

X Jornadas de Sociología de la UBA "20 años de pensar y repensar la sociología".
Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2013.

Juegos Online: causas del abandono de la comunidad virtual y sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional.

Gendler, Martín Ariel.

Cita:

Gendler, Martín Ariel (Julio, 2013). *Juegos Online: causas del abandono de la comunidad virtual y sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional*. X Jornadas de Sociología de la UBA "20 años de pensar y repensar la sociología". Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/martin.ariel.gendler/3>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pfwu/Ape>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

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>.

X Jornadas de sociología de la UBA

“20 años de pensar y repensar la sociología. Nuevos desafíos académicos, científicos y políticos para el siglo XXI 1 a 6 de Julio de 2013”

Mesa 75: Tecnología y Sociedad

Coordinadores: Ana Marotias y Juan José Basanta

Título:

Juegos Online: causas del abandono de la comunidad virtual y sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional

Martín Ariel Gendler

Facultad de Ciencias Sociales (FSOC)-Universidad de Buenos Aires (UBA)

martin.gendler@gmail.com

Palabras clave: juegos online, nuevos lazos de solidaridad, comunidad virtual, capitalismo cognitivo, abandono

Introducción:

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

El modelo de producción industrial solventado en su articulación con el Estado de Bienestar comienza a desquebrajarse en torno a nuevos modos y formas en la producción.

El desarrollo global de la tecnología y su penetración en las todas las esferas de la vida social trae aparejado el surgimiento de un nuevo modo de producir capitalistamente, lo que diversas corrientes del pensamiento han llamado “capitalismo informacional” (Castells, 2001a) y otras “capitalismo cognitivo” (Boutang, 1999; Rullani, 2004; Blondeau, 1999) que comprende un cambio en el modo de desarrollo (Castells, 1995) dentro del capitalismo al pasar a ser el conocimiento/información el principal insumo de la producción de bienes por sobre la materia y energía lo que conlleva a diversos sectores de Poder a replantear las legislaciones y estrategias de acumulación vigentes.

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

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

En trabajos anteriores hemos explorado los lazos y relaciones sociales que mantienen los individuos desde el año 2009 en la plataforma del servidor argentino de dos juegos **MMORTS**¹ analizando las relaciones sociales, roles simbólicos y Lazos de Solidaridad Informacional (Gendler, 2012a) generados

¹ videojuegos de estrategia en tiempo real multijugador masivos en línea

entre los participantes en el marco de una Comunicación Mediada por Computadoras cristalizada en la conformación de una comunidad virtual (Castells 1997, Levy 2007), lazos que se extienden a otras esferas de la vida humana.

También hemos estudiado las estrategias de las empresas proveedoras del juego para obtener ganancias económicas mediante la Apropiación Incluyente (Zukerfeld, 2011) de las interacciones y relaciones sociales formadas en su interior.

El presente trabajo buscará ahondar en los casos donde los **usuarios abandonan el juego**, en torno a analizar y explorar tanto las causas de este abandono como sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional, los roles simbólicos y en la sociabilidad antes constituidos, como a su vez analizar las estrategias por parte de la empresa del juego para mantener el caudal de jugadores y de ingresos provenientes de los mismos

Nuestra metodología consistirá en lo que tradicionalmente se puede conocer como “**trabajo de campo**”, donde el nivel de complejidad radica en que el “campo” no está ubicado en una gran ciudad o una comunidad aborigen aislada sino en los diversos ámbitos de la vida cotidiana del investigador (el propio hogar, oficina, lugar de trabajo, universidad, etc.).

Asimismo, se han efectuado una serie de entrevistas en profundidad a diversos sujetos activos del juego para poder conocer y analizar las diversas representaciones, juicios de valor, acciones y relaciones mantenidas por los mismos en el marco de éste y como éstas se extienden a otros ámbitos de la vida cotidiana por fuera del juego y cuales son sus transformaciones tras el hecho disruptivo del abandono del espacio de juego.

Cabe aclarar al lector, que éste trabajo es una continuación en la investigación y profundización de los dos anteriores (Gendler, 2012a y 2012b), por lo que muchos elementos del marco teórico y conceptos elaborados anteriormente se mantienen, otros se abandonan, otros se re-elaboran y otros se profundizan con nuevos aportes teóricos surgidos y/o hallados por el autor en el lapso de tiempo que media entre las investigaciones.

Contexto de Posibilidad: pasaje del Capitalismo Industrial al Capitalismo Cognitivo

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

Analizaremos este pasaje en torno a: la desarticulación del Estado de Bienestar, nuevos bienes, valores y formas de producción, nuevas formas y tipos de comunicación y nuevas legislaciones para signar valor a estos nuevos bienes.

Desarticulación del Estado de Bienestar

En el caso argentino, este proceso de reestructuración capitalista es signado por la desarticulación del Estado de Bienestar, lo que provoca una ruptura y una posterior reconfiguración en todas las esferas de la vida social, política y económica y por consiguiente en los lazos tradicionales industriales. La implementación de **políticas de tinte neo-liberal** contribuyen a esta desarticulación des-industrialista focalizándose en: la limitación de las facultades del Estado en materia económica y social, gestándose una política de privatizaciones de empresas de servicios públicos, una mayor preocupación por la “rentabilidad” de éstas empresas (sobre la hipótesis de un Estado “mal administrador”), recortes en el gasto público en los sectores de asistencia social, salud, educación, empleo; en la liberalización del comercio exterior y del capital extranjero mediante quita de toda traba comercial al ingreso de productos y capitales extranjeros permitiendo la “libre competencia” con la producción nacional. A esto se le suma el carácter transnacional de la producción en un contexto globalizado; y en la flexibilización laboral donde se limita la potencialidad de lucha de los sindicatos comprendiendo como política central el aumento de los tiempos de trabajo, la desregularización de los mercados laborales, la cancelación o reforma de los contratos colectivos de trabajo, la contratación temporal, despidos masivos por cierre de fábricas y empresas, entre otras.²

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

Al quedar los individuos en una situación de relativo desamparo y abandono (por parte de un Estado mucho más limitado) frente a los desafíos político-económico-sociales de la vida cotidiana se produce una **profunda individualización** en el modo de encarar las acciones cotidianas, al reinar en el imaginario colectivo un profundo descreimiento de los partidos políticos, de la política en general y de las instituciones tradicionales como canales de expresión y de posibilidad de un cambio social o individual, en una situación que, siguiendo a Durkheim (2006a), nos arriesgamos a llamar **anómica**³.

Esfera Productiva: nuevo modo de desarrollo, nuevos bienes, valores y sectores laborales

Yendo al plano productivo, como anticipamos anteriormente, el pasaje del capitalismo industrial al cognitivo implica lo que Castells (1995) denomina “**un nuevo modo de desarrollo**” dentro del modo de producción capitalista dónde el insumo “conocimiento/información” sea el principal por excelencia. Para Castells “*los modos de desarrollo son los dispositivos tecnológicos mediante los cuales el trabajo actúa sobre la materia para generar el producto, determinando en definitiva la cuantía y calidad del excedente. Cada modo de*

² Llegando a un porcentaje record de desocupación del 18.6% y de subocupación del 11.3% en 1995 según cifras oficiales ofrecidas por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INDEC).

³ Entendiendo a la Anomia como el “**momento en el que los vínculos sociales tradicionales se debilitan y la sociedad pierde su fuerza para integrar y regular adecuadamente a los individuos, generando fenómenos sociales tales como el suicidio, entre otros**”(Emile Durkheim,2006a)

desarrollo se define por el elemento que es fundamental para fomentar la productividad en el proceso de producción” (Castells, 1995: 32)

Esto le permite distinguir entre modos de desarrollo agrarios, donde la tierra es el elemento central, industriales donde el aumento de productividad está signado por la incorporación de nuevas fuentes de energía y finalmente el modo de desarrollo informacional, donde la fuente de la productividad reside en *“la tecnología de la generación del conocimiento, el procesamiento de la información y la comunicación de símbolos” (Castells, 1995: 34)*

Cabe destacar que el modo de desarrollo penetra el conjunto de estructuras, instituciones y relaciones sociales, permeándolas. Esto no significa automáticamente el fin de la producción agraria o el cierre de todas las industrias de un país, pero sí significa el comienzo de una reestructuración de sus estructuras, instituciones y relaciones sociales adaptándose al nuevo modo de desarrollo vigente.

Este nuevo modo de desarrollo informacional define su cambio al producir un nuevo tipo de mercancías, los llamados Bienes Informacionales⁴ que son *“Bienes obtenidos en procesos cuya función de producción está signada por un importante peso relativo de los gastos (en capital o trabajo). En todos los casos se trata de bienes en cuya producción los costos de las materias y de la energía son despreciables frente a los de los conocimientos involucrados.” (Zukerfeld, 2010a: 3)*

Esto no elimina la producción de bienes industriales sino que ésta queda relegada o subsumida ante la nueva producción informacional, la que tiene correlación en el *surgimiento de un cuarto sector de la economía* denominado “Sector Informacional” donde se producen estos BI. Frente a esto, Zukerfeld nos habla de una **dicotomización complementaria** en la fuerza de trabajo al observar un *“crecimiento de la polarización entre, de un lado, trabajadores incluidos, hipercalificados que operan en procesos con una elevada productividad y, de otro, trabajadores excluidos, desafiliados que laboran en condiciones de precariedad permanente, desempleo crónico, etc.” (Zukerfeld, 2010b: 7)*

Cabe destacar algunos puntos importantes en relación a esto:

a) Los BI primarios (Zukerfeld, 2010a) compuestos puramente de información digital, tienen su materialidad en los Bits que los componen. Siguiendo el planteo de Cafassi (1998) no solamente los BI tienen materialidad, sino que cuentan con una característica particular que pone en jaque el sistema de valorización tradicional capitalista. El autor llama a esta característica la “ontología del bit” dado que los bits son fácilmente replicables sin pérdida de calidad o contenido con un costo tendiente a 0, lo que modifica de modo radical la tradicional valorización capitalista al ya no poder obtener un valor de cambio por cada réplica de producto producido (como era el caso de la producción en serie industrial).

Debido a esto, diversas estrategias comienzan a tejerse alrededor de los BI para subsanar esta característica intrínseca que a priori pone en contradicción la valoración capitalista.

Por lo tanto, se emplean una multiplicidad de estrategias para volver

⁴ De ahora en más, los llamaremos “BI”.

redituables estos bienes fácilmente replicables y así asegurar su valoración y la obtención de ganancia.

