

LAS RELACIONES DE PAREJA EN LOS VIDEOJUEGOS DE ROL MULTIJUGADOR MASIVOS EN LÍNEA (MMORPG)

The relationships into the video games massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)

Alvaro Alfonso Acevedo; Jessica Alejandra Chaux Lizarazo; Ubaldo Enrique Rodríguez de Ávila

Universidad del Magdalena; alvaroacevedomerlano@gmail.com

Historia editorial

Recibido: 22-05-2015

Primera revisión: 06-02-2016

Aceptado: 12-03-2016

Palabras clave

Videogames en línea

Etnografía virtual

Relaciones interpersonales

Estudio de caso

Resumen

El presente artículo trata sobre las dinámicas de las relaciones de pareja dentro de la virtualidad, en sujetos jugadores del videojuego de rol multijugador masivo en línea "Perfect World" del servidor no oficial latinoamericano Comunidad Zero. El objetivo principal del estudio radica en describir las dinámicas de la relación de pareja, analizándolas desde el contexto mismo del juego mediante el uso de la etnografía virtual, profundizando en la comprensión de las interacciones afectivas entre las parejas, a través de un estudio de caso. Durante el desarrollo de la investigación, se encontraron diversas categorías relacionadas con las interacciones afectivas del pre-apego, que se manifestaron dentro de los ambientes virtuales del videojuego y que en última instancia logran simular las dinámicas del noviazgo en contextos físicos.

Abstract

This paper is about the relationships dynamics in the virtuality of the gamers into the massively multiplayer online role-playing game "Perfect World" in the not oficial latinamerican server "Comunidad Zero". The main objective of this study is to describe the dynamics of the relationships, analyzing them from the context of the game using the virtual ethnography, understanding the emotional interactions between couples, through a case study. During the development of research, were found several categories related to affective interactions of pre-attachment, manifested in virtual environments of the game and that ultimately manage to simulate the engagement dynamics of the physical contexts.

Keywords

Online video games

Virtual Ethnography

Relationships

Case study

Acevedo, Alvaro Alfonso; Chaux Lizarazo, Jessica Alejandra & Rodríguez de Ávila, Ubaldo Enrique (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG). *Athenea Digital*, 16(3), 131-165. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenea.1641>

Introducción

En la actualidad con el arribo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), los modos de socialización han cambiado vertiginosamente, esto ha afectado considerablemente el concepto de comunicación e inclusive las concepciones de los grupos sociales, ya que hoy en día existen muchos de ellos que se desarrollan desde la virtualidad, cumpliendo muchas de las características de un grupo en el contexto físico. Esta situación lleva a los nuevos investigadores a replantearse acerca de la validez de las teorías sobre "las maneras de socializar del ser humano" con relación a los cambios que se dan de una era a otra, pues en el momento histórico en el que surgieron dichas teorías, no se convivía con la gran cantidad de herramientas tecnológicas con las

que hoy interactuamos, lo que evidencia el reto que para esta época presentan las tecnologías de la comunicación, en el marco de una reflexión frente a los cánones teóricos de la psicología social (Alvarado, Gutiérrez; Virseda y Toledo, 2013; Méndez y Galvanovskis, 2011; Oliva, 2012; Tamayo, García, Quijano, Corrales y Moo, 2012).

Asimismo, las relaciones de pareja también se han visto inmersas en estos nuevos procesos de socialización; inclusive se han identificado parejas conformadas y sostenidas solo dentro de la virtualidad, las cuales comparten similitudes con las relaciones de pareja dentro del entorno físico y de igual forma pueden llegar a establecerse por largos periodos de tiempo (Yee, 2006). No obstante, las investigaciones de las relaciones de pareja mediadas a través de la virtualidad, son muy escasas y la información que se posee sobre ellas es limitada (Alvarado et al. 2013; Cornejo y Tapia, 2011, Tamayo et al., 2012; Oliva, 2012).

Ahora bien, dentro de las TIC los videojuegos online, especialmente los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (en adelante MMORPG por sus siglas en inglés de *e*), también se han consolidado como un espacio para el desarrollo de las dinámicas grupales, pues en los ambientes virtuales de estos videojuegos se producen múltiples situaciones que permiten identificar estos espacios virtuales como comunidades, (Yee, 2006), dentro de las que se pueden manifestar tanto situaciones positivas como negativas para los usuarios. En dicha realidad “virtual” se establecen relaciones de pareja, que, a diferencia de aquellas construidas por medio de otros servicios de las TIC, en el videojuego cada sujeto cuenta con uno o varios avatares que le caracteriza, quien posee una amplia gama de opciones que le permiten al sujeto manifestar, en buena medida, las interacciones afectivas y sexuales (Yee, 2006).

Empero, una de las mayores preocupaciones frente al arribo de las TIC en relación a los videojuegos, son los efectos negativos (Guerrero y Valero, 2013; Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009). Entre los aspectos negativos del uso inadecuado de los videojuegos, encontramos que se han asociado a trastornos como el obsesivo compulsivo, adicción, agresividad, aislamiento social, conductas antisociales, entre otros; aunque no se han evidenciado relación causa-efecto entre los videojuegos y los trastornos (Tejeiro et al., 2009), ya que, como lo menciona este autor, “sobre los videojuegos parece ser más lo que se da por supuesto que lo que se ha demostrado en la mayoría de las áreas analizadas. Los estudios aplican metodologías diversas y modelos diferentes, muchas veces sin suficiente fundamentación teórica.” (Tejeiro et al., 2009, p. 247).

En ese sentido, es pertinente indagar acerca de las características que motivan a los usuarios a ingresar a estas comunidades digitales de los videojuegos MMORPG, permaneciendo horarios extensivos dentro de este ambiente, (Sorbring, Skoog y Boh-

lin, 2014), entendiendo cómo se desarrollan las relaciones interpersonales y de pareja en las “realidades virtuales”, (Yee, 2006), se podría aportar a la comprensión de los aspectos de motivación psicológica implícitos en la inmersión total en el videojuego que pueden llegar a generar aspectos negativos, tales como la adicción o el aislamiento social en algunos círculos sociales del sujeto, ajenos al videojuego (Hawkins y Hertlein, 2012).

Así, las investigaciones acerca del desarrollo y el cómo se dan las dinámicas grupales y específicamente las relaciones de pareja dentro del entorno virtual de los videojuegos, no arrojan mucha información, creando un considerable vacío en la literatura con relación a las temáticas, (Fuster et al., 2012; Guerrero y Valero, 2013; Méndez y Galvanovskis, 2011; Tejeiro et al., 2009). Por lo tanto, bajo este contexto, es relevante generar investigaciones que permitan describir cómo son las dinámicas que se presentan dentro de los MMORPG en las relaciones de pareja, con el fin de comprender cómo se relacionan estas situaciones con las motivaciones y los posibles usos inadecuados de las tecnologías que convergen en aspectos perjudiciales.

