónicos significa mantenerse atento a cómo el sistema social posibilita la creación de una nueva rendija o molde en el que se establece un rango de conductas, discursos, actos y prácticas que parecen coherentes en situaciones específicas y que a base prueba-error se considera la efectividad de dichas acciones.

Para Voorhees (2015, p. 67) la profesionalización de los juegos digitales hace uso de una racionalidad neoliberal como una tecnología del yo que produce un Homo economicus, un

individuo que navega las posibilidades permitidas por el entorno material y cultural en busca de las probabilidades más ventajosas, para este sujeto es central pensar a través del costo y beneficio de cada acción potencial. Consideremos, como he mencionado antes, el uso de datos duros para jugar (estadísticas, rangos y jerarquías), la identificación de momentos que existen en las partidas (juego temprano, juego medio y tardío), las técnicas que desarrollan los jugadores para alcanzar objetivos de forma más eficiente (por ejemplo la técnica de last-hiteo durante el farmeo, la optimización de recursos, la construcción de objetos para la build del campeón, etc.). En este sentido, Voorhees (2015) identifica la ubicuidad de la gubernamentalidad neoliberal en la profesionalización de los juegos digitales.

La perspectiva de Voorhees (2015) plantea una distinción entre 3 formas de juego: Uno (play) caracterizado por el juego que estimula la improvisación y los actos libres, el segundo (gameplay) que plantea actos estructurados -aunque arbitrarios- que proveen de cierta convencionalidad, normas y reglas que controlan la dinámica del juego y, de acuerdo al autor, permiten también la transmisión y refinamiento cultural y una última forma (sportive play) que se caracteriza por la especialización de actividades, la igualdad de condiciones de competición, racionalización de los actos, burocratización de reglas, cuantificación de resultados y fetichización de los registros.

Caillois (1986) por otra parte piensa que el juego es una actividad puramente improductiva puesto que “no crea bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida” (p. 37), si bien es cierto que ganar o perder una partida en principio no cambia nada de nuestra vida cotidiana esto puede no ser así para los jugadores profesionales o los streamers que convierten el juego y la transmisión de sus partidas en una especie de oficio que requiere entrenamiento y dedicación, donde el juego aparece incrustado en un entramado de prácticas económicas reglamentadas no ya por el juego sino por contratos legales que escapan del juego en sí. Esta frontera es también un punto de quiebre con el ejercicio creativo y de imaginación que implica absorberse en LoL.

Siguiendo la reflexión de Caillois (1986) podemos identificar en LoL los rasgos descritos por el autor como Agon y Mimicry, el primero hace referencia al carácter competitivo y de lucha en igualdad de oportunidades que se crea virtualmente para que los equipos se enfrenten en condiciones ideales con la finalidad de “dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (Caillois, 1986, p. 43). En el juego se busca efectivamente que el ganador aparezca como el mejor además de que se le premian y reconocen sus habilidades, es probable que esto mismo facilite la transición de un videojuego a un deporte electrónico, lo cual explicaría la gran cantidad de atención, entrenamiento, esfuerzo, disciplina y perseverancia que se ve impresa durante las partidas así como en los torneos nacionales e internacionales.

El rasgo de Mimicry, pensado por Caillois (1986), busca hacer evidente la aceptación temporal de un universo cerrado, convencional y en ocasiones ficticio; en el caso de LoL asumirse como un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia, es bastante común observar que durante las partidas los jugadores no se dirigen entre ellos por sus nombre de invocador sino por el nombre de los campeones, en una partida uno puede ser *Ashe* y a la siguiente ser *Darius* sin importar el género que performemos en nuestras relaciones cara a cara y en la vida diaria, nadie se muestra preocupado por nuestro nombre real, por cómo nos vemos o cómo es el sonido de nuestra voz. Se asume por tanto que el otro es ese personaje y de hecho los jugadores se comunican en el chat como si ellos mismos fueran los campeones que manejan, tal como expone Caillois (1986): “El sujeto olvida, disfraz, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra” (p. 52). Podríamos pensar, siguiendo el planteamiento de Caillois, que los mismos torneos profesionales suponen otra forma de mimicry puesto que incluyen un espectáculo ceremonioso, solemne que otorga más seriedad al juego, los jugadores y espectadores: “En una palabra, son dramas cuyas diferentes peripecias hacen al público contener el aliento y llegan a un desenlace que exalta a unos y decepciona a otros” (Caillois, 1985, p. 56).

Una precisión importante planteada por el texto de Caillois es que los juegos ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura, además de que contribuyen a precisarlos y desarrollarlos, aspecto que puede ser observado en los jugadores del servidor LAN de

LoL, donde los campeones así como los roles en que se ubican dentro del juego aparecen no sólo como una proyección en lo virtual de la presencia del jugador más allá de su cuerpo sino también de sus creencias y hábitos en el mundo actual. El texto de Voorhees (2015) deja claro que a lo largo de la historia se ha definido de diversas formas y perspectivas lo que es un juego y un deporte, los registros pueden llevarnos a autores desde Kant, Huizinga y Guttmann por mencionar algunos.

Sin embargo podemos coincidir en que los deportes representan una práctica donde los jugadores practican, se disciplinan y entrenan para ejecutar ciertos actos que llevados a cabo de manera específica les permiten alcanzar objetivos deseados. El juego deportivo implica por lo tanto un conocimiento profundo del cuerpo, del estado mental de los jugadores a través de años de estudio y ejercicio reflexivo con la finalidad de tener el mayor control sobre los actos. Situación que intenta aplicarse en el proceso de *deportivización* de los videojuegos, con esto tiene sentido pensar en la aparición de entrenadores y analistas de partidas de League of Legends o de iniciativas para crear universidades especializadas en dar clases sobre esports, como es el caso del proyecto Playeek de los españoles Pablo Valls, Daniel Blázquez y Carles Pons.