Siguiendo a Rullani (2004): “*El valor de cambio del conocimiento está entonces enteramente ligado a la capacidad práctica de limitar su difusión libre, es decir, de limitar con medios jurídicos —patentes, derechos de autor, licencias, contratos— o monopolistas la posibilidad de copiar, de imitar, de «reinventar», de aprender conocimientos de otros. En otros términos: el valor del conocimiento no es el fruto de su escasez —natural—, sino que se desprende únicamente de limitaciones estables, institucionalmente o de hecho, del acceso al conocimiento*” (Rullani, 2004: 4)

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

b) En torno a lo mencionado acerca del trabajo informacional, haremos dos menciones:

La *primera* habla del carácter de **conexión continua** de los trabajadores bajo el modo de desarrollo informacional. La PC⁵ pasa a ser al mismo tiempo un medio de producción como un medio de ocio, lo que genera una situación paradójica donde el mismo utilizado para el trabajo alienado es al mismo tiempo el medio utilizado para distenderse, tanto dentro como fuera de la jornada laboral.

La *segunda* habla del **carácter flexibilizado** de los trabajadores bajo el modo de desarrollo informacional. La dicotomía anteriormente mencionada, nos habla de trabajadores hiper-calificados trabajando en ámbitos de trabajo por lo general “flexibles y relajados” donde se enmascaran las condiciones de opresión y la extracción de plusvalía individual y colectiva. A su vez, los trabajadores informacionales no se encuentran sindicalizados y por lo general su trabajo es de tinte *individual*⁶ con lo que se reduce considerablemente las posibilidades de gestar lazos fuertes dentro del ámbito laboral como era el caso de los lazos de los trabajadores industriales.

En tanto que los trabajadores precarizados que completan el par dicotómico, son empleados en condiciones de precariedad y subcontratación y poca temporalidad lo que les dificulta establecer lazos fuertes entre sí y se minan las posibilidades de organización, sindicalización y/o movilización de reclamos. Con lo que se evidencia lo que mencionábamos anteriormente: que el trabajo en su versión informacional **no logra reproducir las estructuras de integración, cohesión y formulación de lazos sociales** al igual que hacía su versión industrial.

Nuevas formas de comunicación y de comunidad: CMC y Comunidades Virtuales

En “La cultura de la virtualidad real” (1997) Castells nos expone la situación comunicacional actual bajo el nombre de “la Constelación Internet” que presenta una novedosa convergencia entre lo escrito, lo oral y lo audiovisual, donde **se modifica la relación en la comunicación** brindándole al usuario la

⁵ Nos referimos a PC como elemento genérico, se entiende que hoy en día puede intercambiarse por dispositivos portátiles, notebooks, netbooks, tablets, etc.

⁶ El aumento en la práctica del “teletrabajo”, es decir, el trabajo realizado desde el hogar, ayuda a consolidar este carácter individual del trabajo informacional.

capacidad de emitir y producir sus propios contenidos como a su vez seguir siendo receptor de mensajes masivos.

Es en esta constelación donde surge la Comunicación Mediada por Computadoras⁷ caracterizada por la **interactividad**, es decir, la posibilidad de la interacción de múltiples emisores de modo sincrónico o asincrónico invariablemente sin que esto afecte al mensaje, en la posibilidad de comunicaciones “**de poca opacidad**” que permitan a los usuarios tener un mayor grado de libertad en las comunicaciones al **poder ser selectivos** con las informaciones que dan e incluso el construirse una identidad distinta a la propia (cambiando de profesión, sexo, etc.) en un tipo de relación *completamente distinta* a las cara a cara tradicionales.

A su vez, se da una **inmersión** en el sentido de la existencia de un espacio definido que permite al usuario navegarlo y que permite a su vez la construcción de cierta narratividad de los usuarios en ese espacio con el paso del tiempo.

Estas utilidades de la CMC del ámbito del ocio pueden conformar diversas Comunidades Virtuales a las que Castells (1997) define como “*una red electrónica de comunicación interactiva auto-definida, organizada en torno a intereses u objetivos comunes, aunque en algunos casos la comunicación es la meta en sí misma*”.

Siguiendo a Levy (2007) podemos ampliar este concepto de Comunidad Virtual: “*Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales... Lejos de ser frías, las relaciones en línea no excluyen las emociones fuertes... Así se expresa la aspiración de **construir un lazo social**, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión **alrededor de centros de interés comunes**, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración.*” (Levy, 2007: 102-103).

Estos aspectos nos son fundamentales tanto para comprender los nuevos modos de comunicación y de establecimiento de lazos sociales en el capitalismo cognitivo como para comprender en los próximos apartados, el como conforman lazos y comunidades los usuarios de los juegos on-line y como estos lazos **pueden sobrepasar** el “ámbito virtual”⁸ actualizándose y concretándose en vínculos tanto virtuales como personales: “*Internet en ese sentido no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el equivalente a lo que fue la factoría en la era industrial o la gran corporación en la era industrial. Internet es el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, **constituyendo la sociedad red**, que es la sociedad en que vivimos.*” (Castells, 2001b: 13)

⁷ En adelante la nombraremos con la abreviatura “CMC” al igual que su autor

⁸ A partir de ahora lo denominaremos “on-line” a diferencia de las acciones ejecutadas por fuera de Internet a las que denominaremos “offline”.

La legislación en torno a los Bienes Informacionales: Apropiación Excluyente e Incluyente

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

Por un lado, podemos destacar una forma de **Apropiación Excluyente** del valor de cambio de los BI. Es la forma clásica por el cuál el usuario debe pagar para utilizar el bien ya sea adquiriéndolo en tiendas, ya sea comprándolo vía Web, etc. En este caso es donde vemos los cercamientos artificiales (Rullani, 2004) impuestos al conocimiento para signarle un valor de cambio al bien e impedir o limitar la replicabilidad con costo tendiente a cero.⁹

Sin embargo, existe otro medio de Apropiación, denominado **“Apropiación Incluyente”** (Zukerfeld 2011) mayoritariamente utilizada por la Web 2.0 (redes sociales y demás) donde se aprovechan los **conocimientos “doblemente libres”** (dado que los usuarios son libres de acceder, compartir, estudiarlos, etc. pero a su vez son “libres” de recibir un pago por producirlos) en torno de garantizar la gratuidad del acceso a diferencia de la Apropiación Excluyente, pero sin embargo volver mercantil la participación de los usuarios en esa plataforma. De este modo, se genera un plusvalor donde antes no lo había: *“Nos muestra que YouTube, al igual que muchos otros Sitios de Redes Sociales, basan una buena parte de sus negocios en el no reconocimiento de los derechos patrimoniales de los autores. Lejos de reclamar por el cumplimiento del copyright, estas empresas perfectamente capitalistas basan sus negocios en su violación sistemática. Promocionan la “libertad” de consumir, la de producir e incluso la de descargar los contenidos. Pero callan la “libertad” de la carencia de reconocimiento monetario a uno de los bastiones de su negocio.”* (Zukerfeld, 2011: 15)

De este modo, se logra obtener una serie de ingresos monetarios tanto vía publicidad generalizada y/o personalizada, como a través de la **producción impaga** de los usuarios en sentido de producciones de contenidos o simplemente con el compartir diálogos, datos personales y/o links de webs es motivo suficiente para que el servidor 2.0 obtenga una ganancia a través de los datos necesarios para personalizar la propuesta publicitaria.

En palabras de Zukerfeld, la apropiación incluyente **“es una modalidad regulatoria por la cual las empresas capitalistas explotan los Conocimientos Doblemente Libres y la producción colaborativa y los combinan con dosis quirúrgicas de Propiedad Intelectual.** Se trata de una modalidad que, a diferencia de las privativas, no se basa en la exclusión total. Por el contrario, tiene como sustento el pregón del acceso libre y la conformación de redes sociales. Uno de los aspectos llamativos es el de la mercantilización sin exclusión. En lugar de fundar la ganancia capitalista en cercamientos al acceso, la apropiación incluyente se concentra en aprovechar la producción impaga de conocimientos de los internautas (Zukerfeld, 2011: 21)

Este tipo de apropiación incluyente no busca generar valor y plusvalía a base cercar y fomentar el valor de cambio de los BI, sino que por el contrario

⁹ El reciente caso del cierre de Megaupload por el FBI y los juicios ejecutados en Suecia contra The Pirate Bay destacan la actualidad de este modo de apropiación y de la avanzada de la Propiedad Intelectual que destacábamos anteriormente.

garantiza su acceso libre y gratuito pero pone su foco en **volver mercantiles** las acciones, interacciones, producciones, contenidos y demás relaciones generadas o compartidas al interior de las plataformas 2.0 que utilizan esta modalidad de apropiación, y utilizada asimismo por los 2 juegos on-line que analizaremos a continuación.

El caso de los juegos on-line dentro de las CMC: características generales y técnicas

Nos focalizaremos en 2 juegos MMORTS en especial: el Arcadium y el eRepublik¹⁰.

Ambos juegos han sido caracterizados y descriptos con suficiente profundidad en nuestros dos trabajos anteriores¹¹ por lo que ofreceremos aquí solamente una versión resumida de sus características.

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

Ambos juegos comparten características similares: en ambos el acceso es gratuito, ambos se juegan de forma on-line sin necesidad de bajar programa alguno (son lo que se denomina “juegos de navegador”), en ambos uno comienza su experiencia con la creación de una cuenta propia, con un nickname que lo identifica y una serie de propiedades/edificios a organizar y construir. Y en ambos la inmersión no es completa, sino que permite el realizar otras actividades mientras se juega.

En el caso del Arcadium la temática aborda la antigüedad y el usuario inicia su experiencia con la construcción de edificios militares, económicos y comerciales en su ciudad que le permitan crear un ejército para saquear recursos de otros jugadores, extraer recursos de las islas e intercambiarlos con otros jugadores. A su vez, cuando el usuario se encuentre un poco mas avanzado podrá conformar una Alianza junto con otros jugadores en torno a protección mutua, comercio preferencial, y realizar ataques coordinados. Esa alianza compondrá una pequeña Comunidad Virtual que le asignará una identidad determinada al usuario en torno a un Objetivo en Común de los usuarios de esa alianza, ya sea ser la “alianza más respetada”, “la alianza más guerrera” o simplemente poder comerciar en paz y defenderse mutuamente de ataques de otras alianzas. Si bien la plataforma del juego otorga 4 cargos, lo interesante en sí es que los usuarios adoptan Roles Simbólicos que sobrepasan esas funciones técnicas, asumiendo distintas responsabilidades en

¹⁰ Al que llamaremos de ahora en más “eR”. A su vez recordamos que el nick de los usuarios y del juego “Arcadium” ha sido modificado para protección de su intimidad y evitar litigios con la empresa.