La comunidad virtual; aproximaciones a la historia del MMORPG

El convivir digitalmente generando una construcción social y cultural dentro del videojuego (Aragón, 2011), es seguramente uno de los principales objetivos de un MMORPG. Este término surge por primera vez en el año 1997 con el videojuego que cambió la perspectiva del “multi-jugador online”: “Ultima Online”, creado por Richard Garriot para la compañía Origin Systems (Belli y Lopez, 2008). Desde los años de “Ultima Online”, las dinámicas para el video-jugador de MMORPG consisten esencialmente en sumergirse dentro de una comunidad virtual, que cuenta con muchas características que simulan considerablemente a las comunidades no virtuales, como la socialización entre personas, la economía, el status social, las relaciones interpersonales, las relaciones de pareja, etc.

En este tipo de juegos, el jugador puede explorar todo este mundo encarnando un personaje virtual que cuenta regularmente con ciertos criterios de personalización elegidos por el usuario y de los que dependerá el rol que desempeñe en el videojuego. Este personaje virtual es denominado avatar, y puede ser entendido como la representación digital del sujeto, quien debe ir avanzando con el paso del tiempo a través de la dinámica del juego, lo que le permitirá ascender por varios niveles; situación que representa en última instancia una desventaja para los jugadores menos experimentados.

Los MMORPG son juegos que, aunque inicialmente parten de una historia base, como por ejemplo los clanes de seres sobrenaturales que se unifican para la salvación

del mundo en el que viven, no poseen un final específico. Otra característica de los MMORPG, así como de otros juegos online, es que a pesar de que el jugador no se encuentre presente, el desarrollo del videojuego seguirá constantemente, es decir no se detiene, lo que conlleva a que la ausencia del jugador pueda generar la pérdida de oportunidades que se presenten en determinado momento. Esto se debe principalmente a que el MMORPG no se hospeda en su totalidad en el computador del sujeto que lo juega, si no en máquinas avanzadas de alta potencia que operan desde lugares remotos, a estos dispositivos se les reconoce con el nombre de servidores, y es en ellos donde realmente se aloja todo el universo virtual que está disponible para cada usuario que lo juegue (Aragón, 2011; González, García y Murillo, 2013; González, Salazar y Velásquez, 2009).

Por lo general este tipo de videojuegos tienen un costo mensual, debido a que las empresas que disponen de los servidores para el uso del videojuego así los gestionan. Existen algunos servidores que no cobran mensualidades por el uso del juego, ya que las ganancias las obtienen vendiendo con dinero real objetos virtuales que representan en el jugador una ventaja considerable en relación a los que no “donan” para la compra de dichos objetos. Existe además otro tipo de servidores, los servidores no oficiales, en los que sujetos sin licencia oficial del creador del juego, que poseen el equipo técnico necesario, ofrecen el servicio para países que usualmente no tendrían acceso a él, como es el caso del servidor latinoamericano Comunidad Zero, el que a su vez utiliza el sistema de donaciones a cambio de objetos del videojuego (Hernández y Hernández, 2009).

Con lo anterior, de una manera muy generalizada, se podrían comprender las principales características de un MMORPG, pero cabe destacar que las recientes investigaciones dentro de este campo han demostrado, que más que simples videojuegos, en los MMORPG el sujeto construye constantemente subjetividades que inciden no solo en su desenvolvimiento dentro del mundo virtual, sino también en los contextos de su realidad misma. Por otra parte, las dinámicas grupales, las relaciones interpersonales y las relaciones de pareja, constatan en el individuo otra manera de socializar, convirtiendo a los MMORPG en espacios aparentemente irreales, que inciden profundamente en los aspectos psicosociales de los usuarios (Aragón, 2011; González et al., 2013; González et al., 2009; Shao-kang, 2008). En ese sentido, desde el punto de vista de la psicología social y siguiendo autores como Lev Vygotsky (1998) y Beatriz Kalinsky (2008), podríamos inferir que la subjetividad es un grupo de aspectos metafísicos, (percepciones, imágenes, aspiraciones, sentimientos, entre otros) simbólicos-emocionales adquiridos por los seres humanos a través de la experiencia que está constituida por procesos histórico-culturales, y que a la vez configuran nuestro sentido del ser, nuestra ma-

nera de comprender el mundo y de actuar sobre la realidad entendida y/o percibida. Esto nos permite entender la importancia de las subjetividades en las dinámicas sociales e individuales presentes en la sociedad.

Metodología

Tipo de investigación

Se llevó a cabo un estudio de enfoque cualitativo, que permite al investigador “estudiar la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas.” (Rodríguez, Gil y García, 1996, p. 32). Durante el progreso de esta investigación, la etnografía virtual jugó un papel fundamental como método para acercarnos a las realidades de los sujetos a los que abordamos, pues en su forma básica:

La etnografía consiste en que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. De esa manera, una etnografía de Internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una tecnología. (Hine, 2004 p. 13)

De igual forma la etnografía virtual puede ser entendida como “una etnografía sobre internet y construida en internet, que puede ser parcialmente concebida como una respuesta adaptativa y plenamente comprometida con las relaciones y conexiones, y no tanto con la localización, a la hora de definir su objeto.” (Mosquera, 2008, p. 543).

Dentro del método etnográfico se eligió el estudio de caso, concebido como “un proceso de indagación que se caracteriza por el examen detallado, comprehensivo, sistemático y en profundidad del caso objeto de interés.” (Rodríguez et al., 1996, p. 67). El estudio de caso se realizó bajo el tipo de estudio de caso único observacional, apoyado principalmente en la observación participante para comprender el contexto y la situación analizada (Rodríguez et al., 1996). Lo anterior se seleccionó con el fin de profundizar la comprensión en la temática de las relaciones de pareja dentro del videojuego de rol masivo en línea “Perfect World”, del servidor “Comunidad Zero”.

Población y Muestra

A lo largo de todo el trabajo de campo se logró establecer contacto con 250 jugadores entre una población de usuarios registrados en el servidor que oscila en los 131.000; di-

cho número es aproximado, ya que existe una constante fluctuación con la que los usuarios ingresan o se retiran del servidor “Comunidad Zero”. El muestreo fue de carácter no probabilístico y se obtuvo mediante el método de bola de nieve, ideado como “una técnica para encontrar al objeto de investigación. En la misma, un sujeto le da al investigador el nombre de otro, que a su vez proporciona el nombre de un tercero, y así sucesivamente” (Atkinson y Flint, 2001, p. 1).

De las 250 personas consultadas, 108 afirmaron tener una relación de pareja dentro del videojuego, de éstas, 44 tenían una relación en la que habían conocido a su pareja exclusivamente en el videojuego. La población restante conocía a su pareja con anterioridad, en persona o a través de redes sociales como “Facebook”; lo que significa un previo conocimiento de la apariencia física. De ese modo, de las 44 personas, 18 cumplían los criterios de inclusión, estos criterios fueron: ser mayor de edad; pertenecer a la comunidad del videojuego “Perfect World” del servidor “Comunidad Zero” desde hace un año como mínimo; estar inmerso en una relación sentimental iniciada formalmente en el videojuego, sin antes haberse conocido de ninguna manera, y, por último, tener por lo menos tres meses de relación de noviazgo formal. Todos estos datos se obtuvieron de un cuestionario realizado a través de la herramienta “Formularios de Google”.