Es importante considerar que estos actos constituyen también un ejercicio performativo que incluye una práctica reflexiva sobre el cuerpo y de alguna manera permite la construcción de un tipo de masculinidad que se actúa mientras se juega. Voorhees (2015) señala que en la cultura occidental la masculinidad hegemónica está caracterizada por la fuerza física, la violencia, la dominación patriarcal sobre mujeres y niños, el individualismo y la heterosexualidad; para el autor el género masculino supone además una cierta sensación de las tensiones musculares y corporales, de aquí que cuando se estudia el deporte los cuerpos sean objetos y agentes de la práctica social puesto que a través de éste se visibiliza la masculinidad en la cultura.

El deporte, explica Voorhees (2015), también es la construcción de un espectáculo donde el centro de la atención es el cuerpo masculino hegemónico, donde se hacen evidentes los valores de cómo debe actuar un hombre, cómo lidia con la frustración, la ansiedad o cómo

se sobrepone ante las desventajas y desafíos que se le presentan.

Los nuevos artefactos tecnológicos ofrecen una nueva alternativa para la masculinidad, distinta al menos de la que encontramos en los deportes que requieren esfuerzo físico. Para Voorhees (2015) -igual que como lo plantea Thornham- los juegos digitales son una práctica corporal que les permite navegar más exitosamente en el terreno social contemporáneo y que requiere el conocimiento y control de los artefactos tecnológicos acompañado del ejercicio mental y lógico para leer lo que ocurre en la pantalla. Voorhees (2015, p. 83) rescata la reflexión de Taylor cuando explica que el performance de los ciberatletas “se inscribe en el cuerpo de los jugadores perfeccionando ciclos de acción a lo largo del tiempo, esta es una de las razones por las que los ciberatletas practiquen diariamente”. Esto significa que los jugadores deben conocer las características técnicas de las máquinas pero también las mecánicas del juego, herramientas, armas, mapas, los personajes, comandos y cómo interactúan con lo que estén haciendo los demás jugadores, de tal forma que sea posible improvisar o renovar las formas de juego. Voorhees (2015) explica además que los jugadores profesionales que entrenan su cuerpo para jugar desarrollan una serie de reflejos coordinados que se localizan en las manos y los dedos a diferencia de un futbolista o un corredor, donde las piernas juegan un papel central.

Como podemos notar, el proyecto del grupo universitario sintetiza una serie de problematizaciones bastante complejas sobre la profesionalización del juego, implícitamente aparece la situación laboral para los jugadores como estudiantes universitarios y la construcción de una tecnomasculinidad neoliberal, tal como la plantea Voorhees (2015). En contraste, el grupo académico centra su atención no tanto en el control del cuerpo al momento de jugar sino en el contenido del juego bajo la noción de que éste modifica nuestra forma de concebir y construir una realidad social y/o colectiva. Su preocupación podría ser meta-lúdica, es decir no por el juego en sí sino por la forma en que el juego se construye para transmitir ideas y valores particulares; para el grupo académico el problema de la construcción del género -por ejemplo- es un aspecto medular en sus debates y reflexiones mientras que para el grupo universitario se trata de un tema secundario que si bien es relevante no se le dedica mucho tiempo. Estas distinciones

representan, como he dicho anteriormente, la flexibilidad interpretativa de los videojuegos y por lo tanto revelan formas distintas de apropiación y significación de los juegos digitales. Los deportes electrónicos no están del todo consolidados en nuestro país, los equipos profesionales que existen aun no cuentan con la visibilidad de la que gozan otros deportes como el fútbol o el beisbol sin embargo las actividades del grupo universitario representan un esfuerzo por resignificar los juegos y la figura del gamer como un individuo que puede tener oportunidades laborales formales haciendo del juego un estilo de vida, con esto se busca modificar el estereotipo del jugador aislado y con dificultades para socializar para transformarlo en una especie de emprendedor tecnologizado que requiere habilidades técnicas que mutan constantemente.

Por otro lado la perspectiva feminista ha ganado cierta popularidad en ciertos círculos académicos e intelectuales sin embargo son pocos los grupos dedicados a la reflexión sobre este tema en torno a las llamadas nuevas tecnologías y específicamente los videojuegos, ahí la intervención del grupo académico supone otro tipo de trabajo reflexivo que busca cuestionar la hipermasculinización de los videojuegos y proponer otras formas de juego que no necesariamente sean competitivas, que denoten control o dominación sobre el otro y donde se permite replantear el rol femenino en una industria que tradicionalmente ha sido dirigida al público masculino.

Reflexiones finales

El proyecto de investigación intentó abordar originalmente la cuestión de comprender las actividades cotidianas de los jugadores en un cibercafé en la Ciudad de México, sin embargo la revisión bibliográfica y la exploración del videojuego antes de visitar los gaming centers modificó radicalmente el proceso de observación y participación que había imaginado.