¹¹ Disponibles en : http://www.revistatrazos.ucse.edu.ar/PDF/Gendler_dic2012_Trazos.pdf
<http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar/actas/Gendler.pdf>

aras de cumplir el Objetivo en Común del grupo. (Ej.: ser el encargado de reclutar miembros, de organizar las finanzas de la alianza, etc.).

El eR aborda una temática distinta, promulgando que los usuarios del juego transitan el espacio del “nuevo mundo”, con la misma tecnología y países situados geográficamente al igual el mundo físico, pero con la salvedad de que estos no son países, son “ePaíses” (eEEUU, eMéxico, eArgentina, etc.) con gobiernos compuestos por los mismos jugadores y por tanto a diferencia del Arcadium donde uno ingresa a una Alianza, en el eR uno ya nace con una filiación nacional. A su vez, entre otros módulos de jugabilidad, el juego incluye el módulo político que permite que el usuario ocupe un papel en el Congreso, en la Presidencia del País o en la presidencia de un partido político y esto se decide mediante elecciones instaladas cada 10 días por la plataforma del juego.

Encontramos que estos Partidos Políticos serían el equivalente a las Alianzas del Arcadium dado que c/u tiene un nombre y una orientación específica creada por los usuarios, (en muchos casos emulando a distintos partidos políticos de la realidad política nacional¹²) a los que los usuarios también asignan un Objetivo en Común (triunfo en las elecciones, dominio del congreso, convertirse en el partido con los mejores militares, etc.). En ellos, la plataforma del juego solo asigna un cargo específico, el de Presidente Partidario quien puede modificar el nombre y el avatar del partido, nombrar a los candidatos para congresistas y al candidato a la Presidencia Nacional que apoya el partido. Pero a su vez, observamos como los usuarios adoptan a su vez Roles Simbólicos que sobrepasan la plataforma del juego para aportar al crecimiento del partido en torno a la conformación de diversas “Secretarías” que aborden por separado los temas que afectan al Partido Político. Vemos como los usuarios se convierten en Secretario de Prensa (encargado de elaborar los artículos partidarios para las elecciones), Secretario de Economía (quien organiza las finanzas del partido), entre muchos otros por convicción y entrega a la Comunidad Virtual que conforma su Partido Político en aras de cumplir y concretar el Objetivo en Común del grupo.

Cabe destacar finalmente, que la persona elegida como Presidente de la eNación designa a su vez a sus Ministros y equipo de trabajo, el que se encarga en conjunto de llevar adelante políticas económicas, sociales y militares del ePaís como alianzas con otros ePaíses, guerras y conquista o defensa de territorios frente a otros ePaíses igualmente constituidos. Por lo que dentro del eR el usuario se encuentra perteneciendo a 2 Comunidades Virtuales: una conformada por el Partido Político y otra mas amplia conformada por la eNación y su comunidad (que incluye a los distintos partidos políticos del ePaís), ambos con roles simbólicos y objetivo en común determinados por los usuarios que los componen.

Interacciones, representaciones y lazos de solidaridad informacional al interior de la Comunidad Virtual del juego

Como vimos, ambos juegos requieren una inmersión parcial, lo que permite realizar otras actividades y asimismo mantener diálogos continuos entre los usuarios.

¹² Por eso encontramos desde la eUCR y el ePeronismo hasta partidos creados al interior del juego ajenos a los partidos offline, como la Unión Militar Argentina y el Bloque Socialista.

Como vimos también, los juegos MMORTS requieren de una gran inversión de tiempo en pos de cumplir con los roles simbólicos construidos y auto-asignados por los usuarios en pos de cumplir el Objetivo en Común de la comunidad virtual. Esto a su vez es posibilitado por la característica de **conexión continua** del capitalismo cognitivo donde el mismo medio de producción es el medio de ocio tanto dentro como fuera de la jornada laboral, lo que brinda el marco de posibilidad de esta inversión constante de tiempo en el juego. Tanto la Alianza como el Partido Político constituyen Comunidades Virtuales que donde los usuarios dedican tiempo y energías en pos de intentar cumplir los Objetivos en Común planteados.

“En el juego, el Partido es mi Casa y mi Familia. Yo me siento identificado con el partido y laburo para que mi familia esté mejor. Cumplir satisfactoriamente con las tareas me llena de orgullo y de alegría. No cumplirlas me representa, a mi manera de verlo un fracaso personal y una decepción hacia todos mis compañeros, que confiaron en mí para llevar adelante una tarea para la cual no fui capaz.” (ErnestDol, hombre, 27 años, jugador de eRepublik)

Por tanto se comunican constantemente vía Chat, IRC o vía foro en torno de coordinar acciones, de elaborar leyes o estrategias electorales (caso del eR) o para concurrir a horarios determinados para realizar alguna acción específica. Esto posibilita la constante CMC entre los usuarios, genera un conocimiento entre los mismos y **forja y refuerza lazos** al no solo hablar de temáticas referentes al juego, sino que tras el paso del tiempo vía la constante comunicación, los temas sobrepasan al ámbito del juego trasladándose hacia temáticas sociales de la “RL”¹³.

“Lo que siempre busqué cuando concretaba un trabajo era cumplir con mis demás amigos dentro del partido. Trabajar en equipo y coordinadamente es de lo mejorcito que uno puede buscar en cualquier ámbito. Debo decir que la secretaría de Prensa siempre estuvo rodeada de buena gente que incentivaba a trabajar, y que pagaba con buen entretenimiento, del sano.” (Fede, hombre, 20 años, jugador de eRepublik)

“Detrás de las batallas hay una relación de amistad, que mientras pasan los 15 minutos de cada ronda de batalla se lo pasa bien, es una amistad que va mas allá de la computadora y que se vive en el común de los días. Tenés gente desde Ushuaia hasta Salta que se conoce a través de un nick y la pasa bien, mientras pasan los 15 minutos hablas de política, fútbol, mujeres, etc...” (Sargento, hombre, 29 años, jugador de Arcadium)

A su vez, ambos juegos analizados poseen un módulo militar donde se requiere de la cooperación y coordinación entre varios para lograr la victoria militar en la batalla.

En el caso del Arcadium, la coordinación entre usuarios determinará que usuario ingresa tal tropa o tal cantidad de tropas en un momento y no otro y determinará el que varios usuarios deban estar atentos a realizar movimientos en un momento y no otro a fin de impedir el ingreso de tropas del enemigo a la batalla:

“Tenés mas interacción, mas posibilidades de estrategia podés decidir que usar que no usar...y en ese tiempo que pasa **terminas conociendo** también a los otros que juegan con vos.” (Natby, mujer, 38 años, jugadora de Arcadium)”

¹³ RL: modo en que los usuarios del eRepublik denominan a la “Real Life” o “Vida Verdadera”, es decir, la vida por fuera del juego. Es interesante que los usuarios del Arcadium no tienen algún término para denominar al espacio por fuera del juego, a pesar de que en ambos casos los tiempos de conexión son altos y similares.

Como vemos, este tiempo invertido en conjunto con los otros en pos de cumplir el Objetivo en Común de la Alianza permite el conocer al otro y el intercambiar opiniones y contenidos *por fuera* de la temática del juego, desarrollando un lazo entre los jugadores.

Del mismo modo, en el eR la coordinación es fundamental para lograr una victoria en el plano militar que le permita al ePaís cumplir el objetivo de expandir su territorio o de defenderlo frente a un ePaís enemigo. Aquí vemos el interesante caso de que el nacionalismo juega un papel importante en torno a la colaboración entre usuarios y pos de configurar un Objetivo en Común a nivel del ePaís y movilizarse para cumplirlo, a diferencia del Arcadium donde la movilización es solamente en pos de cumplir el objetivo en común de la Alianza¹⁴

“No soy un ferviente nacionalista RL, sin embargo no puedo negarte que ver la barrita a favor del ePaís me encanta. A mi forma de verlo es formar parte de un grupo mayor a mi familia (partido), para conformar una sociedad (comunidad argentina) en la que nos une una bandera y objetivos en común.” (Eriksson, hombre, 22 años, jugador de eR)

Estas situaciones de coordinación conjunta y del **continuo y cotidiano** compartir por parte de jugadores que dedican una gran cantidad de tiempo de trabajo y de ocio en pos de cumplir metas en común, y que luego estos lazos pueden reforzarse mediante reuniones y encuentros personales.

Siguiendo a Rueda Ortiz(2012): *“Resaltamos aquí tres aspectos fundamentales para pensar lo común(idad)...(1)la prioridad de los lazos sociales de “amistad” y “afecto” que ofrecen un sentido de pertenencia y de estar juntos;(2) el crear, participar, cooperar y compartir como actividades propias para ser parte de diversas redes (en esferas sociales micro o en movimientos sociales globales) donde el uso intensivo de tecnologías de la información y la comunicación, permiten no sólo el consumo de información sino la producción y creación de contenidos (3) una materialidad y una relacionalidad que es territorial y virtual que se despliega en una simultaneidad espacial.”* (Rueda Ortiz,2012:108)

En una sociedad donde **el tejido social fue desgarrado** por los profundos cambios del pasaje del capitalismo industrial al cognitivo que reestructuraron la vida social de los individuos, éstos lazos permiten la creación de un nuevo tipo de lazo de solidaridad, *distinto* al lazo de solidaridad mecánica o del lazo de solidaridad orgánica (Durkheim, 2006a), permiten la creación de un lazo de solidaridad informacional (Gendler, 2012a), propio del capitalismo cognitivo y de la CMC:

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

“Es mi grupo, se forman amigos. Tenés esa gente que es afín y con la que compartís cosas, y te divertís y la pasas bien y aunque no los veas siempre personalmente ni te hables, escribiendo te reís con ellos. Esas son cosas que vienen con Internet, **con Internet**

¹⁴ Para dar un ejemplo de la importancia del nacionalismo en éste juego, se inició una campaña de publicación por parte de los usuarios en diferentes diarios importantes del país para intentar con eso atraer a un cierto número de personas <http://www.diariouno.com.ar/afondo/Juegos-tras-invadir-Inglaterra-Argentina-va-a-la-querria-con-Chile-y-Brasil-20130416-0094.html>

hay un tipo de amistad muy nueva, una amistad distinta.” (Antílope, hombre, 45 años, jugador de Arcadium)

“A mi me dijeron una vez “siempre tenés que intentar que la gente de tu alianza se junte”, aunque sea a jugar un partido de fútbol, un cumpleaños” por que se va a formar un **lazo de amor** entre ellos que trasciende como algo eterno, como una relación muy fuerte y que va a estar muy presente en tu vida.” (Arini, mujer, 33 años, jugadora de Arcadium)

Por lo tanto, podemos definir a este **Lazo de Solidaridad Informacional** “a los vínculos y relaciones producidas, fomentadas y consolidadas entre los miembros de una Comunidad Virtual bajo un modo de producción capitalista cognitivo que permita y fomente la continua utilización de la PC al ser ésta tanto medio de producción como medio de ocio, dónde las relaciones entre los miembros se fomentan gracias a la CMC y el contacto periódico y continuo en torno al cumplimiento de un Objetivo en Común, por el medio del cuál los usuarios invierten tiempo, asumen roles simbólicos específicos y configuran una identidad determinada y donde estos vínculos trascienden concretándose en relaciones cara a cara que deriven en amistades profundas, vínculos laborales, vínculos emocionales generándose una situación de contención y membresía al interior de esa Comunidad Virtual.” Donde “debido a que los individuos se encuentran en una situación anómica y de búsqueda de nuevos lazos de solidaridad que ayuden a orientar sus existencias y a cumplir sus objetivos cotidianos, a que el contexto informático del Capitalismo Cognitivo brinda nuevas herramientas para la comunicación constante y continua como las CMC y que estas dos circunstancias se hayan encontrado en una **plataforma que les brinda un Objetivo y temática en Común** a los usuarios participantes genera o ayuda a generar estos nuevos lazos de solidaridad informacionales que brindan un sentido de pertenencia a los individuos que forman parte de la Comunidad Virtual del juego” (Gendler, 2012a: 17)

Relaciones de poder y reconocimiento simbólico al interior de los lazos de solidaridad informacional y la comunidad virtual

A diferencia de nuestros trabajos anteriores, en donde destacábamos la completa horizontalidad de éstos lazos, intentaremos en esta investigación complejizar ésta relación.