Finalmente, dentro de los 18 sujetos ubicados, se encontraron cuatro parejas que cumplían dichos criterios de inclusión y que a su vez decidieron participar voluntariamente para el método de estudio de caso. Los sujetos participantes, tres hombres y cinco mujeres, son procedentes de países como: México, Argentina, Venezuela, Colombia, Chile y Perú, en edades que oscilan entre los 19 a los 30 años.

Instrumentos y métodos

En nuestra interacción dentro del juego, logramos trabajar con las cuatro parejas seleccionadas, a las que se les aplicaron entrevistas a profundidad, por separado y en conjunto; también realizamos grupos focales, todo esto siempre acompañado de una constante observación participante. Optamos por las entrevistas como instrumento debido a que:

Constituyen uno de los procedimientos más frecuentemente utilizados en los estudios de carácter cualitativo, donde el investigador no solamente hace preguntas sobre los aspectos que le interesa estudiar sino que debe comprender el lenguaje de los participantes y apropiarse del significado que éstos le otorgan en el ambiente natural donde desarrollan sus actividades. (Troncoso y Daniele, 2004, p. 2)

Asimismo, como comenta Roxana Guber (2001), “las técnicas más idóneas son las menos intrusivas en la cotidianidad estudiada” (p. 42); por tal razón optamos por la entrevista no dirigida, ya que permite brindar más libertad a las personas entrevistadas de narrar sus experiencias; además, este tipo de entrevista es más coherente con el objetivo de crear un clima de confianza y una comunicación empática entre entrevistador y entrevistado.

En cuanto a los grupos focales, éstos son una “técnica de recolección de datos mediante una entrevista grupal semi-estructurada, la cual gira alrededor de una temática propuesta por el investigador.” (Escobar y Bonilla, 2009, p. 52). Elegimos la realización de los grupos focales, ya que nos “permiten obtener una multiplicidad de miradas y procesos emocionales dentro del contexto del grupo.” (Gibb, 1997, citado por Escobar y Bonilla, 2009, p. 52). En esa medida, el propósito de los grupos focales radicó en propiciar un debate en relación con lo que significa estar en una relación de pareja dentro de un videojuego. Estos grupos estuvieron constituidos por las cuatro parejas en cada sesión, y se realizaron tres sesiones en total; en la primera sesión se trabajaron los aspectos importantes para el mantenimiento de la relación; en la segunda, las situaciones positivas en el desarrollo de la relación en la virtualidad; y en la tercera, se trataron las situaciones conflictivas en el desarrollo de la relación en el entorno virtual. Luego realizamos las entrevistas a profundidad a los ocho participantes. En ese sentido, las entrevistas semi-estructuradas se aplicaron por parejas en donde existía una intención directa para responder un interrogante ya preestablecido; por otra parte, las entrevistas no dirigidas fueron aplicadas durante la sumersión en el juego, en situaciones en donde surgían interrogantes mientras se interactuaba con los sujetos a lo largo de la trama del juego.

Al igual que los grupos focales, las entrevistas fueron llevadas a cabo a través de los chat IRC y los programas de voz; todo esto con el propósito de conocer las percepciones y opiniones de las parejas de manera directa. Asimismo, durante el proceso del trabajo etnográfico dentro de los entornos virtuales, se efectuó una constante observación participante y la realización de un registro exhaustivo de notas de campo, teniendo en cuenta la definición que Roxana Guber realiza sobre la etnografía, como “el conjunto de actividades que se suele designar como “trabajo de campo”, y cuyo resultado se emplea como evidencia para la descripción.” (Guber, 2001, p. 7). Es en ese sentido en donde el jugar se convirtió en una necesidad fundamental para alcanzar considerables niveles de comprensión del universo virtual del videojuego, ya que, como lo expresa Espen Aarseth, “Si no hemos experimentado el juego personalmente es probable que se produzcan malentendidos graves, aunque estudiemos la mecánica y nos esforcemos por averiguar cómo funciona.” (2007, p. 4). Por lo tanto, para lograr entender verdade-

ramente y de primera mano lo que ocurre en el lugar de los participantes, fue necesario jugar el videojuego, como la puesta en práctica de la observación participante en este ejercicio.

Procedimiento

La presente investigación empezó a desarrollarse en el mes de octubre de 2013 y finalizó formalmente en mayo de 2014. Inicialmente nos enfocamos en la recolección de datos bibliográficos sobre estudios e investigaciones acerca del impacto que los videojuegos producen en los jugadores y sobre las relaciones que se establecen dentro de los espacios virtuales de juego. Así, se consultaron bases de datos como Redalyc, Cyberpsychology, Scielo, entre otras; en donde se llevó a cabo una búsqueda exhaustiva en revistas especializadas, con el fin de hallar artículos relacionados con nuestra temática de interés. De igual forma se realizó una amplia búsqueda en páginas web, Blogs, Twitters, foros y diarios en donde los videojuegos fueran el tema de discusión, con el propósito de hallar información relevante para nuestros objetivos.

De esa manera, como resultado de la recolección bibliográfica y la búsqueda en la web, encontramos que, dentro de los videojuegos gratis e hispano hablantes más consumidos y comentados por los internautas latinos para ese periodo, a través de portales y foros como <http://www.zonaMMORPG.com/>, <http://www.mmogamer.es/> y <http://MMORPGhispano.net/>, figura el videojuego de rol multijugador masivo en línea “Perfect World”, desarrollado por *Beijing Perfect World* en su versión hispano hablante en el servidor “Comunidad Zero”. Fue entonces a raíz de su popularidad que escogimos este título para nuestro trabajo, pues lo consideramos como uno de los juegos más difundidos en el contexto latinoamericano. Otros elementos que contribuyeron a la elección de este videojuego, fueron: 1) La capacidad de ejecutar manifestaciones de afecto explícitas entre los avatares, como el dar besos, tomar en brazos a los avatares femeninos y la posibilidad de llevar a cabo el ritual del matrimonio; 2) El amplio rango de personalización que el usuario puede tener respecto a la creación de su personaje, lo que manifiesta la representación virtual del usuario, y 3) El proceder en tiempo real y las instancias prolongadas que requiere el videojuego, situación óptima para tener el mayor contacto posible con los sujetos a quienes nos dirigimos.

Ya dentro del videojuego, nuestro primer acercamiento estuvo orientado a explorar las formas en las que se relacionan los sujetos dentro del entorno virtual; más tarde, a medida que profundizamos en la prospección, nos percatamos de que alrededor de las relaciones interpersonales, se daba el establecimiento de relaciones de pareja a través de la virtualidad, situación muy poco estudiada de acuerdo a las revisiones bi-

bliográficas efectuadas con anterioridad. Por tal razón decidimos concentrarnos en este fenómeno principalmente.

Así, a lo largo de nuestra inmersión en el juego, utilizamos varios medios para contactar e interactuar con los jugadores; uno de ellos fue a través del chat IRC integrado al juego, en donde se desarrollan todas las comunicaciones entre jugadores. Este chat está constituido por varios niveles ajustables, que van desde una conversación entre dos jugadores hasta un mensaje que todos en el juego pueden leer; fue a través de este chat en donde se llevaron a cabo la mayoría de interacciones con las parejas de jugadores. El otro medio que utilizamos fueron los programas de voz: "Raidcall", "TeamSpeak 3", "Ventrilo" y "Skype", dependiendo de cuál de estos programas usaran los jugadores entrevistados.