Durante la revisión bibliográfica para la construcción de los antecedentes noté que siguen siendo pocas las referencias que tenemos en nuestro idioma sobre este tema, esto supone una limitante si consideramos que para comprender la apropiación de los artefactos tecnológicos requerimos construir una historia de los mismos, mucha de esta historia la encontré en inglés por lo que es probable que algunos de los juegos y consolas no sean conocidos por los jugadores mexicanos. Se trata de una industria prominentemente extranjera -principalmente desarrollada en países como Estados Unidos y Japón- donde hay muy pocas referencias de videojuegos mexicanos que gocen de popularidad entre los jugadores de la Ciudad de México.

En la misma sección de antecedentes mencioné la dificultad que significó construir la historia del cibercafé debido a la ausencia de textos y trabajos de investigación sobre estos espacios, sin embargo la revisión de textos periodísticos me permitió notar la diversidad de historias que existen alrededor de dichos establecimientos que aparecieron originalmente en Corea del Sur, siendo el inglés Cyberia el más popular y el que se presenta como el más innovador. En México los estudios se limitan al aspecto económico y de emprendeduría que -a manera de síntesis- buscan explorar qué ventajas tiene abrir un cibercafé, el resultado es que muchos de los artículos en México se concentran en presentar al cibercafé primero como un espacio de innovación tecnológica y después como un sobreviviente inexplicable en una etapa donde es más común la conexión móvil. Los pocos documentos científicos con el cibercafé como objeto de estudio suelen estudiarlo en su relación con la educación y procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo parece que estamos aún construyendo las bases teóricas y metodológicas para acercarnos a comprender qué hacen los usuarios en

estos espacios, más cuando se trata de videojugadores y de una industria que muta y se adapta constantemente al mercado mexicano y latinoamericano.

La ruta metodológica que seguí hasta ahora ha ido adaptándose conforme identifiqué algunos problemas y dudas en el campo, como he dicho mi idea era acercarme al cibercafé y realizar un trabajo de campo más tradicional sin embargo me descubrí dedicando más tiempo a la revisión bibliográfica y teórica, en parte porque mi formación era como psicólogo y no como antropólogo. Me preocupaba que mi trabajo no resultara interesante para la disciplina por lo que invertí más tiempo en intentar comprender a la antropología para saber qué camino elegiría.

Comenzar a explorar el juego era mi intento de equilibrar mi ausencia en el cibercafé, el resultado fue que la construcción del campo la comencé a hacer desde esta misma exploración del juego. En mis visitas a los tres gaming centers pude corroborar lo benéfico que fue para mí tener una idea más clara del slang, de las mecánicas del juego, de los torneos, ligas y campeonatos tanto nacionales como internacionales, identificar algunos nombres de jugadores profesionales aunque también noto que ese saber está limitado a League of Legends. Cada juego -como he intentado expresar a lo largo del texto- ofrece una experiencia distinta, genera por lo tanto interacciones y formas de apropiación variadas.

Está de más decir que el campo que he intentado construir hasta ahora se conforma de lo online y lo offline, de aquí que las propuestas de Boellstorff han sido un gran apoyo puesto que me permitieron pensar el juego como un entorno que posee sus propias normas y expresiones culturales sin embargo no dejaba de pensar en que dichas expresiones están profundamente arraigadas a espacios de lo que él identifica como ese mundo actual. Los jugadores hacen cosas distintas dependiendo del lugar en el que estén, pienso en cuando escuché al jugador que flameaba en físico para no hacerlo en escrito o tan sólo cuando se juega una partida normal de otra que le permitirá subir de nivel en la jerarquía del juego. Otro aspecto relacionado a esto y que traté menos puesto que me interesaba concentrarme en jugadores mexicanos es que los jugadores de otros países hacen uso de expresiones regionales que responden al lugar en el que están conectados, por ejemplo tuve muchos

problemas para comprender qué escribían los jugadores venezolanos, colombianos o costarricenses que me encontraba en las partidas. También era común que los jugadores venezolanos se desconectaran debido a los apagones que ellos dicen sufrir en aquel país o debido a la baja calidad de su conexión, en más de una ocasión pude leer que los jugadores venezolanos se disculpaban escribiendo: “Reclámale a Maduro, no es mi culpa”. Inevitablemente el lugar en el que estamos aparecía como parte de la presentación del jugador, de su identidad y definía una forma de hacerse presente en el juego; por otra parte es claro que los jugadores se ven afectados de algún modo por las condiciones -políticas, sociales, económicas- del lugar en el que están.

Este arraigo a un lugar hizo que mi interés por el cibercafé aumentara y que me preguntara constantemente por el entramado sociotécnico que permitía al jugador estar ahí. ¿Era relevante notar que los gaming centers rescatan sillas o que mandan a hacer modelos de sillas especiales para sus clientes? ¿Que las máquinas son ensambladas o se compran de fábrica? ¿Que permanecieran abiertos 24 horas los siete días de la semana o solo 12 horas diarias? Sí, para mí esta cuestión es medular puesto que la red sociotécnica cambia no sólo su experiencia de juego sino su forma de habitar el espacio y de llevar a cabo ciertas tareas o actividades. En mi visita al gaming center de plaza antara era común encontrar jugadores que preparaban fotografías donde se buscaba enfatizar la presencia de cierta marca de hardware, situación que no observé en los otros cibercafés.

La configuración de la red sociotécnica de los gaming centers revela una capacidad económica que puede notarse tan sólo en la localización de los establecimientos dentro de la ciudad. Sin embargo es evidente que los propietarios invierten más o menos dinero dependiendo del servicio que esperan proveer a los clientes, esto define la elección de un lugar específico, la cantidad de máquinas, consolas o demás dispositivos electrónicos, la elección de ciertas marcas para los periféricos de las computadoras, la decoración del lugar e incluso otros aspectos como la elección de uniformes para los empleados.