“Altos, bajos, ricos, pobres, peronistas, radicales, hombres y mujeres todos unidos para divertirnos, ganar las batallas y hacer salir al partido adelante. Siempre va a haber algunos que muevan mas que otros o que la tengan mas clara, pero entre todos juntos logramos el objetivo y no uno solo (tico, hombre, 27 años, jugador de eR)”

“El hecho de pertenecer a una alianza ya es para algunos todo un logro... al ser en la vida real marginados, incomprendidos por sus ideas, su forma de vestir o que se yo... todo se hace ambiguo en el Arcadium eso es lo lindo. Nadie tiene más dinero que otro, nadie es mas lindo o feo que otro, el respeto te lo ganas en el juego”. (Grondra96, hombre, 37 años, jugador de Arcadium).”

Como vemos, hay una doble característica complementaria en éstos lazos de solidaridad informacional. Por un lado, los jugadores destacan la homogeneidad de las personas que los componen, es decir, al jugador online por sobre la clase social, estudios sus problemáticas, capacidades o

actividades por fuera del espacio online. Sin embargo, se destaca otras cualidades como la actividad, las acciones específicas y el conocimiento del juego y sus características u otros que beneficien a la comunidad virtual en torno al cumplimiento de sus objetivos en común.

Éstas cualidades, generadas por el propio accionar del usuario (y no las previstas de antemano) son **sumamente valoradas** dentro de la comunidad virtual, generando que ese usuario obtenga un capital simbólico (Bourdieu, 1979) traducido en respeto, reconocimiento o “prestigio”¹⁵. Es decir, cuanto más capital simbólico acumule el usuario al interior de su comunidad virtual por sus acciones, conocimientos, cumplimiento con éxito de los roles simbólicos, etc. que beneficien al cumplimiento de los objetivos en común, más respetado será y por tanto más capacidad de influencia tendrá en la misma y hacia las otras comunidades virtuales (alianzas o partidos políticos, según el caso) que componen el juego.

Y debemos entender que este accionar al interior de la comunidad virtual significa un “**poner de sí**”, un demostrar actividad, responsabilidad, perseverancia, un aporte de ideas, proyectos y acciones (individuales o que impliquen colectividad) que sean beneficiosas para el grupo, que lo acerquen al cumplimiento del objetivo en común y así refuerce los lazos de solidaridad informacional al interior del mismo.

Cabe destacar que si bien los usuarios componen la comunidad virtual (alianza o partido político), **es en su interacción** donde éstos forman y conforman los Objetivos en Común de la misma, designan la serie de Roles Simbólicos que ayudan a organizar las interacciones y a intentar cumplir esos objetivos en común y así forman (y son conformados por) los lazos de solidaridad informacional que luego se extrapolan y sobrepasan el espacio online.

Pero sin embargo, esta comunidad virtual tendrá un alcance por fuera de los deseos de los particulares, obteniendo una lógica cuasi propia, una identidad y modo de accionar de esa comunidad virtual que les será otorgada a los usuarios que la componen.

“Cada uno tiene su forma de jugar, mientras se adecuen a la movida impuesta que hay dentro de la alianza dudo que tengan problemas. Mi alianza salio por fusión con otra, y arrancamos siendo los mas movidos de ambas alianzas, algunos pudieron seguir ese ritmo otros se fueron a otras alianzas. Y esto no lo impuse yo, lo impone el grupo” (Practica, mujer, 21 años, jugadora de Arcadium)

Ésta identidad no es fija sino que variará y será re-estructurada constantemente a partir de la acción conjunta de los usuarios¹⁶, es decir, que su cambio requiere de una acción de todos los miembros y no solo del deseo de uno.

Y es aquí donde entra en juego el capital simbólico acumulado por algunos usuarios. Si bien ellos por sí mismos no pueden cambiar la identidad, los objetivos o el accionar del grupo (como bien podría hacer un líder o un monarca), si pueden influir efectivamente (pero no determinar) en los demás para que en conjunto se realice el cambio/reestructuración.

Es una lógica similar al “modelo del bazar” del Software Libre (Vidal, 2004),

¹⁵ Es notorio que la mayoría de los usuarios de eR tienen en su perfil de jugadores su “eCV” contando sus hazañas, los cargos importantes a nivel eNacional y partidarios que han ejercido, etc.

¹⁶ Recordando que la identidad no es fija e inamovible sino que está en continua construcción, siguiendo a S. Hall(2003)

donde si bien se mantienen relaciones horizontales y colaborativas que generan vínculos al interior del grupo de programadores, hay ciertos “gurús” que pueden influir en el manejo de cierto tipo de circunstancias o proyectos y que muchas veces el capital simbólico del que disponen los pone en situaciones favorables para coordinar ciertas acciones conjuntas, pero no para decidir unilateralmente y determinar las mismas, dado que ésto no deja de hacerse de modo horizontal y colectivo.

Cabe destacar éste carácter de la importancia del “poner de sí” para generar el capital simbólico del respeto y el reconocimiento. Como vimos anteriormente (Gendler, 2012b) los usuarios tienen la posibilidad de invertir dinero real para obtener ciertas ventajas por sobre los que juegan de modo gratuito. Sin embargo, esta inversión no genera *per se* el reconocimiento:

“Y mirá, yo creo que es mucho muy valioso para el partido el tipo que tiene una cuenta de miércoles pero que entra todos los días, que sube guías, que aporta ideas y ayuda a los nuevos ¿entendes papá?. El visero con su super cuenta que se gasta sus 200 mangos en mejorar sus fábricas y armamentos bien por él y si reparte a la plebe no me quejo, je [risas]. Pero al partido no le sirve el tipo que solamente quema la visa y tira unas chirolas para los pobres ¿entendes?” (Amon12, hombre, 39 años, jugador de eRepublik)

El abandono, causas y motivos

Es curioso que dentro de las ciencias sociales, si bien cada vez mas estudios abarcan el campo de los juegos online y las relaciones humanas surgidas en su interior¹⁷, es realmente muy escaso el tratamiento acerca que sucede con el individuo, con la comunidad virtual y con los vínculos generados en el juegos cuando un usuario decide cesar su participación en el mismo.

Definimos el **abandono** como el cese total de actividades en el juego por parte de un usuario. Esto implica que se haya tomado y cumplido una decisión de cesar todo tipo de actividad al interior del juego, haciéndole inaccesible al individuo el modo de comunicarse con los demás a través de este medio, utilizando para esto (si es su intención) otras aplicaciones como chats, foros, IRC, Messenger, Redes Sociales, etc.

El abandono puede ser parcial cuando el jugador deja su cuenta de usuario en “stand by” por diversos motivos (que veremos mas adelante) y puede retornar a ella y al juego cuando desee o cuando se superó la situación que lo hizo abandonar parcialmente o total cuando el jugador vende, regala o borra su cuenta de usuario limitando considerablemente sus posibilidades de fácil retorno al juego.

Postulamos a su vez, que el abandono no se da por causas únicamente individuales (el “me aburrí” conlleva una serie de causas y problemáticas) sino por diversas causas sociales tanto externas como internas y muchas veces la combinación de ambas.

Ahora bien, pasaremos al análisis de las causas tanto internas como externas (en referencia a la Comunidad Virtual).

Causas Externas

Entendemos como causas externas a los motivos que llevan al abandono cuyo surgimiento es provocado por factores externos a la Comunidad Virtual.

¹⁷ El número sigue siendo escaso pero es notoriamente mayor a cuando iniciamos nuestra investigación sobre la temática en el 2011.

Entre los entrevistados podemos observar varias causas externas de las cuales la mayoría implica un **cambio de situación inicial** respecto al periodo inicial o de mayor actividad (en cantidad de acciones y tiempo de juego) del jugador al interior de la comunidad virtual del juego.

Es decir, un surgimiento de nuevas posibilidades offline como nuevos trabajos más demandantes, ingreso a la universidad, el inicio de una relación sentimental o la profundización de la misma (ir a vivir con la pareja, casamiento, hijos). O también una complicación de esa situación inicial generada por despido o complicaciones laborales, divorcio o complicaciones en la relación sentimental, fallecimiento de un familiar cercano, desastres naturales u otros.

Si bien este cambio de situación inicial por factores externos no implica necesariamente una pérdida de interés en el juego y su comunidad virtual ni un debilitamiento de los lazos de solidaridad informacional, si implica la aparición de nuevas circunstancias e intereses que demandan la atención del jugador por fuera del juego y que pueden provocar una disminución en su participación o incluso un abandono parcial. Pero salvo en muy raros casos extremos, las causas externas solamente no son motivo para el abandono total.

