

I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2009.

Las interacciones grupales mediadas por tecnología. Análisis de los grupos "First person shooter".

Acciardi, Mariano, Freijo, Fedra y Osés, Mara
Vanina.

Cita:

Acciardi, Mariano, Freijo, Fedra y Osés, Mara Vanina (2009). *Las interacciones grupales mediadas por tecnología. Análisis de los grupos "First person shooter". I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-020/2>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eYG7/vzc>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

LAS INTERACCIONES GRUPALES MEDIADAS POR TECNOLOGÍA. ANÁLISIS DE LOS GRUPOS “FIRST PERSON SHOOTER”

Acciardi, Mariano; Freijo, Fedra; Osés, Mara Vanina
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

En el marco de la investigación PROINPSI: Videojuegos, psicología y educación, presentamos las características de las relaciones en los juegos FPS (por sus siglas en inglés First Person Shooter- Tirador en Primera Persona) y sus consecuencias. Para ello se tomaron en cuenta las observaciones realizadas en el marco de la investigación antedicha, para el Grupo C (Edades 17 a 25 años) Se pudo observar que los jugadores del Counter Strike se comportan grupalmente con una modalidad que puede no ser explicada en su totalidad desde las teorías tradicionales de grupos y funcionamiento grupal. Desde la aparición de la red se comenzó a gestar un tipo de interacción entre sus usuarios que hoy podemos verlo plasmado en el Counter Strike, así como en otros espacios de interacción virtual. Esta interacción ya se había estudiado en la naturaleza y es la inteligencia de enjambre. Resta investigar de qué modo y hasta qué punto estas capacidades avanzadas son transferibles a otros campos de la vida, como ser la educación.

Palabras clave

Videojuegos FPS Grupos

ABSTRACT

ANALYSIS OF GROUP INTERACTION MEDIATED BY TECHNOLOGIES: GROUPS IN FIRST PERSON SHOOTER
Within the framework of investigation PROINPSI: Video games, psychology and education, we present the characteristics of the relations in games FPS (by its abbreviations in English First Person Shooter) and its consequences. For that the observations made within the framework of the aforesaid investigation were taken into account for Group C (between the ages of 17 to 25 years). It was possible to observe that the players of the Counter Strike behave together in a modality that cannot be explained totally by the traditional theories of groups and group operation. Since the appearance of Internet it begun to develop a type of interaction between users that today we can see shaped in the Counter Strike, as well as in other spaces of virtual interaction. This interaction has already been studied in the nature and is the cluster intelligence. There are still many subjects to investigate like how and to what extent these advance capabilities are transferable to other fields of the life, like education.

Key words

Videogames FPS Groups

INTRODUCCIÓN

En base a observaciones realizadas a individuos de diversas edades jugando “juegos en red”, nos ha surgido el interrogante acerca de cuáles son las modalidades de interacción que se producen en ellos. Este artículo constituye un avance en el que intentaremos dar cuenta de algunas modalidades interactivas puestas en juego. Al intentar explicar las mismas desde las concepciones contemporáneas de la grupalidad y la teoría de grupos en el campo de la psicología, nos vemos limitados ya que dichas modalidades son demasiado recientes y no se dispone de suficientes conceptos adecuadamente sistematizados para explicarlas. Sin embargo es posible encontrar algunas sistematizaciones teóricas en el ámbito de la inteligencia artificial y desarrollo tecnológico que

citaremos sucintamente. En primer lugar describiremos brevemente los juegos FPS (Ya hemos dado cuenta de la clasificación de los videojuegos en otro lugar), para luego intentar delinear algunas conceptualizaciones posibles.