Los gaming centers buscan ofrecer un servicio de “calidad” sin embargo esta noción produce diferentes formas de redes sociotécnicas, con esto quiero decir que podremos notar

cambios no sólo en el mobiliario, el hardware o el software sino también en los grupos que asisten y frecuentan dichos establecimientos. Los usuarios pueden tener acceso a eventos diferentes -por ejemplo convivir con un equipo profesional de esports- dependiendo del cibercafé que visiten regularmente y de los juegos que más utilicen.

Esto apunta a que la construcción de significados de los artefactos tecnológicos no depende exclusivamente del espacio físico sino que está íntimamente relacionada a los videojuegos que los usuarios juegan regularmente. League of Legends establece una jerarquía explícita con la que los usuarios se miden entre ellos, el establecimiento de estos rangos responde a un intento por medir su propio desempeño acompañado de estadísticas y números que ayudan a matematizar o racionalizar sus decisiones durante las partidas de su propio desempeño dentro del juego, dichas estadísticas añaden una racionalidad que masculiniza el acto de jugar. Ser mejor jugador significa hacer constantemente cálculos de riesgo y ganancia no sólo en las estadísticas generales de desempeño sino incluso durante las partidas; el juego se normaliza y se convierte en una serie de acciones hipercalculadas que si se llevan a cabo ayudarán al jugador a alcanzar objetivos específicos quien, a la postre, persigue un objetivo último: subir de rango. A diferencia del trabajo realizado por Boellstorff, mi propuesta estaba dirigida a indagar en los significados y las formas de apropiación de los artefactos tecnológicos a través del juego.

Esta cientifización del juego y la marcada competitividad permite que el paso de juego a deporte electrónico sea -aparentemente- natural. Los jugadores se encuentran en una encrucijada de estereotipos, saberes, valores e ideas que requieren ser ordenados para explicar su propia función dentro del juego y, me atrevo a pensar, en su vida cotidiana. Los jugadores intentan ser reconocidos como agentes proactivos, interesados en insertarse en este mundo laboral al tiempo que esto significa enfrentarse a ser identificados como nerds, antisociales, flojos, aislados o apáticos; imágenes que ciertos medios han construido alrededor de los videojugadores a lo largo del tiempo.

Quizá uno de los aspectos más interesantes en esta transición de videojuego a deporte electrónico esté relacionado a que los jugadores comienzan a calcular metódicamente todos

sus actos dentro del juego, hay un tiempo de juego que se dedica a discutir técnicas, estrategias y jugadas, comienzan a revisarse detalladamente las estadísticas al final de las partidas, se discute la composición del equipo, se identifican estados mentales y emocionales que deben controlarse para mantenerse concentrado durante las partidas, los jugadores aprenden a leer ciertos eventos durante las partidas a partir de los cuales toman decisiones y que definen si el equipo ganará o perderá. Inevitablemente llegué a sentir que el juego ya no era tan divertido como cuando comencé a jugar, de hecho se fue transformando en una especie de prueba para demostrarle a los otros que era un buen jugador, que valía la pena que siguieran invitándome a jugar en sus partidas y que tenía la posibilidad de mejorar.

El asunto de la asignación de roles y tareas que deben cumplir los usuarios dentro del juego es bastante complejo y he notado que depende enteramente de la dinámica y sinergia que genere cada equipo. Al principio de mi participación en el juego encontré que la mayoría de las veces los usuarios me asignaban el rol de soporte, los demás peleaban -literalmente- una posición al grado que si uno de los jugadores no obtiene el rol que desea cancela la partida o niega aceptar ese rol jugando erráticamente -lo que suele identificarse como “ir troll”-. En los equipos premade (prefabricados), o sea equipos que se conectan regularmente para jugar juntos, suele haber un acuerdo anterior sobre el rol que cada uno quiere llevar en la partida, en ocasiones los jugadores advierten que no son buenos en ciertos roles o con ciertos personajes, pero el equipo suele apoyarles para que aprendan, mejoren y después los usen regularmente. Se produce una especie de momento de tolerancia donde los jugadores tienen permitido equivocarse siempre y cuando asuman el rol y no jueguen erráticamente, es decir debe notarse un esfuerzo por aprender y comprender las mecánicas que demanda cada rol y/o personaje.

Como he mencionado anteriormente, la única forma de subir en la jerarquía es jugar partidas “rankeadas”, sin embargo en estas partidas los jugadores suelen utilizar roles y personajes que controlan y conocen más profundamente a fin de asegurar la victoria del equipo, tanto si uno juega solo o en un equipo prefabricado. Se trata de un acuerdo

implícito, en ese momento nadie le dice a los demás qué posición quiere jugar sino que los jugadores piden el rol que saben manejar.

La noción de red sociotécnica de Bijker (1995) fue de gran ayuda para pensar los aspectos técnicos de las máquinas así como las prácticas que los usuarios llevan a cabo cuando juegan, sin embargo abrió la posibilidad de analizar una serie de problemáticas que no había considerado en un primer momento, específicamente la cuestión de los performances de género que ocurren dentro y fuera del juego y la forma en que la deportivización de los juegos digitales permite pensar la cuestión laboral que experimentan los jóvenes de la Ciudad de México. No puede pasar desapercibido lo que explicó Boellstorff cuando expone que en *Second Life* hay una especie de tecnoemprendurismo, de capitalismo creacionista donde el trabajo adquiere rasgos de creatividad y donde la producción es la misma creación. Consideremos que los creadores de contenidos en YouTube -por ejemplo- trabajan gratis para hacer análisis de partidas, transmisiones de juegos profesionales todo movido por la idea de ser creativos y -en este caso- buscando mejorar el nivel de juego.