Finalmente, surge la última etapa de esta investigación que comprende el periodo para el análisis y cotejamiento de datos, en donde se procesaron los insumos para la construcción de los productos esperados, orientados a conocer cómo se desarrollan las relaciones de pareja en el videojuego. En esta última instancia, una vez codificadas las herramientas cualitativas usadas, se hallaron una serie de categorías relacionadas a la teoría del apego, a través de lo que Remedios Melero (2008) comenta como la representación mental generalizada para las relaciones de pareja.

Categorías de la Investigación

Las categorías iniciales a tener en cuenta para el proceso de investigación sobre las relaciones de pareja dentro del videojuego fueron las siguientes:

1. *Elección de pareja*: Preferencias individuales que los sujetos tuvieron para elegir a la pareja dentro del videojuego, sin tener un conocimiento previo del aspecto físico.
2. *Duración de la relación*: En esta categoría se evalúan dos variables, "tiempo de noviazgo" y "duración total de la relación".
3. *Manifestaciones afectivas y de apego*: Se busca determinar, describir y analizar las manifestaciones de afecto y apego, explicadas con anterioridad, que manifiesten los sujetos dentro del entorno virtual del videojuego durante el proceso etnográfico.
4. *Situaciones positivas y conflictivas*: Se busca determinar, describir y analizar las situaciones positivas y las posibles dificultades que la relación de pareja mediada por el videojuego pueda experimentar en el desarrollo de su dinámica.

Estas categorías se analizaron bajo una triangulación interpretativa, en donde:

Se establecen tres vértices. En uno de los vértices se encuentra el investigador mediado por una subjetividad que busca garantizar objetividad; en un segundo vértice, la realidad, el trabajo de campo recolectado en la descripción y en los diarios; y en un tercer vértice, la teoría. (Jiménez, 2009, p. 112)

Resultados

Características del entorno virtual en donde se desarrollan las actividades del videojuego Perfect World del servidor Comunidad Zero

Perfect World (Chino: 完美世界, comúnmente abreviado PW), es un MMORPG 3D desarrollado por *Beijing Perfect World*. La historia está basada en la mitología china, especialmente en el místico mundo de Pangu. La versión Malaya ha sido lanzada a nivel mundial en Inglés como Perfect World Internacional; la versión oficial en Inglés del juego actualmente es la que hospeda a los jugadores de las zonas de Norte América, Europa, y otros países de habla inglesa (Perfect World Internacional Wiki Page Oficial, 2013).

Para el caso de América latina, no se cuenta con un servidor oficial hispanohablante, en lugar de eso, existen varios no oficiales que ofrecen el servicio, entre ellos el servidor “Comunidad Zero”. Este servidor se ha tomado la tarea de realizar recurrentemente las actualizaciones que surjan en el servidor Chino, traduciendo casi en su totalidad las características del juego (Perfect World Comunidad Zero, 2013).

Ahora bien, para analizar las características de esta comunidad virtual en relación con la formación y mantenimiento de las relaciones de pareja en su interior, es necesario describir detalladamente la mayor cantidad de datos sobre el videojuego Perfect World del servidor “Comunidad Zero”. Todo esto con el objetivo de comprender las dinámicas que en él se manifiestan.

La creación del avatar

La primera instancia para ingresar al videojuego “Perfect World” del servidor “Comunidad Zero” (en adelante PWCZ), es la creación del personaje; en esta sección del videojuego se pudo observar la existencia de cinco razas, las que actualmente conforman la población del juego, dentro de cada una de esas razas existen dos profesiones. Así, el jugador solo podrá escoger una raza y una profesión, la que no podrá modificarse una vez se ingrese al juego con el personaje, ya que esto supondrá el rol que el video-juga-

ador adquirirá en relación al juego. Una vez seleccionada la raza y la profesión, el jugador puede determinar el sexo del personaje y personalizar con una amplia gama de herramientas la apariencia física del mismo. Las razas que se pueden seleccionar están compuestas por: los humanos, los elfos alados, las bestias, los tideborn o nacidos de la marea y los guardianes de la tierra. Estos personajes conforman los roles que pueden ser elegidos en el PWCZ, los que, de acuerdo a la observación realizada en campo y a varias entrevistas realizadas a colaboradores, se eligen de acuerdo al estilo propio de cada jugador.

Lo anterior hace referencia a las motivaciones manifestadas por los 250 entrevistados a cerca de la razón por la que decidieron jugar un MMORPG, en donde la mayoría de estos apunta a la diversión. Asimismo, varios entrevistados hicieron referencia a que una de sus motivaciones resulta ser la búsqueda de competitividad, mientras que otros sujetos argumentaron que los principales motivos por los que permanecen en el videojuego, responden a la necesidad de hacer amigos, trabajar en equipo y ayudar a los compañeros de juego.

Una vez creado el avatar, el jugador aparece en una zona específica del mundo virtual, dicha ubicación dependerá de dónde esté asentada la raza que seleccionó. En estas zonas aparecerán todos los jugadores, que, como él, hayan seleccionado esa misma raza y estén comenzando desde el nivel inicial la partida; esto permite al nuevo jugador comunicarse e interactuar con otros sujetos que estén en su misma condición. De esa manera, la mayoría de opciones del chat IRC integrado al juego estarán activadas desde el primer momento en el que llega el jugador, ofreciendo de esa manera, la posibilidad inmediata de establecer contacto con los demás participantes.

El sistema de comunicación

La comunicación en PWCZ es un aspecto fundamental para la dinámica del juego, tanto así que en determinado momento es imposible para el jugador avanzar si no se comunica con otros y trabaja en equipo. En ese sentido, el juego cuenta con distintas modalidades de chat, que permiten desde la comunicación personaje a personaje, hasta la comunicación en donde todos los jugadores pueden leer en tiempo real lo que un sujeto escriba. Lo que no limita la comunicación solamente a los jugadores que se encuentren en la zona virtual cercana donde esté ubicado el jugador, ni a los que se encuentren dentro de la lista de amigos del jugador.

De igual forma, se logró evidenciar que en las dinámicas de comunicación dentro del PWCZ las abreviaciones y los emoticones son usados con mucha frecuencia. De hecho, casi en todas las conversaciones que se presentaron dentro de los chat IRC se

mostraban dichos emoticones, que suelen ser usados al final de la mayoría de oraciones para expresar en cierta medida las emociones o sentimientos que tenga el sujeto. Asimismo, dentro de los medios de comunicación que ofrece el juego como características no escritas, encontramos las “acciones”; éstas son una serie de movimientos que puede interpretar el avatar del jugador sin necesidad de escribir en el chat IRC, que simulan movimientos y situaciones como un saludo, una sonrisa, un beso, etc.; dichas acciones serán observadas solo por los jugadores ubicados en la misma zona donde se encuentre el avatar que las ejecute.