FPS Y COUNTER STRIKE

Dentro de los juegos computacionales online uno de los géneros más populares son los FPS (por sus siglas en inglés First Person Shooter- Tirador en Primera Persona). Podemos decir que son tres las principales características que diferencian a este género de otros. Las dos primeras características tienen que ver con el juego en sí mismo, y la tercera con la modalidad necesaria de interacción. La primera característica es que el jugador ve transcurrir la acción desde la perspectiva del protagonista, generalmente sosteniendo un arma. La segunda es el tipo de actividad que se lleva a cabo, el combate armado; el jugador cuenta con distintos tipos de armas blancas (como cuchillos), de fuego (como pistolas o escopetas) o armas de lanzamiento (como granadas y bombas de humo). La última característica tiene que ver con la grupalidad, en tanto que para poder llegar a concretar el objetivo se necesita trabajar en equipo de una manera particular (ver más abajo)

Los **FPS en línea** se caracterizan por jugarse en dos grupos contrarios con objetivos definidos y contrapuestos (uno de los equipos debe impedir que el otro lleve a cabo el suyo). Podríamos compararlo con el antiguo poliladron. Uno de los grupos debe realizar objetivos como plantar una bomba, robar la bandera o conquistar el territorio del otro equipo o rescatar a los rehenes, mientras que el otro grupo debe impedir que realice la tarea. Los juegos se desarrollan en un servidor (cada servidor tiene sus reglas: tiempo de duración de la partida, cantidad de veces que se juega cada escenario antes de cambiar, tipos de armas disponibles, cantidad máxima de jugadores por equipo, posibilidad/imposibilidad de volver a la partida una vez muerto, etc.)

El género comenzó, en su versión single player (un solo jugador), entre los años 80' y 90'. Pero no fue sino hasta fines de los años 90' que comenzaron a lanzarse al mercado versiones en línea. Desde el lanzamiento de su primera versión, en el año 1999, el Counter Strike (una de las modificaciones que se realizaron sobre un juego anterior: Half-Life) es uno de los FPS más jugados alrededor del mundo. Hasta diciembre del 2008 llevaba vendidas cerca de 10 millones de copias en todas sus versiones.

Si vemos un diagrama de cualquiera de los mapas del Counter Strike queda claro que están pensados para que se juegue en equipos, de otro modo sería imposible cubrir las múltiples entradas y salidas de un espacio determinado.

El lugar donde los usuarios comienzan la partida es siempre un espacio amplio y con una sola salida, que provoca un efecto de cuello de botella al final del cual se encuentran con múltiples posibles caminos a seguir (entre dos y cuatro generalmente).

Sabemos que no muchas veces el diseño y el uso van de la mano, pero este no es el caso. Los usuarios/jugadores del CS online observados logran un trabajo en equipo.

Lo que queda por discutir es qué tipo de trabajo en equipo se distingue en este tipo de juegos.

Se pudieron distinguir, después de la observación de jugadores en acción, dos tipos de trabajos de equipo en los juegos FPS, principalmente en el CS. En primer lugar se pudo observar que los jugadores trabajan de forma **colaborativa**, dividiéndose en pequeños grupos que tienen por objetivo avanzar o defender cada uno de los pasajes propuestos por el mapa, a su vez dentro de cada subgrupo se puede observar divisiones en las tareas. Un ejemplo de este comportamiento con tres participantes por subgrupo: uno tira una granada cegadora, otro cubre el ángulo de entrada y un tercero cubre a los dos primeros asegurando el paso por la entrada.

En segundo lugar los participantes interactúan de forma **cooperativa**, esto se ve claramente en la falta de estratificación y jerarquías con la que se manejan los participantes.

El hecho de que estas dos formas de trabajo de equipo se den de forma aparentemente simultánea se debe a la gran velocidad con que se desarrolla tanto la acción como los cambios en los roles y posiciones dentro del grupo.

Pero podemos pensar que aquí tiene lugar un comportamiento mucho más complejo, y este es el correspondiente a la **intelligen-**

cia de enjambre. (ver más abajo)

Kelly marca cuatro características principales para este tipo de sistemas: la ausencia de un centro de control impuesto, la autonomía natural de las subunidades, una alta conexión entre las subunidades, y una influencia entre pares con características no lineales.^[ii]¹

Todas estas características se apreciaron en el comportamiento de los jugadores del Counter Strike. Si bien las personas se dividen en subgrupos estos no están armados de antemano en su número y composición, sino que cada uno de los jugadores parece saber cuál es su función relativa en cada momento. Cada jugador y cada subunidad funcionan de manera independiente, pero siempre teniendo en cuenta los movimientos de los otros elementos desde el mapa en pantalla. Lo que lleva a un trabajo en conjunto desde distintos flancos, ya que cada jugador y subunidad tiene en cuenta las posiciones relativas y futuras de los demás antes de actuar. Todo esto se realiza a una gran velocidad.