Si bien he intentado explorar lo más minuciosamente estos aspectos considero que se trata de temas que pueden ser tratados cada uno como proyectos de investigación independientes y que requerirían una construcción teórica y metodológica más específica de lo que he presentado hasta ahora. Considero además que los dos aspectos están íntimamente relacionados si consideramos el proceso de hipermasculinización y deportivización de los videojuegos que ha sido estudiado por Vorhees (2015), Oates (2015) y Broakes (2015).

La misma noción de red sociotécnica, con la idea de grupos sociales relevantes me permitió ampliar mi idea de los jugadores. Como he mencionado a lo largo del texto, no se trata de jugadores a secas, hay streamers, cosplayers, administradores de páginas, creadores de contenido, analistas, entrenadores, organizadores de torneos así como académicos que estudian y analizan aspectos específicos de los juegos. Hasta ahora me he concentrado en dos grupos sociales relevantes porque considero que sus debates y reflexiones atienden específicamente la cuestión del género y la profesionalización en los juegos, tensiones que la comunidad de jugadores suele tratar cada cierto tiempo. Me parece importante recalcar

que las distintas formas que tiene cada grupo para pensar los videojuegos produce efectos distintos en los objetivos del jugador así como en lo que se considera “divertido”. Para el grupo académico es importante que el jugador cuestione las capacidades que tienen los juegos para construir realidades, por lo que hay una dimensión política que se acentúa cuando se juega o se crea un videojuego. Para el grupo universitario se trata de introducir valores éticos y morales en el juego, con lo que se abriría la posibilidad de ganar credibilidad dentro de una institución educativa.

Sin embargo queda pendiente abrir este análisis a otros grupos sociales relevantes, a comprender sus formas de apropiación de los mismos artefactos tecnológicos, de construcción de sentidos y significados. Algunos de los grupos que considero interesantes en este sentido es el de las empresas que desarrollan hardware y software, empresas de marketing con proyectos dirigidos a videojugadores así como los proyectos que el Estado financia a través de la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México en relación a la cultura digital. Casi al final de la investigación noté que su presencia es fundamental para organizar eventos y actividades como torneos masivos, talleres, concursos, grupos de investigación, etcétera.

Esto permite que en un evento se conjuguen una gran cantidad de visiones alrededor de los videojuegos, cada cual con sus propias expectativas y proyectos particulares, con lo que se hace evidente la flexibilidad interpretativa que tienen tanto los videojuegos, las máquinas y en general todo el entramado sociotécnico.

Me parece importante recalcar que el cambio constante por el que atraviesan los artefactos tecnológicos, tal como lo piensa Bijker (1995), se hace más evidente con las computadoras y el software del juego. Desde que comencé mi exploración del juego ha habido una gran cantidad de adaptaciones que incluyen el lanzamiento de nuevos personajes, adaptación de habilidades, cambios en las mecánicas del juego, nuevas herramientas para la interfaz del juego -por ejemplo ahora se agregó un chat de voz en tiempo real con lo que puede omitirse el uso de otros servicios como skype o discord para comunicarse con otros jugadores-, estos cambios -como he mencionado anteriormente- requieren un proceso de constante

adaptación por parte del jugador. Es como si el jugador nunca terminara de conocer y comprender a totalidad el juego puesto que éste se encuentra mutando todo el tiempo.

Evidentemente esto también modifica el trabajo de investigación para bien o para mal. Con la reciente inclusión del chat de voz me resulta más sencillo -como investigador- identificar a los jugadores mexicanos, si se trata de hombres o mujeres o tener la posibilidad de identificar otros procesos como el flameo, el trolleo o el tilteo que he explicado anteriormente. Sin embargo también supone estar atento a las actualizaciones que se hagan ya que generan nuevas expresiones, chistes, estrategias y por tanto formas de apropiación y consumo.

La dinámica de cambio implica que los gaming centers deben también estar pendientes de dichas modificaciones a los juegos y de mantenerse en búsqueda por el equipo de cómputo ideal que logre ejecutar todos los juegos sin ninguna dificultad. Este trabajo -en teoría- atraerá a más jugadores y les permitirá mantener su negocio.

Antes he abordado las observaciones de Morley (2008) sobre la noción de una casa inteligente que se caracteriza por ser un recinto conectado, sensible, seguro y -hasta cierto punto- privado, se trata de un espacio sin elementos disruptivos donde se hibridiza la alta tecnología y lo tradicional. Los videojuegos formaron parte de este proyecto cuando notamos que se trata de tecnologías que regulan el ocio, que integran armonía y estabilidad familiar (Morley, 2008, p. 144). La deportivización de los videojuegos agrega otro tipo de valores y creencias sobre lo que significa ser un buen jugador, ese homo-economicus (Voorhees, 2015) que calcula constantemente riesgos y ganancias, que requiere conocer y controlar su estado mental y su cuerpo; de alguna manera la deportivización implica lidiar con las tensiones sobre qué significa ser un jugador en un contexto donde los estereotipos son más negativos que positivos (los gamers se aíslan socialmente, los videojuegos no aportan nada a la vida del usuario, por ejemplo). Por otra parte los gaming centers parecen no responder a esta hibridación de la que habla Morley (2008) sino que buscan reflejar explícitamente los imaginarios de la alta tecnología: usuarios rodeados de pantallas, luces fluorescentes, mobiliario y dispositivos con diseños futuristas, etc.