La economía y el poder en el videojuego

Uno de los aspectos más preponderantes en la dinámica de PWCZ tiene que ver con la economía y las relaciones de poder que se generan en torno a ella, ya que otorgan un estatus social en la virtualidad, independientemente de las condiciones económicas que posea el jugador detrás del avatar.

En cuanto a la economía en el PW, es muy sencillo si vos donas y compras Cubis¹ estarás en la delantera por que no tendrás que sacrificar tu vida social acá ja ja ja, simplemente pagas con dinero de verdad y ya, vos te ahorras como 10 meses de juego continuo o más, y sacas las mejores armaduras, las R9², y así te vuelves poderoso; para que te ganen en un PvP tiene que ser otro R9 o alguien que no sea R9 y que tenga muy buenas manos³. La mayoría de gente R9 la encuentras en las Guilds que tienen el control territorial del juego, así que aparte de que donan para tener las mejores armaduras, están en las Guilds que controlan la mayor parte del dinero del juego, y cada miembro de esa Guild gana bastante dinero que seguramente no necesitará tanto como el otro pelotudo, como yo que sí estoy haciendo todas las Quest⁴ que toquen para al menos lograr algo decente. (Haku, entrevista, 5 de noviembre de 2013)

Así, el videojuego cuenta con un comercio muy amplio de objetos que sirven para mejorar las habilidades del jugador, elementos que lo pueden llevar a ser reconocido como un buen representante de su raza. De la misma manera, existen objetos que solo cumplen una función decorativa en el juego, ya que no afectan directamente el rendimiento del jugador, más allá de mejorar la personalización gráfica del avatar, proporcionándole unas características más llamativas a la vista de los demás.

¹ Moneda del juego que se adquiere con dinero real.

² Es el mejor modelo de armadura que posee el videojuego para los jugadores, es bastante costoso.

³ Suele usarse el término “no tiene manos” a los jugadores que no juegan con mucha habilidad.

⁴ Misiones del juego que se hacen con el fin de obtener algún beneficio individual o colectivo.

La Fash⁵ es un problema, ja ja ja, porque es bonita, pero es relativamente costosa, y a la larga no sirve para nada más, solo para lucirla; yo tengo mi inventario repleto de Fash, y cada vez que sale Fash nueva me cuesta trabajo no comprarla, de hecho la mayoría de Cubis que he comprado con dinero real, como 500.000 pesos colombianos, me los he gastado en accesorios más decorativos que en objetos que me ayuden a ser mejor como WR. Es más de hecho si te soy sincera, tengo más ropa en el videojuego que en la vida real ja ja ja; igual y no puedo negar que me encanta la combinación de prendas y poder tinturarlas del color que quiera, además hay unas pelucas que hacen que tu PJ sea completamente distinta de otras, pero como te digo no sirve para nada, no podrás matar mejor a los Mobs⁶ por una buena Fash, ni tampoco te mejoran los Stats⁷, solo sirven para decorar a tu PJ. (Rimone, entrevista, 2 de noviembre de 2013)

De ese modo, las relaciones comerciales que se desarrollan en la dinámica del videojuego, permiten a los sujetos que gozan de una buena condición económica, poseer un elevado status social dentro del entorno virtual. No obstante, aunque la obtención de objetos y ventajas sea mucho más fácil acudiendo a las donaciones o consignaciones de dinero real, cualquier jugador tiene la posibilidad de obtener los mismos objetos, aunque con mayor grado de dificultad.

La finalidad del juego

La principal finalidad que sugieren la mayoría de los MMORPG, radica en alcanzar el máximo nivel que posee el videojuego, mientras el jugador configura y equipa lo mejor que puede a su personaje con el propósito de enfrentar a otros jugadores. En esa medida, las empresas desarrolladoras implementan constantemente nuevas medidas para entretener a los jugadores veteranos, como la puesta en escena de nuevas armaduras u objetos que eleven el rango del personaje, y en consecuencia las ventajas sobre el resto de los jugadores. En este aspecto, la competitividad generada en el entorno del MMORPG cobra importancia en las llamadas peleas jugador vs jugador, o PvP (*Player vs Player*), en las que los jugadores compiten entre ellos con el objetivo de poner a prueba sus técnicas, haciendo uso de sus competencias en relación a la combinación de objetos, uso de armaduras y manejo de habilidades.

⁵ Fashion: La Fash es el nombre con el que se reconoce usualmente a los accesorios de decoración y de vestir de los avatares.

⁶ Monstros del videojuego que son posibles de matar en uno vs uno si el nivel del jugador es equivalente.

⁷ Parámetros del avatar que determinan el poder de las habilidades que poseen, su incremento se genera con cada nivel ganado, significando mejoras.

Ahora bien, aunque en principio la finalidad del juego es alcanzar el máximo nivel en el rol que se desempeñe a la vez que se logra la diversión dentro del entorno virtual, en realidad la intención del juego tiene una carga subjetiva importante, pues para algunos jugadores la finalidad radica en la competitividad; sin embargo, para otros sujetos, la intención del juego está enfocada más en el establecer contacto con otros jugadores. En esa medida, dentro de las razones que estimulan a los jugadores a sumergirse en este videojuego, encontramos que la diversión, la competitividad, el hacer amigos y el relacionarse con personas que compartan la misma pasión por los videojuegos, son las motivaciones más frecuentes que comparten los usuarios de PWCZ.

La socialización en el videojuego: las relaciones interpersonales

La socialización en el juego puede tener varios motivos; al igual que como sucede en la vida “real”, en el juego estará influenciada por las necesidades que presente el usuario en determinados momentos. Así, dentro de las dinámicas grupales que se presentan en PWCZ, se logró evidenciar que todas tienen similitud con la teoría de la dinámica de grupos, específicamente lo relacionado con la construcción de la personalidad social de los miembros del grupo, la cual es creada y manifestada de acuerdo a todas las actividades que en ellos se forjen en busca de alcanzar los objetivos en común (Lewin, 1988), lo que facilitó la comprensión en campo de estas dinámicas.

De esa manera, en el videojuego PWCZ existen distintas instancias donde los usuarios pueden socializar, dichas instancias se encuentran enfocadas en diferentes tipos de necesidades. En esa medida, encontramos las Parties, que se caracterizan por la unión de varias personas bajo un objetivo común de rápido alcance, sin que necesariamente entre los miembros exista una relación interpersonal. Del mismo modo, encontramos los clanes o Guild, que son grupos más organizados de hasta 200 personas en los que todos sus miembros tienen como objetivo la colaboración mutua y constante, con el propósito que cada uno de sus integrantes pueda comunicarse entre sí para obtener mayor información y así alcanzar una mejor calidad como jugador, mediante la ayuda de todos los miembros. Todo ello con el objetivo último de obtener el control territorial de los sectores del mapa, a través de la lucha entre clanes, pues a mayor posesión de territorios, mayor serán los ingresos para el clan.

En ese sentido, el liderazgo es uno de los aspectos que se observó con mayor frecuencia dentro de la dinámica grupal del videojuego.