INTELIGENCIA DE ENJAMBRE, AUTONOMÍA Y DESCENTRALIZACIÓN

Un concepto introducido en el ámbito de la inteligencia artificial por Gerardo Beni y Jing Wang, es el de "Inteligencia de Enjambre" (swarm intelligence) (Se conoce como tal a un conjunto de diversos algoritmos computacionales a fin de generar complejos sistemas de interacción entre agentes simples con vistas al logro de un resultado que es más que la suma de las acciones individuales.) Estos agentes actúan de modo descentralizado y auto reorganizados con gran velocidad. La "robótica de enjambres" investiga fuertemente este tipo de algoritmos en su aplicación concreta al diseño y la construcción de robots.

Los resultados obtenidos de la aplicación de este tipo de algoritmos son similares al comportamiento de los enjambres de hormigas, cardúmenes de peces o bandadas de aves, que mediante este tipo de comportamientos descentralizados y auto-reorganizados logran objetivos que de otro modo serían irrealizables. Uno de los autores que explica el fenómeno es Kevin Kelly: "Organizacionalmente, cada uno de estos es una colección de miembros autónomos". "Autónomo" significa que cada miembro reacciona individualmente acorde a reglas internas y el estado del ambiente local. Esto es opuesto a obedecer órdenes de un centro, o reaccionar al ambiente general"²

En la educación tradicional y especialmente en la formación en el marco de regímenes totalitarios, se destaca fuertemente el papel del líder o función similar en la consecución de tareas, etc. Consideramos que la red desde hace unos años nos está dando cuenta de una potencialidad basada justamente en su ausencia. Ya hemos dado un ejemplo en el modo en que interactúan los agentes en la llamada "inteligencia de enjambre" fuertemente explotada por estos juegos.

La descentralización o ausencia de poder centralizado es una de las características comunes a importantes producciones que han tenido como marco a la gran red de redes. Un solgan cyberpunk de los años 90, citado por Ugarte (Ugarte de, David, 2007, Pag 19) enunciaba: "Tras toda arquitectura informacional se esconde una estructura de poder". Los creadores de la red le han impuesto un carácter completamente novedoso en sus comienzos que hoy se mantiene y aún comienza a dar problemas a más de una estructura de poder que datan de siglos anteriores. Es claro el modo en que observamos los jugadores de este tipo de juegos bregan por el cumplimiento de las reglas que han de seguirse en el juego. Estas reglas curiosamente no dependen de una autoridad central, sino que son respetada y hechas respetar por todos los jugadores. Esto es análogo a lo que ocurre en otro tipo de comunidades virtuales tales como las salas de chat o el viejo y aún vigente IRC. En tiempos de Foucault, el poder aspiraba a una capilarización cada vez más profunda del control, control que emanaba de cierta hegemonía, llámese estado, discurso científico, medicina, etc. Quizás a la manera marxista, el modo de organización del que ha surgido Internet y sobre el que continúa moviéndose, sea una reacción a estas pretensiones centralizadoras. La descentralización sobre la que se ha hecho posible incluso la globalización del mundo, se observa también en estos juegos. Esta topología recupera la capilarización de antaño, pero con la notable diferencia que se trata de una capilarización distribuida. Nadie controla lo que se

publica en la blogsfera hoy, solo hay grandes organizadores de los cuales Google es sin dudas el ganador de la época, pero no ya control. De hecho la estructura misma de esta topología dificulta el control centralizado. Las grietas por las que puede colarse información-poder hoy son innumerables, y están prácticamente al alcance de todo el mundo.

Los conceptos de que dispone la psicología para dar cuenta de estas nuevas conductas son bastante escasos. Las viejas concepciones de masa, líder, autoridad, etc requieren ser reconceptualizadas a la luz de estas observaciones. No podemos afirmar que la masa sea equivalente al enjambre. La satisfacción que implican estos juegos supone una renuncia a los egocentrismos individuales en beneficio de la horizontalidad del grupo. Hablamos de un grupo de personas que comparten una tarea y la consecución de un objetivo, sin embargo las sedes de espacio y tiempo en que se desarrollan son distintas, lo efímero es característica de estas conductas de equipo que se observan en el juego.