“Cuando colgué el juego fue porque la vida real me tenía ocupado y necesitaba enfocar ahí mis modestos esfuerzos. Igualmente nunca dejé del todo ni dejé de hablar con los pibes, y si volví a jugar fue porque ese lazo me mantuvo ligado al juego, eran ellos los que me preguntaban como andaba, los que me chiflaban por facebook o mensaje de texto pidiéndome que me de una vuelta por el juego a saludar nomás.” (ErnestDol, hombre, 27 años, jugador de eRepublik)

“muchas veces tuve que dejar de jugar por que tenía bardos con el laburo o con mi jermu. En el laburo llegaron a bloquearme la página del juego y por eso solo podía jugar en casa donde mi jermu me re puteaba cada vez que abría el juego. Así que tuve que llegar a un acuerdo con ella donde yo le dedicaba el sábado enterito sin jugar y el domingo ella no me rompía las bolas y me dedicaba a atacar por que estábamos en guerra. Y si había alguna emergencia me escapaba del laburo un toque, me iba al cyber y mandaba las tropas. Así es la vida, se me complicaba jugar pero siempre seguía ahí.” (Juachino, 31 años, hombre, jugador de Arcadium)

Cabe destacar que cuando ésta situación inicial se modifica por una complicación externa, muchas veces la comunidad virtual actúa sobre el jugador **conteniéndolo**, destacando la **intensidad** del lazo de solidaridad informacional y su función de contención:

“Se forma una relación que va mas allá del jueguito por ejemplo cuando compartís ese “tiempito” de charlas, también hay consejos de por medio cuando hay algún problema o inconveniente y bueno, se puede ayudar a uno y eso influye y crea una relación” (pinchame, hombre, 28 años, jugador de eRepublik)

“Para mi son como mi familia, por el hecho de la convivencia cotidiana y por el nivel de confianza, de entrega que establecen conmigo, las cosas que me cuentan... va mas allá del juego, cada problema que tienen, cada alegría, no saber como resolver algo en sus vidas... me han llegado a contar cada cosa... me acuerdo un jugador que me hice muy amiga me termina contando que mató una persona... Además son **gente que siempre están**, gente que ha sabido que me ha pasado algo por que yo siempre las comento, gente que me ha ofrecido dinero para ayudarme, que me ha venido a cuidar cuando yo he estado enferma y que quizás no los conocía en persona antes... me han dicho “en que clínica estas que vamos para allá”... cosas muy importantes, entonces que mas puedo yo que

sentir semejante contención, cuidado y amor de parte de esa gente... (Arini, 33 años, mujer, jugadora de Arcadium)

Causas Internas

Entendemos como causa interna a los motivos al interior de la comunidad virtual del juego que llevan al jugador a plantearse un abandono parcial o total de su actividad en el juego.

Aquí tenemos un amplio abanico de causas y posibilidades que llevan al jugador a plantearse esta circunstancia.

Estas causas son las que mas están en relación con la **intensidad** del lazo de solidaridad informacional. Para que éste tenga una **gran intensidad** no solo es necesario que contenga al sujeto (frente al desgarramiento del tejido social antes destacado) sino que le permita desenvolverse en los roles simbólicos creados por la comunidad virtual y que plantee Objetivos en Común que el usuario desee alcanzar y accione "poniendo de sí" para lograrlo, y que éstos le permitan directa o indirectamente al corto o largo plazo, el desarrollo de sus capacidades como jugador y el cumplimiento de sus objetivos particulares. Si no se da esta relación, el lazo de solidaridad informacional pierde intensidad, por tanto el sujeto se siente nuevamente desprotegido.

Como vimos anteriormente (Gendler, 2012a) cuando el jugador inicia su actividad en el juego, éste posee una serie de objetivos personales respecto a su participación en el mismo: ser el primero en el ranking, tener la cuenta más poderosa, tener la ciudad mejor equipada, llegar a un alto cargo político, entre otros.

Luego de ingresar a la comunidad virtual (alianza o partido político según el caso) el jugador subsume sus objetivos personales en pos de los Objetivos en Común del grupo al adoptar la identidad que le brinda la comunidad virtual. Sin embargo éstos objetivos personales no desaparecen, sino que pasan a un segundo plano en estado de latencia dado que los jugadores entienden que no es el juego en sí, sino los lazos de solidaridad informacionales generados en su interior los que le hacen entrar cada día al juego.

"Después te das cuenta que puedes dedicarle 500 horas al juego, puedes ser el mejor o el peor, pero que no hay mérito en un juego tan cuadrado, o que es solo un juego, y no vas a llegar a nada más que a eso. Y lo único que te queda, realmente, son los amigos con los que te fuiste hablando desde el principio. Los que te enseñaron a jugar, con los que compartiste horas y horas charlando y peleando" (Romanico, 24 años, hombre, jugador de Arcadium)

"Empecé a jugar por la posibilidad de generar una carrera política en un fichin (cosa realmente original). Después me fui quedando por la gente que conocí. Hoy veo eRepublik **como un punto de encuentro para la gente, y esas relaciones son el motor de este juego.** Uno forma una amistad y una cercanía muy grande a la cual rápidamente le queda chico el juego y lo desborda." (ErnestDol, 27 años, hombre, jugador de Erepublik)

Sin embargo, la comunidad virtual se plantea Objetivos en Común por los cuales los jugadores actúan colectivamente para lograrlos, muchas veces poniendo mucho esfuerzo y dedicando mucho tiempo para ello. El no conseguir lograr el Objetivo en Común **supone un fracaso en la acción colectiva**, lo que puede llevar al grupo a replantearse éstos objetivos o su modo de accionar para conseguirlos. Incluso si el fracaso es muy notorio (Ej.: perder una guerra que se consideraba ganada desde el vamos en el Arcadium u obtener una clara derrota no esperada en las elecciones políticas en el eR) esto puede

llevar a que los usuarios se **frustren** debido a que han dado todo de sí para conseguir concretar el Objetivo sin poder haberlo llevado a cabo.

Aquí es donde la intensidad de los lazos de solidaridad informacional **puede sufrir un desgaste** dependiendo de la magnitud del fracaso.

A su vez, se da los casos donde el jugador observa que la comunidad virtual no ayuda a conseguir los objetivos personales planteados e incluso puede llegar a ser una traba para los mismos, dado que si bien al principio los Objetivos en Común podía ser una vía de consecución para los objetivos individuales, luego éstos se fueron modificando de tal modo que dejaron de serlo. Éste es otro motivo por el cuál disminuye la intensidad de los lazos y vínculos forjados provocando que el usuario migre hacia otra comunidad virtual en el juego, decida “tomarse un tiempo para volver con más pilas” (abandono parcial) directamente sentir que debe dedicar su tiempo a otras actividades u otros juegos y abandonar totalmente la comunidad virtual.

“Deje de jugar en la guerra contra las 4 alianzas por que me atacaban todos los días y cuando pedía que me vinieran a defender me decían que convenía rajar y esquivar los ataques. Todo bien, pero siempre jugamos a defender al otro y esas nuevas actitudes o tácticas como las llamaba el general me rompió las que no tengo” (pequeñadora, 26 años, mujer, jugadora de Arcdiam)

Otra causa interna a la comunidad virtual del juego y que suele ser motivo de abandono es debido al prestigio de algunos miembros. Resalta el hecho de que muchas veces son estos jugadores con prestigio los que utilizan el mismo para modificar esos Objetivos en Común **perjudicando a otros** (directa o indirectamente), y por ende debilitando la intensidad del lazo de solidaridad informacional al no sentirse el jugador contenido por una comunidad que dificulta o directamente va en contra de sus intereses. Aquí se evidencian las relaciones de poder al interior de la Comunidad Virtual, descartando la horizontalidad total de los lazos de solidaridad informacional que postulamos en nuestros anteriores estudios.

Podemos apreciar 3 circunstancias más que afecten negativamente al lazo de solidaridad informacional.

a) el choque de personas con prestigio al interior de la comunidad virtual. Ésta genera una situación de división al interior de la misma en torno a las posturas “respetables” de 2 o mas jugadores, donde si las posiciones son muy antagónicas puede llevar a que el/los perdedor/es de la disputa de poder abandonen el grupo o el juego, creando un cisma en la comunidad virtual que debilite los lazos de solidaridad.

b) Un error grave por parte de un jugador con prestigio que perjudique directa o indirectamente al grupo. En el caso del Arcdiam podemos poner como ejemplo que un jugador muy respetado y conocido guerrero cometa una grave equivocación en una batalla y en el caso del eR que un jugador genere una grave equivocación diplomática que perjudique meses de buenas relaciones con otro ePaís u otro Partido Político. Esto no solo afecta al jugador, sino al grupo en sí, dado que éste error se tomará como un error de la alianza o del “jugador clave” de la misma. Tras ésto, puede ocurrir que la alianza salga a defender a éste jugador o que pueda pasar que le atribuyan a él toda la responsabilidad desentendiéndose del asunto. Esto será determinado por la intensidad del lazo entre los jugadores al momento de ocurrir el error, dado que entendiendo que es un juego, un error puede ser subsanado al corto o largo

plazo, así como el prestigio del jugador errante. Pero queda claro que sin el apoyo del grupo, el jugador se sentirá desprotegido y frustrado, por lo que eso repercutirá en su accionar futuro.

c) El abandono de la comunidad virtual por una persona con sumo prestigio.

“Los partidos son estructuras de personas. Algunas irremplazables, porque a pesar de ser un juego, hay gente que le dedica mucho tiempo y mucho laburo, y cuando esa gente falta, realmente se siente. No digo que sea irrecuperable la pérdida, pero al menos hasta la reorganización se siente.

No hablo de la parte personal, del contacto humano fuera del juego, porque si alguno dejara de jugar, no perdería ese contacto.” (Ernestdol, 27 años, hombre, jugador de eRepublik)

“Siempre se pierde gente importante, ya sea porque se cansaron o lo que fuere. Pero bueno de eso se trata, renovarse, ¡que entre gente nueva y encontrarle la vuelta!” (vikingo, 38 años, hombre, jugador de Arcadium)

En ambos casos vemos que el abandono de estas figuras importantes o incluso “irremplazables” afecta a la comunidad virtual y por ende al lazo de solidaridad informacional gestado a su interior. Su falta repercute en el tipo de organización de la comunidad virtual así como en los objetivos en común y en los roles simbólicos de la misma. Si esta prestigiosa persona ocupaba algún rol simbólico, se debe encontrarle reemplazante. Si esta persona era la que llevaba adelante el accionar de la comunidad en pos de conseguir el Objetivo en Común, se debe encontrar a otra que tenga el mismo impulso y organización o re-enfocar el Objetivo deseado.

En ambos casos, el abandono de esta persona **implica una re-organización** de la comunidad virtual, que en principio debilita la intensidad de los lazos de solidaridad informacional ante la incertidumbre del momento por mas de que luego de la re-organización éstos se revitalicen alcanzando intensidades mayores a las previas. Es en estos momentos donde varios jugadores, identificados con el abandonante y que mantienen vínculos de amistad más fuerte con él que otros, pueden replantearse su participación en el juego y recurrir a un abandono parcial o total del mismo.

En casos de extrema debilidad de los lazos de solidaridad (por ejemplo tras varios fracasos y varios abandonos) el abandono de un miembro sumamente influyente dentro de la Comunidad Virtual puede ocasionar la disolución de la misma al perder a esa figura de “guía” y al no sentirse sus integrantes capaces de remontar la situación. Éstos son casos raros pero posibles.