El liderazgo está en todo el juego, solo que acá les decimos “Capis o GMs⁸”, por ejemplo en una Party el Capi es quien busca los jugadores por chat mun-

⁸ Un “Game Master” dentro de un clan es el líder del clan, usualmente el miembro que lo crea.

dial, dentro de su grupo de conocidos o dentro de su Guild, es el que se encarga de dirigir a la Party en todo lo que se haga dentro de la instancia donde se vaya, ya sea en las caves o en otros sitios. En los clanes es similar, el fundador del clan es el líder del clan, el GM (Game master). Dentro de los clanes hay otros sistemas de miembros, están el vice GM, los comandantes y los capitanes; estos son los que tienen las posibilidades de reclutar; de acuerdo al tipo de clan se ponen como más exigencias para reclutar, en una Guild bien Pro⁹ los que reclutan por lo menos exigirán un nivel elevado y que la persona juegue constantemente, en otras no es tan indispensable el nivel porque serán Guild que se dediquen más a ayudar a los demás. (Luna, entrevista, 2 de noviembre de 2013)

Así, dentro de estas dinámicas de socialización bajo la búsqueda de un objetivo en común, usualmente suelen iniciarse las relaciones de carácter interpersonal; en otros casos como se mencionó anteriormente, pueden presentarse por la apariencia física del personaje al ser visto como interesante por el otro sujeto. Es importante resaltar que todos los 250 sujetos encuestados afirmaron que consideraban posible tener amigos por el videojuego; todos ellos también poseían conocidos a quienes consideraban “amigos reales” con los que compartían situaciones más allá del ambiente del juego, mediante el uso de otras TIC, como las redes sociales o los programas de video-llamadas o llamadas Vo-IP.

Por otro lado, en cuanto a las relaciones de pareja, se logró identificar que 108 personas de las 205 entrevistadas afirmaron tener una relación de noviazgo formal dentro del videojuego, cuya formación en 44 de esas personas se había desarrollado exclusivamente dentro de PWCZ; frente a esto se pudo observar que en PWCZ existe un incentivo para las relaciones de pareja. En ese sentido, para llevar a cabo el ritual del matrimonio en el PWCZ, los jugadores deben comprar unos objetos que son similares a los anillos de boda; el juego cuenta con una iglesia, que a su vez puede ser decorada si los jugadores invierten más dinero virtual en ella; para la boda la pareja puede invitar a varios conocidos o amigos que estén dentro del juego con unos objetos que simulan las tarjetas de invitación, que pueden tener una fecha programada de hasta 1 mes.

Todo esto permite observar cómo el contacto continuo con los compañeros de juego recrea en cierta medida el contacto físico que las personas mantienen con los otros en el momento de establecer una amistad o una relación de pareja. La mayoría de los jugadores entrevistados dedican varias horas semanales a la interacción que ofrece

⁹ El termino Pro viene de la palabra profesional, hace referencia a algo bueno o alguien con muchas habilidades.

el videojuego, ya sea para mejorar a su avatar o solamente con la finalidad de socializar con los sujetos con los que convive en la comunidad virtual.

Dark siempre estaba conectado en las madrugadas como yo, ambos éramos todos unos vagos, ja ja ja, así que llegó un momento donde siempre nos ayudábamos en las noches, y de ahí empezamos a hacernos amigos. (Cay, entrevista, 12 de marzo de 2014)

Hablamos muchísimo, yo creo que con ninguna otra de las novias que tuve hablé tanto y me comprometí tanto; siempre encontramos algo de qué hablar, no hay esos silencios raros. (Vgton, entrevista, 2 de febrero de 2014)

La relación de pareja (noviazgo)

Con el fin de profundizar en la descripción detallada de las relaciones interpersonales, se elaboró un estudio de caso centrado en cuatro parejas que cumplieran con los criterios de inclusión y que decidieron voluntariamente participar; los criterios solicitados para el estudio fueron: ser mayor de edad, tener un año de experiencia en el PWCZ, tener una relación de pareja con alguien a quien no hubiera conocido primero en otro medio, es decir que le conociera exclusivamente en el PWCZ, y por último, tener por lo menos tres meses en esa relación de noviazgo.

Las parejas ¿Cómo se establece la relación en la virtualidad de PWCZ?

Pareja número uno

La primera pareja presentada está conformada por Rimone y Belce. Rimone es una mujer de 23 años de edad, estudiante de periodismo en Bogotá, Colombia. Para el momento de la investigación tenía casi cuatro años dentro del servidor PWCZ; su avatar es una guerrera de nivel 109, el nivel más alto en el videojuego antes del sistema de renacimiento. Su pareja Belce; es un hombre de 28 años, graduado de Sociología, quien actualmente no labora, vive en Buenos Aires, Argentina. Dentro del videojuego para el momento del estudio tenía alrededor de tres años y medio, ingresó meses después de su pareja; su avatar principal en el momento de la investigación era un Mago de nivel 109. Ambos tienen una relación de noviazgo formal, se conocieron dentro del videojuego en una de las ciudades principales del mapa, ADC; su relación para el momento de la investigación llevaba una duración de tres años y dos meses; en el transcurso de ese tiempo se habían encontrado personalmente en dos ocasiones, en las que Belce viajó a Colombia solo con el motivo de verse con su pareja.

Pareja número dos

La segunda pareja que participó en la investigación está conformada por Vgton y Pupil. Vgton es un hombre de 24 años de edad, graduado de ingeniería de sistemas, residía en el momento de iniciar la investigación en Porlamar, Venezuela; se desempeñaba como programador informático, para ese entonces tenía un tiempo de cuatro años en al PWCZ con su avatar, un guerrero nivel 107. Su pareja Pupil, es una mujer de 19 años de edad, estudiante de administración de empresas, residía en Nogales, México; su avatar en el juego era una arquera de nivel 79 y llevaba aproximadamente más de un año en el PWCZ. La pareja tenía en ese momento siete meses de noviazgo, y se conocieron dentro del videojuego por intermedio de un amigo en común. En el momento de la investigación, ellos ya se habían visto en persona una vez, en la que Vgton viajó para conocer a Pupil y a su familia. Finalizando la investigación a mediados del mes de mayo, Vgton se mudó de forma definitiva para México, con el objetivo de casarse con su pareja tiempo después.

Pareja número Tres

La tercera pareja está conformada por Luna y Osita. Luna es una mujer de 27 años de edad, residente de la ciudad de Puebla, México; durante la investigación se desempeñaba como empleada de un Call-Center; tenía un poco más de un año en el videojuego y su avatar era una Clérigo de nivel 98. Su pareja en ese momento, Osita, una mujer de 29 años de edad, laboraba como empleada en un café internet, en Valparaíso, Chile, ciudad en la cual residía; su avatar era una Arquera nivel 102, con la que tenía dos años en el videojuego. Esta pareja sostuvo una relación sentimental durante 5 meses; se conocieron dentro del videojuego en una Party para una misión diaria. La pareja manifestó múltiples conflictos desde el mes de enero de 2014, situación que finalizó en la ruptura de la relación a mediados del mes de febrero.