El hecho de no compartir un espacio común requiere ser revisto respecto de las posibilidades de la tecnología y la virtualidad de los espacios compartidos.

El "Grupo Operativo" (Riviere P., 1997) comparte con estos equipos el hecho de ser un conjunto de personas desarrollando una tarea común con miras a un objetivo establecido, sin embargo la flexibilidad de movimiento de los roles es comparativamente mayor que en un grupo tradicional, es dudoso que se den las sucesivas fases por las que pasan sus integrantes durante el efímero tiempo que constituye una partida, etc. La posibilidad de reorganización inmediata en cada nuevo segundo no puede permitirse roles poco dinámicos. Hay un contrato implícito pero no hay autoridad fiscalizadora del mismo. Consideramos que es enorme la cantidad de nuevas variables implicadas en este tipo de juegos, tanto por el lado de las nuevas capacidades que requiere como por el lado de aquellas nuevas capacidades que cual blasón misterioso dan cuenta de los no muy remotos orígenes que hicieron posible su surgimiento.

VELOCIDAD, TIEMPO, ESPACIO Y SU COORDINACIÓN

Consideramos que unos diez años, desde la gran expansión de Internet, no han sido sin consecuencias hasta para las categorías más básicas del entendimiento humano. Las tecnologías de la información han permitido un aumento de velocidades y acortamiento de las distancias espaciales sin precedentes en las interacciones humanas. Los niños y adolescentes de hoy se comportan de modo distinto respecto del mundo que los rodea y las interacciones humanas. Hace unos veinte años, esperar una carta podía ser algo atractivo e interesante, hoy es dudoso que estos niños y adolescentes reciban una carta por correo, con las relaciones entre tiempo y espacio que ello implica. La velocidad con que son capaces de procesar ciertos estímulos dejarían sin aliento o fuertemente confundido a un adulto de generaciones anteriores. Consideramos que los juegos en red no son una excepción a estos cambios que parecen estar delineando otro modo de relación del sujeto y el conocimiento del mundo. Parecería ser todo lo contrario, que cristalizan en ellos los cambios que solo diez años han escrito en lo real de este mundo. Observamos en los juegos un espacio que obliga a cambios rápidos de interacciones y trabajo en equipo, sin el cual es imposible el logro de un objetivo. Como hemos destacado más arriba, un espacio virtual diseñado específicamente para favorecer, y de alguna manera obligar cierto tipo de interacciones. Asimismo lo efímero de los tiempos se observa en la gran cantidad de interacciones conjuntas que una partida de unos pocos minutos implica. Piaget en sus años hablaba del modo en que las velocidades y las distancias se acortaban enormemente en la interiorización de las acciones. Una acción inteligente requiere para este autor una gran cantidad de acciones interiorizadas en al menos dos sentidos que permiten la anticipación inteligente y finalmente la adaptación más o menos lograda. Esta misma operatoria se acentúa aún más en estos juegos. En otro trabajo hemos destacado el valor del término de Bolter de "tecnologías de definición" (Bolter, 1984), como aquellas que producen cambios irreversibles en la subjetividad de una época. Consideramos que los cambios que este tipo de actividad que realizan los jóvenes contemporáneos no son sin consecuencias.

Teniendo en cuenta las concepciones de Pea de "Asociación Inte-

lectual", no podemos negar que las tecnologías informáticas se adosan y extienden las capacidades operatorias de un sujeto, formando un todo instrumental indisociable con las capacidades cognitivas que otrora se denominaban internas. (Pea, 1985). E Vigotsky es en quien encontramos uno de los conceptos claves para entender la ilusoria idea de que el instrumento es algo "externo" o ajeno al sujeto que lo utiliza. Por el contrario, el instrumento y su uso transforman al sujeto, no solo formando parte de un todo indisociable a la hora de la praxis, sino que de su uso decantan ciertas capacidades que sin el instrumento no serían posibles.