Otro factor importante que incide en el abandono de los jugadores, refiere al cumplir los objetivos personales y los grupales. Si bien hemos postulado que estos juegos no tienen un final, hay diversos objetivos que se logran en cierto momento como sea convertirse en la alianza más guerrera y respetada, llegar al top1 en puntos de batalla ofensivos (caso del Arcadium) o llegar a ser presidente del ePaís o lograr que el Partido Político tenga una hegemonía clara.

Tras alcanzar estos objetivos, lo usual es tender a mantenerlos, pero muchas veces y tras mucho tiempo de juego, los jugadores una vez alcanzados los objetivos individuales y grupales sienten que “ya han hecho todo en el juego”.

“Y después de tantos años, de tantas batallas ganadas y que todos te celebren vi que era siempre lo mismo. Y en ese momento dije “Cuando llegue al top 1 totales y lo mantenga más

de una semana dejo de jugar", y así lo hice. Vi que era posible llegar, que no era una utopía... Y de hecho ya le venía diciendo a Moises (El Rey), quien estaba siempre 1 o 2, por noviembre o diciembre del año pasado, que lo iba a pasar para enero o febrero... Me puse ese objetivo ficticio como para darle un sentido, más para los demás que para mi mismo. Yo podría haber dejado antes, pero seguro iba a volver en algún momento". (romanico, 24 años, hombre, jugador de Arcadium)

"Supongo que antes o después todo el mundo se hincha de un jueguito, en general se agotan los objetivos que a uno le interesan, por cumplirlos o por "desengañarse" de ese objetivo planteado al iniciar. Por dar un ejemplo, yo entré al juego para lograr objetivos políticos, ahora cada vez me interesa menos. Te diría que hay falta de tiempo, pero también de interés. Se vuelve repetitivo el juego y llega un punto que empieza a aburrir... **No deje aún, pero si bien juego cada vez menos, me veo cada vez mas con la gente del juego**". (Rama, 26 años, hombre, jugador de eRepublik)

Este último comentario es fundamental. **El cumplimiento de metas refuerza el lazo de solidaridad informacional.** Pero sin embargo, cuando el jugador siente que ya cumplió todo lo que podía hacer (individual y/o colectivamente) o que éstas metas quedan en un segundo plano frente a los vínculos de amistad forjados, **se replantea su participación** en el mismo al comprender que éstos lazos y vínculos tienen tal intensidad y han alcanzado un grado tal que no solo se difuminan por fuera del ámbito del juego (online) sino que **su carácter offline también es parte constitutiva de ellos.** Por ende, el jugador entiende que el juego no es más que el ámbito donde se forman en primera instancia éstos lazos y piensa que éstos pueden mantener el mismo grado de intensidad incluso si él deja de participar en el juego.

"Ponele que eRepublik es una especie de bar en donde nos juntamos todos a pasarla bien y mientras jugamos un jueguito. Lo secundario es el game, claramente" (Ernestdol, 27 años, hombre, jugador de eRepublik)

Por lo que vemos que la intensidad de los lazos de solidaridad informacional, si bien se recienten con el abandono de ciertos miembros, son fundamentales para entender las causas del abandono. Ante una intensidad baja, el jugador se siente poco contenido por el grupo y puede llegar a abandonar la comunidad virtual. Y ante una intensidad muy fuerte sumado al cumplimiento de ciertos objetivos individuales y/o grupales, el jugador puede abandonar el juego al darse cuenta de que éstos vínculos son mas importantes que el juego en sí y que no se perderán tras dejarlo, dado que han tomado una magnitud tal que sobrepasa el ámbito del juego.

Un caso intermedio: el tiempo

En el caso del **tiempo** (la falta, su uso, su distribución), no podemos incluirlo solamente como causa externa ni tampoco como meramente interna, sino que involucra un punto de encuentro entre ambas.

Si bien la conexión continúa brindada por las TICS tanto como medio de trabajo como de ocio es una característica del Capitalismo Cognitivo y de la Sociedad Red, el uso y distribución que se tiene del tiempo cotidiano es un factor fundamental en la vida de los sujetos.

Como vimos, las causas externas tanto de nuevos intereses o actividades como de complicaciones no son factor suficiente para explicar el abandono total, por que si bien disminuyen el tiempo del jugador en la comunidad virtual del juego éste continúa su actividad incluso ante impedimentos concretos.

Sin embargo, no es la misma circunstancia si se da la disminución del tiempo ante un cambio de situación inicial **en conjunto con** una pérdida de interés por el juego que lleve a que voluntariamente el jugador disminuya su actividad considerablemente distribuyendo su tiempo hacia sus nuevas ocupaciones, otras actividades o hacia otros intereses.

Es decir, el tiempo es un factor intermedio entre causas externas y causas internas, dado que su sola falta por una de éstas dos no es explicación suficiente, sino por su combinación.

“Muchos abandonan por aburrimiento, por cuestiones RL... Por que muchos ponemos demasiado tiempo a esto y a algunos les cae la ficha y deciden usar ese tiempo en cosas importantes, total nos seguimos viendo. Pasa algo raro viste, cada vez nos mandamos menos mensajes en el juego pero nos juntamos mas a morfar, a ver a River el domingo, no se, es raro” (pinchame, hombre, 28 años, jugador de eRepublik)

“Lo peor de todo son los tiempos, son muy demandantes. Y cuando te empiezan a surgir otras cosas, trabajo, estudios o lo que sea y te das cuenta que igual seguís en contacto con los demás por Messenger, facebook o cuando se hacen las juntadas te das cuenta que el juego no es tan necesario” (Natby, 38 años, mujer, jugadora de Arcadium)

Recordemos que, los lazos de solidaridad informacional brindan un marco de contención al individuo en un marco de desgarramiento del tejido social (Svampa, 2005). El juego les da una plataforma en común de encuentro donde los individuos se sienten parte de una comunidad. Sin embargo, parece ser que cuando los jugadores comprenden que esta falencia societal ya ha sido subsanada por los vínculos forjados y que **éstos no se agotan solamente en el juego sino que trascienden al mismo**, el juego paulatinamente pasa a ser algo secundario y cuando surgen distintos factores externos al mismo que limitan el tiempo de participación, poco a poco se procede a su abandono con la confianza de continuar manteniendo éstos lazos creados en su interior.

A su vez, el surgimiento de los llamados “juegos sociales”, es decir, de los juegos de las redes sociales también influye en éste abandono del juego. Éstos son juegos simples, que demandan poco tiempo y dedicación e incluso tienen un límite concreto de las acciones a realizar en los mismos caracterizada.¹⁸ Cabe destacar que no están pensados para la interacción entre los usuarios y por ende no brindan la posibilidad de constituir ni Comunidades Virtuales ni lazos de solidaridad informacionales. Es más, salvo raras excepciones el tiempo de jugabilidad de los usuarios en el mismo es de uno a tres días, luego se abandonan por completo.¹⁹

Pero sin embargo, resultan una respuesta efectiva para ocupar el tiempo de Ocio de los individuos sin llegar a comprometerse al igual que se realiza con los juegos MMORTS.

Por ende, muchos de los usuarios que abandonan éstos juegos al considerar que mantienen los vínculos creados en ellos por fuera de los mismos, recaen en utilizar éstos juegos sociales que les demandan menos tiempo y dedicación, que muchas veces suelen ser similares a los anteriormente jugados e incluso varios son creados por las mismas empresas.

¹⁸ Éstos juegos poseen un límite en las acciones, que se recargan con el tiempo o con la compra de paquetes Premium mediante dinero real.

¹⁹ <http://www.niubie.com/2012/10/casi-toda-la-gente-abandona-los-juegos-sociales-al-primer-dia/>

“yo me sigo juntando con los pibes 2 veces por mes mínimo, pero al juego no entro mas ni a palos. Prefiero estar jugando boludeces en el face mientras me cago de risa chateando con ellos ahí mismo. Si entro al juego todos van a pretender que haga cosas que no tengo ni ganas ni tiempo de hacer” (Gauchon, 42 años, hombre, jugador de eRepublik)

“es cómico, en el juego del Marvel del facebook tengo a todos los chicos del Arcadium y nos intercambiamos cosas por ahí. Ya no jugamos mas al Arcadium, seguimos charlando por el facebook y sin darnos cuenta somos los mismos que antes los que jugamos a los mismos jueguitos del facebook” (Practica, 21 años, mujer, jugadora de Arcadium)

Consecuencias del abandono en los lazos de solidaridad informacional

Ya establecidas las causas, vamos a analizar las consecuencias del abandono para los lazos de solidaridad informacional, si bien ya hemos adelantado varias en la sección anterior.

El abandono parcial no afecta de manera significativa a los lazos de solidaridad informacional dado que el grupo comprende los motivos del jugador de ausentarse del ámbito del juego y persiste en su comunicación con el mismo. En el caso del abandono total, como hemos visto tenemos 2 casos concretos de consecuencias:

A) si el abandono total fue surgido debido a factores internos y/o externos **donde los lazos ya demuestran un grado de intensidad bajo**, la salida de algún miembro con prestigio puede debilitar aún mas esta intensidad llegando a casos graves de disolución de la comunidad virtual. De todos modos éstos casos no representan un fin de éstos vínculos por fuera del juego, pero si claramente pueden producir un cisma (segregación en pequeños grupos de afinidades) o un resentimiento entre los sujetos con respecto a algunos de sus antiguos compañeros (manteniendo o no el contacto con otros según el caso)

B) si el abandono total fue por causa de la combinación de factores externos, factores internos y falta de tiempo **pero los lazos de esa comunidad eran intensos al momento del abandono**, tanto el abandonante como los miembros que persisten en el juego no sienten de manera fuerte el abandono. Reiteramos que en la mayoría de los casos, este tipo de abandono se hace al comprender el jugador que los lazos de solidaridad informacional seguirán manteniéndose (a pesar de abandonar este el juego) por intermedio del **diálogo constante** por otras plataformas informacionales (redes sociales en su mayoría) o en los encuentros cara a cara **que ya conforman parte de esos lazos**. Es decir que el jugador no abandona la Comunidad Virtual, sino que abandona solamente la plataforma donde ésta ha surgido. Para los jugadores que quedan, puede representar un problema en el sentido de buscar reemplazos si es que el usuario ocupaba ciertos Roles Simbólicos o era una persona con prestigio, pero esto no debilitará gravemente los lazos de solidaridad informacionales de la comunidad al entender ésta también que la interacción con ese miembro continúa mas allá del juego.