Pareja Número Cuatro

La cuarta pareja está conformada por Cay y Dark. Cay es una mujer residente en la ciudad de México, México; tiene 30 años y es graduada de psicología. Se desempeñaba como docente en una institución educativa; para ese momento, su avatar era una hechicera nivel 104, y su tiempo dentro de PWCZ era de dos años aproximadamente. Por su parte, Dark es un hombre peruano de 30 años, residía en Lima, Perú, y se desempeñaba laboralmente como asesor comercial, tenía en ese entonces un tiempo aproximado de tres años dentro del PWCZ y su personaje era un buscador nivel 109. La pareja se conoció interactuando dentro del clan al que pertenecían. En el momento de la investigación tenían año y cuatro meses de noviazgo formal, y nunca se habían conocido en persona.

La elección de la pareja “virtual”

En este aspecto se les preguntó a los participantes de forma individual cuáles habían sido las preferencias individuales que tuvieron para elegir a la pareja (Ver tabla 1). La mayoría de ellos atribuyen principalmente a la personalidad de los otros y a los gustos compartidos.

Pareja 1	Rimone	Lo que me enamoró de él fue su forma de ser.
	Belce	Como es ella, es lo que me hizo enamorarme.
Pareja2	Vgton	Todos lo que compartíamos en común.
	Pupil	Su ternura, su manera de tratarme.
Pareja 3	Luna	Todo, como es él me gusta.
	Osita	Que era muy divertida, nos la pasábamos bien juntas.
Pareja 4	Cay	Su forma de ser.
	Dark	Como es el, la manera como me trata.
		Su manera de ser, y que somos muy parecidos.

Tabla 1. Preferencias individuales al elegir la pareja

El aspecto físico

En cuanto a lo físico, la pareja número uno, dos y cuatro afirmaron que se habían mostrado físicamente de forma virtual, después de cierto periodo de coqueteo. Por su parte la pareja número tres afirmó que empezaron como amigos por mucho tiempo, se mostraron virtualmente a la semana de conocerse y luego a través de video chats se generó la atracción. De lo anterior se pudo evidenciar que el aspecto físico tenía una relevancia secundaria en cuanto a la elección de pareja.

El cortejo dentro de PWCZ

En cuanto al cortejo, cada una de las cuatro parejas explicó de manera detallada los aspectos más importantes del inicio de su relación. Así, la pareja número uno afirmó que el cortejo se inició al incrementarse la preocupación del uno hacia el otro, y las respuestas recíprocas de afecto incrementaron el deseo de formalizar una relación más seria.

Por otro lado, la pareja número dos afirma que tanto la comunicación continua en diferentes etapas, como los regalos virtuales dentro del juego, dieron paso al enamoramiento que los llevó a buscar otros medios de comunicación virtual y a dar por sentada la relación amorosa.

En la tercera pareja, cada una de las partes percibió la etapa de cortejo de una forma distinta, mientras Osita argumenta que su comportamiento en relación a Luna era natural y surgía de acuerdo al grado de satisfacción y diversión que sentía al estar con ella, Luna menciona que sintió que esa compañía virtual se debía a que Osita demos-

traba constantemente preocupación por ella, lo que llevó a una acción recíproca de su parte, que más adelante le generó el sentimiento de enamoramiento.

Por último, la pareja número cuatro explicó que aspectos como el comentar y compartir algunos gustos en común a través de los medios virtuales, les permitió acercarse mutuamente y llegar a generar el lazo sentimental.

Así pues, se pudo evidenciar que no hay un lineamiento claro en cuanto al cortejo por internet; se muestran situaciones que son muy parecidas a las presentadas en el medio físico, como las que menciona Melero (2008); la preocupación por el otro, los detalles o regalos, la atención selectiva, entre otras. De los anteriores se puede inferir que la conformación de las parejas se estableció sin planificación previa, a medida que el coqueteo y las interacciones se hacían más personales, se involucraban cada vez más sentimientos mutuos.

Dinámicas de pareja en la virtualidad

Muestras de Afecto

Se lograron identificar distintos tipos de muestras afectivas que se manifiestan dentro de PWCZ y fuera de éste en la virtualidad con el uso de otras TIC.

Dentro de PWCZ

Las parejas dentro del juego cuentan con dos interacciones directas de “contacto virtual”, entre ellas se encuentran el cargar al avatar femenina y besarla, además de la posibilidad de lanzar besos; estas interacciones son usadas con mucha frecuencia por todos los usuarios. En las entrevistas se identificó otro tipo de muestras afectivas no intencionales en el juego, pero que se usan con cierta regularidad por las parejas. Dentro de estas interacciones no intencionales descritas por las parejas se encuentran: el sentarse o acostarse de manera cercana, simulando posiciones sexuales, mientras por los chat IRC privados se comentan intimidades. Las parejas también narraron como en algunas ocasiones “paseaban” juntos por lugares del mapa donde no se obtenía recompensa alguna, simplemente por el hecho de estar juntos en un lugar apartado.

Como se puede ver, las parejas recrean una serie de comportamientos en el juego para mediar su relación de pareja y manifestar muestras de afecto en el videojuego. En el trabajo de campo se pudo observar que las parejas realizan estas actividades virtuales de manera simultánea, es decir mientras sostienen la acción de besar, escriben y se tratan de manera romántica. Las palabras de doble sentido también son muy utilizadas por las parejas, ya que mantienen un flirteo recurrente mientras están juntas. Así, a

través de la comunicación constante, las parejas pueden hallar refugio emocional, ya que, según las versiones, una vez formalizada la relación, las temáticas que se mantienen se enfocan en la ayuda mutua, la comprensión y el apoyo en momentos difíciles.

De lo anterior se puede inferir que la comunicación mediada a través de los chat IRC, junto a las acciones afectivas que permite el videojuego, simulan las interacciones afectivas que presentarían las parejas en su contexto físico. Así lo afirman las parejas, no como un remplazo si no como una simulación; pues al ser el avatar la representación del sujeto, se exteriorizan las representaciones de la realidad en la virtualidad.

Cuando no estamos jugando como tal, es decir cuando no estamos haciendo misiones o leveando¹⁰, siempre la tengo cargada a ella y paseamos por el videojuego, mientras nos escribimos o bromeamos por ahí. (Dark, entrevista, 15 de marzo de 2014)

Muestras Afectivas fuera de PWCZ

Todas las parejas entrevistadas mantienen contacto virtual a través de otros medios, los más requeridos son las redes sociales como Facebook y Twitter, programas de audio como el RaidCall, y programas de video-llamadas como el Skype; además mantienen contacto con el uso de sus Smartphone con aplicaciones como Whatsapp e Instagram. De ese modo, la comunicación es continua dentro y fuera del juego; las parejas argumentaron que por lo general se mantienen “conectadas” cuando no pueden ingresar al juego a través de los medios mencionados, inclusive en muchas ocasiones los sujetos juegan a la vez que mantienen conversación de voz o video-llamada.

Pareja 1	Rimone	La confianza, el respeto.
	Belce	La paciencia, la confianza, la comunicación constante.
Pareja 2	Vgton	Perseverar, confianza, respeto, comunicación.
	Pupil	Confianza, paciencia.
Pareja 3	Luna	Confianza, comunicación.
	Osita	No preocuparse tanto, comunicación.
Pareja 4	Cay	Comunicación, confianza.
	Dark	Comunicación, cuidar la relación en todos los aspectos.