Solemos pensar -tal como lo expone Bijker (1995)- que el avance tecnológico puede pensarse como una línea temporal única que va desde lo más simple a lo más complejo, en este proyecto he podido corroborar la perspectiva de Bijker. El gaming center o pc bang es resultado de una gran cantidad de elementos que van desde la combinación adecuada de artefactos tecnológicos, la participación de diversos grupos, los significados que éstos otorgan tanto a las máquinas como a los juegos hasta las condiciones económicas y sociales en las que están dichos establecimientos. Así, realizar un estudio de los gaming centers en la Ciudad de México implica involucrarnos en un complejo entramado de personas y objetos que organizados de una u otra forma dan como resultado dinámicas de interacción particulares -como hablar al aire mientras se está en el cibercafé-, cambios en las actividades de ocio y entretenimiento -ir al gaming center a entrenar y ya no a jugar-, tensiones sobre la construcción del género en la vida cotidiana y en el juego digital. Se trata de situaciones sociales que si bien han sido estudiadas en otras latitudes es poca la información que tenemos en nuestro país sobre este aspecto de la vida social y que -probablemente- en un futuro nos ayude a comprender el papel que tendrán las máquinas en nuestra vida cotidiana.

Bibliografía

Abbate, J. (1994). *From ARPANET to Internet: a history of ARPA-sponsored computer networks, 1966-1988*. Ann Arbor: University Films International.

Alvy. (2018) La historia del primer cibercafé | Microservos (Internet). Retrieved January 17, 2018, from <http://www.microservos.com/archivo/internet/historia-primer-cibercafe.html>

Apperley, T. (2009). *Gaming rhythms: play and counterplay from the situated to the global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Ardèvol (2015). *Metodologías de mochila*. <https://eardevol.wordpress.com/2015/04/14/metodologias-de-mochila/> consultado 17-6-2016.

Asociación de Internet México. (2018) 13 Estudio sobre los Habitos de los Usuarios de Internet en Mexico 2017. Retrieved February 4, 2018, from <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/13-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-Usuarios-de-Internet-en-Mexico-2017/lang,es-es/?Itemid=>

Bartle, R. (2018) Richard A. Bartle: MUDmeet, June 1995. Retrieved January 15, 2018, from <https://mud.co.uk/richard/mmjun95.htm>

Berens, K. & Howard, G. (2008). *The rough guide to videogames*. London New York: Rough Guides Distributed by the Penguin Group.

Bijker, W. (1995). *Of bicycles, bakelites, and bulbs : toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Bijker, W. & Law, J. (1992). *Shaping technology/building society : studies in sociotechnical change*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life : an anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.

Butler, J. (1998). “Performative Acts and Gender Constitution: An Essay on Phenomenology and Feminist Theory”. *Theatre Journal*, Vol. 40, No. 4, The Johns Hopkins University Press, pp. 519-531

Brookey, R. & Oates, T. (2015). *Playing to win: sports, video games, and the culture of play*. Bloomington: Indiana University Press.

Castro, J. (2018) La economía de Internet en EE.UU. | La innovación comienza aquí. Retrieved May 04, 2018, from <https://innovacioncomienzaaqui.com/2016/06/14/la-economia-de-internet-en-ee-uu/>

Costigan, J. T. (1999). Introduction, forests, trees and internet research, en Jones, S. (ed.), *Doing Internet research critical issues and methods for examining the Net* (pp. xvii-xxiv). Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.

Cyberia, London - Wikipedia. (2018) Retrieved January 26, 2018, from https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberia,_London

David Rowe (entrepreneur) - Wikipedia. (2018) Retrieved January 11, 2018, from [https://en.wikipedia.org/wiki/David_Rowe_\(entrepreneur\)](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Rowe_(entrepreneur))

Deutsch, C. (2015). *Ethnography as improv*. <http://www.howtoanthropology.com/blog/2015/10/28/ethnography-as-improv> consultado: 16-6-2016.

El Siglo De Torreón. (2018) Navegan los cibercafés sin un control y dentro de un vacío legal. Retrieved February 2, 2018, from <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/1499.navegan-los-cibercafes-sin-un-control-y-dentro-de-un-vacio-legal.html>

Estalella, A., Beaulieu, A., (2011). *Rethinking research ethics for mediated settings*. <https://annebeaulieu.files.wordpress.com/2011/06/rethinkingethicsformediatedsettings1.pdf> consultado 17-06-2016

Estalella, A. & Ardèvol, E. (2007). *Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet* [85 párrafos]. Forum Qualitative Sozialforschung /Forum: Qualitative Social Research, 8(3), Art. 2, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs070328>.

Fleming, N. (2018) Ten years of Cyberia - Telegraph. Retrieved January 20, 2018, from <https://www.telegraph.co.uk/news/uknews/1470674/Ten-years-of-Cyberia.html>

Forbes, S. (2018) WIRED 2.04: All About Eva. Retrieved February 1, 2018, from <http://yoz.com/wired/2.04/features/pascoe.html>

Forbes. (2016) ¿De qué manera el internet impulsa a la economía? • Forbes México. Retrieved May 04, 2018, from <https://www.forbes.com.mx/manera-internet-impulsa-la-economia/>

Founder Educational Backgrounds. (2018) Gené Teare - Head of Content - Crunchbase | LinkedIn. Retrieved March 26, 2018, from <https://www.linkedin.com/in/geneteare/>

Fuentes, C. (2011). *Realidad de los cibercafés populares: dispositivos presenciales de formación*. Virtualis, 39-57.