Sin embargo:

“Yo en ese momento dije: pero si me pueden seguir hablando y escribiendo a pesar de que no este jugando. Pero no es lo mismo, ver la lucanita amarilla tuya en el juego... es saber que estas ahí. Es como una familia, siempre vas a estar ahí si uno se sigue viendo y se sigue hablando con la gente que ya no juega mas el juego, pero es como que ya no forma mas parte del clan, siempre hay algo que le falta, le falta ese contacto diario, esa lucanita prendida

y eso era lo que me reclamaban... el estar ahí.” (Arini, 33 años, mujer, jugadora de Arcadium)

“Es jodido de explicar, por ejemplo Choly dejó de jugar y sigo hablando con él de vez en cuando. Pero si me abre conversación y yo estoy ocupado enseñándole a los nuevos o con algo de la secretaría de spam va a tener que esperar a que termine. Cuando él jugaba yo siempre hablaba con él todo el tiempo y nos cagabamos de risa, ahora es como que le cuento algunas cosas del partido y le chupan medio un huevo y eso también hace que cada vez me den menos ganas de hablarle” (ttellaco, 38 años, hombre, jugador de eRepublik)

Esto es menester entenderlo. Si bien el jugador que ha abandonado el juego pero que persiste en contacto online y offline con el resto de la Comunidad Virtual no pierde los vínculos y lazos de solidaridad informacional creados en su interior, éstos no fluyen con la misma intensidad a la persona que forma parte del juego comparado con la que lo ha abandonado. Si bien continúa el diálogo, los chistes, anécdotas, las charlas profundas, **se rompe el marco** que les da una temática, objetivos en común y un motivo manifiesto para estar en continuo contacto cotidiano.

Es decir, ya no será la misma la importancia que tenga para los miembros de la comunidad virtual el interactuar con la persona que ha abandonado esta plataforma que les daba un motivo de interacción. Si bien ésta persona continuará rondando el círculo de personas pertenecientes a la Comunidad Virtual, **lo hará de modo indirecto**, con lo que la preferencia de acción de los miembros será primero para con los otros miembros y luego para el miembro que ha abandonado, limitando muchas veces los intercambios e interacciones con el abandonante y por ende la intensidad del lazo de solidaridad informacional antes creado.

En muchas oportunidades, esta circunstancia sumada a una ausencia prolongada de participación del abandonante en los encuentros offline puede causar el debilitamiento casi total del lazo llegando al nivel de que esta persona deje de ser tenida en cuenta por los demás miembros tanto para sus interacciones online como para invitaciones a encuentros y actividades offline. Por tanto el **carácter periódico de vinculación** con las personas componente de la Comunidad Virtual sigue siendo *condición sine qua non* para mantener éstos lazos y que éstos no lleguen hasta el punto tal de debilidad en su intensidad que se disuelvan (tanto a nivel grupal como en la relación del grupo con el individuo).

Estrategias de las empresas frente al abandono

Para completar este análisis debemos analizar las estrategias implementadas por las empresas proveedoras de los juegos para retener a los usuarios. Como vimos anteriormente (Gendler, 2012b), las empresas generan rédito económico y plusvalía a través de la apropiación incluyente (Zukerfeld, 2011) de los lazos de solidaridad informacional y de las acciones generadas por los usuarios al interior del juego. Por lo que una disminución en el número de jugadores implica una disminución en sus ganancias, ya sea por que los usuarios abandonantes dejan de invertir dinero en el juego como, por que al debilitarse la intensidad de los lazos de solidaridad informacional por el abandono de ciertos jugadores, los miembros de la comunidad virtual emplean menos recursos, tiempo y energías para cumplir sus objetivos en común y por ende realizan un menor gasto de dinero real en paquetes u herramientas Premium.

Es por esto que las empresas emplean una serie de estrategias en pos de conservar a los jugadores en el juego y de intentar hacer retomar a la actividad a los que ya lo han abandonado totalmente.

La primera estrategia es mediante el contacto por parte de la empresa. Cuando el jugador abre su cuenta de usuario, debe dejar ciertos datos entre los cuales se encuentra su cuenta de e-mail. Por eso, tras unos días de inactividad, la empresa envía un mail recordándole al usuario que posee una cuenta, que ésta está “inactiva” y que de no entrar en cierto tiempo, ésta se borrará perdiendo todo el progreso realizado durante su tiempo de juego:

Hola, [nombre de jugador]:

Hace 7 días que tus ciudadanos andan corriendo de acá para allá ¡sin saber qué hacer! A la espera de una respuesta por tu parte han dejado su lugar de trabajo y se han reunido frente a la intendencia.

Además los miembros de tu alianza andan buscándote ¡no los dejes solos!

¡Asómate al balcón de [link al juego] y ayuda a tus ciudadanos con tus sabios consejos!

Esperamos verte pronto,

Tu equipo de Arcadium

Aquí vemos como claramente, además de recordar al usuario que hace algunos días que no ingresa a su cuenta, se apela al costado emocional tanto haciendo hincapié en la “soledad” de los ciudadanos (quienes no tienen ningún tipo de influencia en el juego) y en el “faltante” que sentirán los miembros de la Alianza.

La segunda estrategia consiste en mensajes a través de las redes sociales. En algún momento de la jugabilidad del usuario, la empresa plantea algún tipo de beneficio dentro del juego si éste acepta ser seguidor de la página de la misma en facebook o del usuario en twitter. Es por esto que son recurrentes los mensajes generales por parte de la empresa promocionando sus ofertas de packs Premium, algunas batallas importantes o cambios “novedosos” en la plataforma del juego. Otras veces y en casos excepcionales se hace eco de los métodos de reclutamiento de los usuarios para llamar la atención con los mismos y atraer tanto a nuevos jugadores como despertar el interés en los que han abandonado.

Erepublic

Haven't seen this in a while! Greece and Republic of Macedonia (FYROM)! Who wins?

[link a la batalla]

Arcadium

It is happy hour day again on Arcadium. 12 hours long and you get 30 % more ambrosia. Check your game forum to know the exact time for your country! ²⁰

El Popular Medios @elpopularmedios30 mar En un juego online Argentina atacará Inglaterra el 2 de abril [@erepublic](#) <http://bit.ly/YKwvSU> Retwitteado por [erepublic.com](#)

@Arcadium 12 abr

²⁰ Publicaciones en Facebook

Arcadium mobile provides you with a fully scrollable and resizable overview for your cities and your island! [link]²¹

Pero además del contacto ante la inactividad o del continuo bombardeo promocional a través de las redes sociales, también las empresas ejecutan ciertas medidas **dentro de la plataforma del juego** para intentar retener o recuperar a los jugadores que han abandonado.

Una es que ambos juegos implementaron un “bono diario” al que el jugador accede cuando ingresa a su cuenta y que aumenta paulatinamente si éste ingresa en el plazo de 7 días consecutivos representando la recompensa del día 7 una ayuda cuantiosa en la jugabilidad del usuario. A su vez, muchas veces la empresa varía las recompensas incluyendo en sus días 6 y 7 elementos solo obtenibles con paquetes Premium como incentivo. Estas modificaciones son debidamente informadas tanto a través de las redes sociales antes mencionadas como vía mail al usuario.

Cabe destacar que las comunicaciones personalizadas vía mail continúan llegando incluso luego de que el usuario ha perdido toda participación en el juego. No es raro que un jugador que ha dejado de jugar hace más de 6 meses siga recibiendo los mails de las empresas.

Otra estrategia utilizada fue el cambio en la plataforma del juego a favor de retener o recuperar jugadores.

En ambos juegos anteriormente cuando un usuario pasaba más de 30 días sin ingresar, la cuenta se borraba perdiendo todo progreso realizado sin excepciones.

Sin embargo, desde el año 2011, ambas empresas modificaron su plataforma para que estas cuentas de usuario no se borren, sino que queden en estado “ghost” o fantasma, disponibles de regresar al juego tal cuál fueron dejadas en caso de que el usuario se decida a retornar. Asimismo se agrega la opción de que si el usuario compra algún paquete Premium, la cuenta tarda más tiempo en ser pasada a éste estado en forma de “seguro”.

A su vez, se modifican ciertas características intrínsecas del juego para favorecer los tiempos ágiles y evitar el “hastío” y con esto evitar que disminuya el número de usuarios. En el caso del Arcadium se disminuye el tiempo requerido entre las rondas de batalla y transporte de tropas y barcos (de 20 minutos 15 minutos) para agilizar los combates y se incluyen nuevos edificios construibles por poco costo (sin necesidad de acceder al paquete Premium) que permiten guarnecer mayor cantidad de recursos ante los saqueos, pensando en alentar al jugador que dispone de poco tiempo para que éste no deje el juego ante una serie de ataques consecutivos.

En el caso del eR se agiliza el sistema de batalla incluyendo una nueva modalidad player vs player que permite gestar mas daño e influencia en menos tiempo y se modifican las elecciones a congresistas de formato regional (cada región vota a su congresista) a un formato de lista sábana donde entrar cantidad de candidatos según porcentaje de votos. De este modo, se eliminan las estrategias de transferencia de jugadores a distintas regiones para votar en la que potencialmente podría entrar el candidato del partido por un simple “apretar el botón y votar a la lista del partido”.

²¹ tweet y retweet en Twitter

La última estrategia observada es la de “consultas a los jugadores”. Esto se realiza por medio de una serie de encuestas sobre diversos temas del juego que los usuarios desearían cambiar, de modo similar a un estudio de mercado. Algunos de estos cambios se aplican, otros se descartan. Pero la empresa remarca al anunciar las nuevas versiones que “estos cambios han sido logrados por los usuarios” cuando en realidad es la empresa la que decide cual se implementa y cuál no y la que agrega otros cambios que los usuarios están lejos de sugerir.

Como dijimos anteriormente, una disminución en el número de jugadores significa una disminución en las ganancias que la empresa genera a partir de la Apropiación Incluyente de los lazos de solidaridad informacionales gestados al interior de las comunidades virtuales del juego. Es por esto que las empresas observan constantemente los flujos y actividades de los jugadores en pos de desarrollar nuevas estrategias de difusión o de modificación de su plataforma que intente retener y/ recuperar a los usuarios abandonantes.