En estos juegos encontramos un gran número de interacciones conjuntas en tan solo unos segundos. Cada uno de los integrantes del "equipo" observa su entorno inmediato (el escenario virtual en el que se encuentra), al resto de los integrantes de su equipo y sus acciones, a los integrantes del equipo contrario con sus acciones y a su vez cada uno observa un mapa que otorga una perspectiva más amplia y que incluye las posiciones relativas de todos los demás integrantes. Con Piaget, consideramos que la multiplicación de las perspectivas posibles y su coordinación conjunta (Piaget J, Psicología de la Inteligencia, 1975) son un instrumento cognoscitivo muy complejo y de difícil construcción. Sin este instrumento debidamente entramado con el instrumento informático mediante el que juega, a un adolescente le sería imposible realizar las acciones requeridas por este juego adecuadamente.

CONCLUSIONES E INTERROGANTES

Resta investigar de qué modo y hasta que punto estas capacidades avanzadas son transferibles a otros campos de la vida. El uso desde hace décadas de los simuladores como instrumento de aprendizaje de vuelo, y la sorprendente similitud de desempeño en el simulador y la realidad concreta (sobre todo que surgen como consecuencia de la investigación de accidentes aéreos como el de LAPA de hace unos años), son un ejemplo del potencial de adquisición y perfeccionamiento que estas capacidades pueden tener en ciertas aplicaciones de este tipo de juegos.

Lo expuesto hasta aquí, es un avance de los grandes interrogantes y las necesidades de nuevas conceptualizaciones a los que nos hemos enfrentado al acercarnos mediante la experiencia realizada. Asimismo consideramos que los juegos en red son una manifestación privilegiada de los múltiples cambios que se encuentra sufriendo la subjetividad contemporánea como consecuencia de un uso cada vez más expandido de las tecnologías de la información. Espacio, tiempo, velocidad, trabajo colaborativo, grupos y grupalidad, conceptos disponibles desde hace tiempo en la psicología requieren ser reformulados y repensados a la luz de nuevos desarrollos científicos interdisciplinarios.

BIBLIOGRAFÍA

- CAMPO, L., "Colaboración versus Cooperación" en <http://lcampolorenzana.wordpress.com/2006/12/30/colaboracion-versus-cooperacion/>
- COLE, M.; ENGESTROM, Y. (2001) Enfoque histórico cultural de la cognición distribuida. En Salomon, G. (comp.) Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu.
- COUNTER STRIKE en http://en.wikipedia.org/wiki/Counter_strike
- FOUCAULT M.(1990). Tecnologías del yo, Paidós, Barcelona.
- FOUCAULT M.(1992). Vigilar y Castigar ,Siglo XXI, Barcelona.
- FIRST PERSON SHOOTER en http://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter
- KELLY, K. (1994) Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems, & the Economic World, USA, Perseus books Group.
- NERI, C. y FERNÁNDEZ ZALAZAR, D.(2008). Telarañas de conocimiento: Educando en tiempos de la Web2, Libros y Bytes, Buenos Aires.
- PERKINS, D.N. "Person-plus: a distributed view of thinking and learning" en Salomon, Gavriel, Distributed Cognitions disponible en <http://books.google.com.ar/books?id=m8Yna0cjxAgC&printsec=frontcover#PPA88,M1>
- PIAGET, J. (1975) Psicología de la Inteligencia, Buenos Aires, Psique, pp. 109 a 117.
- REMO, C. "Analysis: Valve's Lifetime Retail Sales For Half-Life, Counter-Strike Franchises" en http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21319
- PICHON RIVIÉRE, E. (1997) El proceso grupal. Del psicoanálisis a la psicología

social (1), Buenos Aires, Nueva Visión

SALOMON, G. (2001) Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas, Buenos Aires, Amorrortu, Introducción del compilador.

SWARM INTELLIGENCE (Inteligencia de Enjambre) en http://en.wikipedia.org/wiki/Swarm_Intelligence

UGARTE DE, D.(2007). El poder de las redes. Edición Electrónica ISBN 978-84-611-8873-4: http://www.deugarte.com/gomi/el_poder_de_las_redes.pdf

REFERENCIAS

1."Organizationally, each of these is a collection of many (thousands) of autonomous members. "Autonomous" means that each member reacts individually according to internal rules and the state of its local environment. This is opposed to obeying orders from a center, or reacting in lock step to the overall environment." (Kelly, Kevin, Out of Control).

2. Ibid, Out of Control.