Gauntlett, D. (2000). Web studies: Users guide. *Web.studies: Rewiring media studies for the*

digital age (pp. 2-18). London: Arnold.

González, A. (2018) El cibercafé, un sobreviviente - BBC Mundo. Retrieved February 1, 2018, from http://www.bbc.com/mundo/participe/2009/09/090901_1006_cafe_internet_amab

Gómez Cruz, E. (julio-diciembre 2017). Etnografía celular: una propuesta emergente de etnografía digital, *Virtualis*, 8 (16), pp. 77-98. ISSN 2007-2678.

Guber, R. (2011). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Hammersley, M., Atkinson, P., & Hammersley, P. M. (1994). *Etnografía: Métodos de investigación* (2nd ed.). Barcelona: Ediciones P.Ica.So/La Rosa Blindada.

Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Editorial UOC.

Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: embedded, embodied and everyday*. London: Bloomsbury.

Hjorth, L. & Richardson, I. (2014). *Gaming in social, locative and mobile media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan

Horst, H., & Miller, D. (Eds.). (2012). *Digital Anthropology* (1st ed.). United Kingdom: Berg Publishers.

Huhh, J. S. (2008). Culture and business of PC bangs in Korea. *Games and Culture*, 3(1), 26-37.

INEGI. (2015). *Estadísticas a propósito del día mundial del Internet (17 de mayo)*. *Datos Nacionales*. Retrieved from

<http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2015/internet0.pdf>

INEGI. (2014). *Usuarios de Internet por equipo principal utilizado para conectarse a Internet, 2010 a 2014*. Retrieved January 23, 2016, from <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/sisept/default.aspx?t=тинf231&s=est&c=26484>

INEGI. (2014). *Usuarios de Internet por lugar de acceso por entidad federativa, 2014*. Retrieved January 23, 2016, from <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/sisept/default.aspx?t=тинf254&s=est&c=28977>

Internet café - Wikipedia. (2018) Retrieved February 1, 2018, from https://en.wikipedia.org/wiki/Internet_caf%C3%A9

Jones, S. (1999). Studying the net. Intricacies and issues, en Jones, S. (ed.), *Doing Internet research critical issues and methods for examining the Net* (pp. 1-27). Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.

Katz, J. y Rice, R. (2005). *Consecuencias sociales del uso de Internet*. UOC. Barcelona.

Keith Teare - Wikipedia. (2018) Retrieved January 10, 2018, from https://en.wikipedia.org/wiki/Keith_Teare

LAN gaming center - Wikipedia. (2018) Retrieved February 8, 2018, from https://en.wikipedia.org/wiki/LAN_gaming_center

Lufkin, B. (2018) The Weird, Sketchy History of Internet Cafes. Retrieved February 7, 2018, from <https://gizmodo.com/the-weird-sketchy-history-of-internet-cafes-1741978937>

N.A. (2018) Cyber-Cafe: CONCLUSIONES. Retrieved February 26, 2018, from <http://redlancybercafe.blogspot.mx/2010/10/conclusiones.html>

Markham, A., Buchanan, E. (2012). *Ethical Decision-Making and Internet Research Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0)* <http://aoir.org/reports/ethics2.pdf> consultado 17-06-2016.

Martínez, L. (2018) Los cibercafés, el ocaso de un negocio joven y prometedor | e-consulta.com 2018. Retrieved February 6, 2018, from <http://www.e-consulta.com/nota/2017-07-27/sociedad/los-cibercafes-el-ocaso-de-un-negocio-joven-y-prometedor>

Miller, D., & Slater, D. (2000). *The Internet* (1st ed.). United Kingdom: Berg.

Miller, D., & Slater, D. (2004). Etnografía on e off-line: Cibercafés em trinidad. *Horizontes Antropológicos*, 21, 41–65.

Miller, D. (2016). *How the world changed social media*. London: UCL Press

Morley, D. & Polo, M. (2008). *Medios, modernidad y tecnología : hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Barcelona: Gedisa.

Nuamah, E., Franklina, Y., & Owusuwaa, M. (2015). The contribution of Internet Cafes in promoting tertiary education in Ghana: A case of Wa Township in the Wa Municipality of Ghana. *Developing Country Studies*, 5(5), 69–73.

Oguibe, O. (2006) La conectividad y el destino de los no conectados. *Criterios*, 135-149. La Habana.

Pink, S., Markham, A., Akama, Y., Gomez Cruz, E., Lacasa, P., Poblet, M. & Sumartojo, S., (2016). *Ethics and data futures*. <https://dataethnographies.com/paper-ii-ethics-and-data-futures/> Consultado 27/06/2016

Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T. & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography: principles and practice*. Los Angeles: SAGE.