Conclusiones y reflexiones finales

En este artículo hemos buscado ahondar en el análisis de los lazos de solidaridad informacional y en la composición de la Comunidad Virtual que les da origen. Hemos visto que, a diferencia de nuestros trabajos anteriores, éstos lazos **no son completamente horizontales**, sino que hay ciertas relaciones de poder a través de las diferencias de capital simbólico entre los usuarios que asignan un mayor horizonte de posibilidades a unos por sobre otros para influir en la toma de decisiones y configuración de la identidad y objetivos grupales. A su vez, hemos explorado las diversas causas del abandono analizando la importancia de la **intensidad del lazo de solidaridad informacional** en sus causas internas y externas. Asimismo, vimos en ésta intensidad un carácter ambiguo, dado que tanto su mayor intensidad como su debilitamiento progresivo son motivos de abandono del usuario de la plataforma del juego. Pero dependiendo de la causa concreta y la circunstancia del usuario tanto con respecto a su trayectoria, las instituciones y la vida social en general, como de la intensidad de los lazos forjados al interior de la Comunidad Virtual, es donde encontramos si éste usuario ha roto con la comunidad virtual o si en cambio persiste su inserción en la misma, manteniendo sus lazos de solidaridad informacionales superando la plataforma donde fueron originados y migrando tanto a los encuentros offline como a la comunicación a través de otras plataformas.

También hemos analizado las estrategias que efectúan las empresas para evitar la fuga de jugadores de sus servidores de juego, dado que son éstos y la apropiación incluyente de las interacciones entre los mismos (Gendler, 2012b) su principal fuente de ingresos económicos.

El nuevo modo de desarrollo informacional del capitalismo pone en juego nuevos modos de producir, nuevos bienes y formas de valorizarlos, nuevas estructuras, nuevos sectores laborales y nuevas formas en la comunicación e interacción de los individuos.

Con este trabajo vemos como el carácter de **conexión continua** de esta nueva etapa del capitalismo es fundamental tanto en el sector productivo como en los nuevos tipos de relaciones y lazos forjados. Es ésta característica lo que

permite surgir y consolidar los lazos de solidaridad informacional y es el principal arma contra el debilitamiento de éstos tras abandonar los individuos el lugar donde estos lazos fueron forjados.

Como vimos anteriormente (Gendler, 2012a) éstos vínculos de amistad se caracterizan por el “estar siempre allí”, siempre disponible, siempre a mano a diferencia de los lazos de amistad forjados de modo tradicional (o industrial) dónde las interacciones tienden a ser pocas y focalizadas.

A su vez, observamos **esta tendencia a la conexión continua es cada vez mayor**, dado que continuamente se desarrollan y salen al mercado nuevos dispositivos informacionales en un amplio rango de costos (y por tanto ampliamente obtenibles por todas las clases sociales) que permiten mantener una conexión constante en todos los ámbitos de la vida.

Por lo que es hasta comprensible el hecho de que, tras forjar el individuo lazos y vínculos que le brinden contención, seguridad y estabilidad frente a un contexto de desgarramiento del tejido social y comprender que éstos lazos no se disolverán si se abandona el ámbito donde éstos se forjan (el juego)

siempre y cuando mantenga una continua y frecuente conexión e interacción tanto online como offline con las personas con las que forjó estos vínculos, los sujetos paulatinamente vayan abandonando los lugares donde éstos lazos fueron concebidos en pos de distribuir su tiempo en otros intereses, ya que **conserva sin jugar el principal motivo por el que jugaba.**

A su vez, es menester analizar y comprender las estrategias tanto de apropiación mercantil (Gendler, 2012b) como de retención o recupero de jugadores efectuadas por las empresas proveedoras del juego, dado que éste es el ámbito donde los lazos tienen origen y por ende toda influencia y acción sobre este ámbito puede cambiar tanto la composición de la comunidad virtual, como sus características o sus modos y formas tanto de relacionarse como de interactuar entre sí en el juego (y por fuera de él). Agregando que estas estrategias de valorización, son constitutivas del nuevo modo de desarrollo capitalista y por ende, es fundamental tenerlas en cuenta al realizar un análisis de los vínculos forjados.

En “Las Formas Elementales de la Vida Religiosa” (2006c), Durkheim explicita que *“El único centro de calor en el que podríamos entibiarnos moralmente es el que forma la sociedad de nuestros semejantes; las únicas fuerzas morales con las que podríamos sustentarnos y aumentar las nuestras son las que nos prestan los otros. Pues bien, **las creencias sólo son activas cuando son compartidas en la práctica colectiva.** Se las puede mantener cierto tiempo por un esfuerzo completamente personal; pero no es así como nacen ni como se adquieren; hasta es dudoso que puedan conservarse en esas condiciones.”*(Durkheim, 2006c: 611). Aquí vemos como en su análisis de las sociedades “simples”, Durkheim ya expone **la necesidad del continuo contacto** para mantener los vínculos forjados al interior de las comunidades. Por lo que vemos algo totalmente novedoso: a diferencia del capitalismo industrial donde los lazos de solidaridad orgánica se forjaban en torno a la institución del trabajo, y donde el autor postula la necesidad de instituciones intermedias para aplicar lazos de solidaridad mecánica en esas sociedades “individualistas”(Durkheim,2006b), vemos como en el modo de desarrollo informacional, la característica de la continua conexión facilitada por la CMC (al ser la PC al mismo tiempo un medio de producción como un medio de ocio)

abre la puerta para mantener en fuerte intensidad éstos lazos formados al interior de la comunidad cuando el individuo abandona la misma. Esto es impensado para el miembro que deja un culto religioso o el trabajador que renuncia a la fábrica, dado que si bien pueden seguir manteniendo ciertos lazos con sus antiguas comunidades, estos perderán intensidad poco a poco por faltarle ese **continuo y cotidiano** contacto mutuo²². En cambio, el capitalismo cognitivo permite que el individuo abandone la comunidad virtual pero siga manteniendo la intensidad en sus lazos de solidaridad informacional creados gracias a que las **TICS permiten la interacción continua y cotidiana entre los sujetos.**

Ahora bien, varias cosas nos quedan en el tintero tras este estudio: estudiar con mayor profundidad los Juegos Sociales y su influencia sobre los juegos MMORTS y ampliar el estudio de los casos de abandono mediante la aplicación de encuestas que nos brinden datos estadísticos concretos²³. A su vez, debemos destacar que la comparación del funcionamiento de la Comunidad Virtual del juego con los grupos de Software Libre nos ha abierto una nueva inquietud: ¿es posible encontrar lazos de solidaridad informacional o similares por fuera de los juegos online? ¿Qué características distintas a las que hemos analizado aquí podremos encontrar tanto en estos lazos como en las diversas Comunidades Virtuales? Recordemos que para esto necesitaremos analizar Comunidades Virtuales que se establezcan en torno a plataformas de intereses comunes donde se designen roles simbólicos, objetivos en común y se designe una identidad propia de esa comunidad, donde haya una continua conexión cotidiana que permita generar lazos de fuerte intensidad que se extrapolen al ámbito offline y que posibilite al individuo que abandona ese espacio comunitario el seguir manteniendo esos lazos siempre y cuando no pierda la continua conexión con los demás. Éstas serán nuestras nuevas interrogantes a analizar en el futuro próximo.

Bibliografía:

- **BOUTANG**, Yean (2004) “Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo” en AA. VV. Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva, Madrid: Traficantes de sueños.
- **BOURDIEU**, Pierre (1979): La distinction – critique sociale du jugement. Paris: Minuit
- **CAFASSI**, Emilio (1998), Bits moléculas y mercancías (breves anotaciones sobre los cambios en el submundo de las mercancías digitalizadas), Universidad Nacional de Quilmes, Bs. As, 1998.
- **CASTELLS**, M (1995) “La ciudad informacional”. Madrid: Alianza
- **CASTELLS**, M (1997) “la cultura de la virtualidad real”. Disponible en <http://www.hipersociologia.org.ar/>.
- **CASTELLS**, M (2001a) “La era de la Información. Volumen I –(prólogo, capítulos 1 a 5)” Edición de Hipersociología, 2011

²² Aunque se pueda argumentar que esto podría darse vía teléfono o carta, se hace hincapié al contacto cotidiano, forma de contacto difícil de mantener por éstas 2 vías.

²³ Este estudio se focalizó en las percepciones subjetivas acerca de los motivos del abandono. Su validez como investigación cualitativa no está en discusión, pero consideramos pertinente complementarla en un futuro próximo con un análisis cuantitativo.

- **CASTELLS**, M (2001b) "Internet y la Sociedad Red" disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf>
- **DURKHEIM**, E (2006a) "La División Social del Trabajo". Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1893),
- **DURKHEIM**, E (2006b) "El Suicidio", Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1897)
- **DURKHEIM**, E (2006c) "Las formas elementales de la vida religiosa" Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1912)
- **GENDLER**, Martín Ariel (2012a) "Nuevas Tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online" En revista "Trazos Universitarios" Universidad Católica de Santiago del Estero. ISSN 1853-6425 Disponible en http://revistatrazos.ucse.edu.ar/PDF/Gendler_dic2012_Trazos.pdf o en http://www.4shared.com/office/qWgFpeKo/Gendler_dic2012_Trazos.html
- **GENDLER**, Martín Ariel (2012b) "Las Estrategias de apropiación mercantil de los lazos de solidaridad informacional: el caso de los juegos online" presentación de ponencia en las VII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata "Argentina en el escenario latinoamericano actual: debates desde las ciencias sociales". ISSN 2250-8465 Disponible en: <http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar/actas/Gendler.pdf>
- **HALL**, S. (2003) "¿Quién necesita identidad?". En: Hall, S. y du Gay, P. (comps.), Cuestiones de identidad cultural. Buenos Aires. Amorrortu Ed.
- **LÉVY**, Paul (2007) Capítulo VII: "El movimiento social de la cibercultura" en *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos.
- **RUEDA ORTIZ** (2012) "Ciberciudadanía, multitud y resistencias." En Lago Marinez (compiladora) Ciberespacio y Resistencias, Hekht libros, Buenos Aires
- **RULLANI**, Enzo, (2004) El capitalismo cognitivo, ¿un déjà-vu? en AA. VV., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva*, Madrid, Traficantes de sueños, 2004 (versión digital en Hipersociología)
- **SVAMPA**, Maristella (2005); "La gran mutación" en La sociedad excluyente, Taurus, Buenos Aires
- **ZUKERFELD**, Mariano (2010a), "La expansión de la Propiedad Intelectual: una visión de conjunto" en Mónica Casalet (compiladora) El papel de las Ciencias Sociales en la construcción de la Sociedad del Conocimiento: Aportes de los participantes al Summer School de EULAKS. EULAKS, Flacso México, México DF, 2010
- **ZUKERFELD**, Mariano (2010b) "Cinco hipótesis sobre el trabajo informacional", *Revista Gestión de Personas y Tecnología*, número 8, Santiago de Chile. 2010.
- **ZUKERFELD**, Mariano (2011), Más allá de la Propiedad Intelectual: Los Conocimientos Doblemente Libres, la Apropiación Incluyente y la Computación en la Nube en de Capitalismo y Conocimiento: Materialismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Capitalismo Informacional, Tesis Doctoral, FLACSO, 2011.