PROFECO. (2003, January 27). *Cibercafés: Salas de internet con múltiples servicios*. Retrieved

January 23, 2016, from http://www.profeco.gob.mx/encuesta/brujula/bruj_2011/bol189_cibercafe.asp

Richard Bartle - Wikipedia. (2018) Retrieved January 11, 2018, from https://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Bartle

Rebolledo, R. (2018) ¿Bye, bye, cibercafés? | El Economista. Retrieved February 3, 2018, from <https://www.eleconomista.com.mx/empresas/Bye-bye-cibercafes-20170521-0014.html>

Rettberg, J. (2014). *Seeing ourselves through technology : how we use selfies, blogs and wearable devices to see and shape ourselves*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

Ruelas, A L; Ramírez, A E; (2008). *Internet y cibercafes en Culiacán. Enfoques y realidades*. Razón y Palabra, no. 64, año 13. Recovered from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520727017>

Saatchi. (2018) Bio - Eva Pascoe | Digital RetailerEva Pascoe | Digital Retailer. Retrieved January 15, 2018, from <http://www.evapascoe.com/bio/>

Secretaría De Cultura De La Cdmx. (2018) Centro Cultural El Rule. Retrieved May 07, 2018, from <http://www.cultura.cdmx.gob.mx/el-rule>

Secretaría De Cultura De La Cdmx. (2017) Abre el Centro Cultural y de Visitantes El Rule, nuevo espacio para la Ciudad de México. Retrieved May 07, 2018, from <http://www.cultura.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/0454-17>

Secretaría de Cultura. (2018) agenda-digital-de-cultura.pdf. Retrieved May 07, 2018, from <http://agendadigital.cultura.gob.mx/agenda-digital-de-cultura.pdf>

Secretaría de Cultura. (2018) Agenda Digital de Cultura. Retrieved May 07, 2018, from <http://agendadigital.cultura.gob.mx/eventos/primer-encuentro-de-centros-de-cultura-digital.php>

Siles González, Ignacio. (2008). A la conquista del mundo en línea: Internet como objeto de estudio (1990-2007). *Comunicación y Sociedad*, julio-diciembre, 55-79.

Silver, D. (2000). Looking backwards, looking forwards: cyberculture studies 1990-2000, en D. Gauntlett (ed.), *Web.studies: Rewiring media studies for the digital age* (pp. 19-30). London: Arnold.

Sistema de puntuación Elo. (2018) Retrieved February 15, 2018, from https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_puntuaci%C3%B3n_Elo

Snee, H., Hine, C., Morey, Y., Roberts, S. & Watson, H. (2016). Digital methods for social science : an interdisciplinary guide to research innovation. Houndmills, Basingstoke, Hampshire New York, NY: Palgrave Macmillan.

Stefoni, C; (2013). *Los cibercafé como lugares de prácticas transnacionales: El caso de la maternidad a distancia*. Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, 12() 1-13. Recovered from <http://redalyc.org/articulo.oa?id=30528720010>

The Caf. (2018) The Window at the Cafe - The History of the Web. Retrieved March 26, 2018, from <https://thehistoryoftheweb.com/the-window-at-the-cafe/>

Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis*. Farnham, Surrey, England Burlington, Vt: Ashgate.

Trejo Delarbre, R. (2014). *Ética en las redes sociales. Dilemas y reflexiones*. En L. Rodríguez L. & M. Pérez Álvarez, *Ética multicultural y sociedad en red* (1st ed., pp. 39-52). Madrid.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

Union. (2018) WATCH THIS CYBERSPACE | The Independent. Retrieved January 15, 2018, from <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/watch-this-cyberspace-1348194.html>

Van Kranenburg, R. (2008, September). *The Internet of things*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Wakeford, N. (2000). New media, new methodologies: studying the web, en D. Gauntlett (ed.), *Web.studies: rewiring media studies for the digital age* (pp. 31-41). London: Arnold.

Wilson, J., & Lawan, A. K. (2015). *The Internet and the Nigerian woman: A case of female undergraduates*. *KOME*, 3(1), 47–65. doi:10.17646/kome.2015.14

Zepeda Bracamonte, B E; Castro Luque, A L; (2004). *El café Internet: un espacio real para la virtualidad*. *Jóvenes y ciberespacio en el noroeste de México*. *Región y Sociedad*, XVI() 163-208. Recovered from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10203105>

Zylinska, J. (2015, October 20). *The vanishing object of technology*. Retrieved November 20, 2017, from <http://photomediationsmachine.net/2015/10/20/the-vanishing-object-of-technology/>



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ACTA DE EXAMEN DE GRADO

No. 00126
Matrícula: 2163801252

CAFÉS INTERNET DE LA CIUDAD DE MÉXICO. CONFIGURACIÓN DE ESPACIOS Y ACTIVIDADES COTIDIANAS

En la Ciudad de México, se presentaron a las 14:00 horas del día 11 del mes de julio del año 2018 en la Unidad Iztapalapa de la Universidad Autónoma Metropolitana, los suscritos miembros del jurado:

DR. RODRIGO DIAZ CRUZ
DR. EDGAR GOMEZ CRUZ
DRA. PAULA CAROLINA SOTO VILLAGRAN



IVAN FLORES OBREGON
ALUMNO

Bajo la Presidencia del primero y con carácter de Secretaría la última, se reunieron para proceder al Examen de Grado cuya denominación aparece al margen, para la obtención del grado de:

MAESTRO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

DE: IVAN FLORES OBREGON

y de acuerdo con el artículo 78 fracción III del Reglamento de Estudios Superiores de la Universidad Autónoma Metropolitana, los miembros del jurado resolvieron:

APROBAR

REVISÓ

LIC. JULIO CESAR DE LARA ISASSI
DIRECTOR DE SISTEMAS ESCOLARES

Acto continuo, el presidente del jurado comunicó al interesado el resultado de la evaluación y, en caso aprobatorio, le fue tomada la protesta.

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CSH

DR. JUAN MANUEL HERRERA CABALLERO

PRESIDENTE

DR. RODRIGO DIAZ CRUZ

VOCAL

DR. EDGAR GOMEZ CRUZ

SECRETARIA

DRA. PAULA CAROLINA SOTO VILLAGRAN