Tabla 2. Aspectos más importantes en el mantenimiento de una relación de pareja en el videojuego

Finalmente, se evidenció en algunos casos el uso de la cámara web, en donde las muestras de afecto como besos y caricias son muy frecuentes, dependiendo del grado de confianza e intimidad de la relación. Así, se pudo identificar que se presentan relaciones de carácter ciber-sexuales en dos de las cuatro parejas; mientras que las otras dos parejas prefirieron no hablar sobre la temática por considerarla muy íntima.

¹⁰ Acción de subir de nivel.

Aspectos importantes para el mantenimiento de la relación

A través de los grupos focales (Grupo Focal 1, diciembre 15 de 2013) indagamos acerca de los aspectos más presentes para los participantes en el ejercicio de mantener una relación de pareja en el videojuego (Ver tabla 2).

Situaciones positivas del desarrollo de la relación en la virtualidad

Para determinar las situaciones positivas se hizo uso nuevamente de los grupos focales (Grupo Focal 2, diciembre 16 de 2013), (Ver tabla 3).

Pareja 1	Rimone	La relación no se centra solo en lo físico, sino que se aprende a conocer con más profundidad a la pareja, se habla constantemente. Se aprende a confiar en el otro.
	Belce	Tenés un apoyo continuo en tu pareja, puedes compartir con ella aficiones como el PWCZ, se aprenden nuevas formas de hacer las cosas.
Pareja 2	Vgton	Creo que conoces a la persona y te enamoras de ella más por lo que es que por cómo se vea, o quien sea, no hay un interés en su realidad si no en ella como persona.
	Pupil	Te enamoras de las cosas que se comparten como pareja, le das mucho más valor a la comunicación.
Pareja 3	Luna	Hay un apoyo mutuo, como una cooperación tanto dentro como fuera del juego.
	Osita	Es un poco más sencillo que una relación en la realidad, es decir puede hablar con mayor facilidad con tu pareja.
Pareja 4	Cay	Nos conocemos mejor, intentamos buscar la manera de comunicarnos más seguido.
	Dark	Te enamoras de tu compañera, no por su físico si no por cómo es en realidad.

Tabla 3. Aspectos positivos de la relación de pareja en la virtualidad

Situaciones conflictivas del desarrollo de la relación en la virtualidad

Para determinar las situaciones conflictivas acudimos a la información arrojada por el grupo focal número 3, realizado el 17 de diciembre de 2013 (Ver tabla 4).

Pareja 1	Rimone	La distancia, sin duda alguna es lo más complicado, sobre todo después de que conoces a tu pareja en persona, y luego otra vez tienes que separarte, eso es muy duro.
	Belce	Como dice Rimo, la distancia, y a veces si hay problemas de comunicación, o malentendidos.
Pareja 2	Vgton	El no estar físicamente puede hacer que se presenten complicaciones, malentendidos, pero si hay buena comunicación entre la pareja, se solucionan fácil.
	Pupil	La distancia, los celos un poquito a veces ja ja ja, pero son más las cosas buenas que malas.
Pareja 3	Luna	El estar separadas por tantos kilómetros, hay muchos inconvenientes a veces en la comunicación, y a veces se confunden las cosas... Debe ser un compromiso mutuo para que funcione, una sola parte no puede con el peso, es como en las relaciones reales.
	Osita	Que no te crean, que te celen, la distancia daña muchas cosas.
Pareja 4	Cay	La distancia principalmente, si hay madurez se puede contrarrestar.
	Dark	La impotencia a veces cuando suceden cosas malas y solo puedes apoyar desde lejos, y quisieras es darle un abrazo a tu pareja.

Tabla 4. Situaciones conflictivas dadas en la relación de pareja desde la virtualidad.

De la misma manera, en relación a la violencia se puede inferir que se presentan dificultades similares a las de una relación de pareja no virtual, siendo uno de las situaciones más conflictivas la no presencia física, en correlación a las pocas habilidades comunicativas y empáticas.

Discusión

Categoría	Subcategoría
Contacto corporal íntimo y sexual	Manifestaciones afectivas
	Relaciones sexuales y deseo
Cuidados de la relación	Proximidad
	Búsqueda de apoyo
Intimidad	Expresión de sentimientos y emociones
	Disponibilidad
Compromiso	Responsabilidad
	Confianza
Satisfacción	Refuerzo de conductas positivas en la relación
	Percepción de reciprocidad
Conflictos	Discusiones
	Celos
	Evasión
	Agresividad verbal

Tabla 5. Categorías de acuerdo a las variables de relación de pareja

Aunque el proceso de investigación se planteó con unas categorías iniciales, durante el trabajo de campo, dichas categorías arrojaron otras subcategorías; en ese sentido, al contrastar las subcategorías con la teoría del apego, se encontró que a pesar de que existía una relación muy íntima, no parten directamente de la teoría del apego. Como lo explica Melero (2008), existen una serie de variables que se presentan gracias a los modelos mentales de las relaciones de pareja, asociados al apego o más bien son interdependientes unas de otras. Es decir, en un amplio aspecto estas variables se pueden interpretar como dinámicas de interacción

que generalmente se manifiestan dentro de las relaciones de pareja. Así, las categorías se organizaron de acuerdo a las variables de relación de pareja que menciona Melero (2008) (Ver tabla 5).

Contacto corporal íntimo y sexual

Manifestaciones afectivas

Hacen referencia al contacto físico que manifiestan las parejas durante sus dinámicas de interacción, tales como los besos, las caricias, los abrazos, etc. (Maureira, 2011).

Cuando queremos estar solos en el juego, nos vamos a una parte del mapa que es muy bonita, allá nos sentamos uno cerca al otro y nos empezamos a

escribir cosas bonitas por chat, a veces nos decimos cosas más íntimas y las acompañamos con emoticones provocativos ja ja ja. (Pupil, entrevista, 2 de febrero de 2014)

Se observó que los sujetos asumen al avatar como la representación de su persona. Esto se pudo constatar por como “viven” inmersos dentro de la realidad virtual y la manera en la que toman como suyos los actos que manifiesta el avatar para demostrar afecto a su pareja. De esa manera, más allá de ser concebido como un proceso irreal de fantasía, el afecto se expresa y se muestra en el entorno virtual durante la dinámica de juego, a través de la capacidad que los sujetos poseen para abstraerse y sumergirse en esa otra forma de experimentar las manifestaciones afectivas. Lo anterior les permite vivenciar una relación desde la virtualidad como una relación desarrollada en el mundo físico.

Relaciones sexuales y deseo

Desde la teoría nos basamos en Melero (2008), quien plantea que:

El sexo es uno de los reforzadores más importantes de la pareja. Sin embargo, el criterio para considerar una relación sexual como satisfactoria no reside tanto en la calidad o buena ejecución de las distintas fases de la respuesta sexual como en la percepción subjetiva de adecuación. (Melero, 2008, p. 114)

No es algo de lo que vaya a dar muchos detalles, pero sí, después de que él vino empezamos a experimentar cosas por cámara y eso; es algo relativamente frecuente, es divertido, pero obvio no reemplaza el contacto físico ja ja ja. (Rimone, entrevista, 13 de diciembre de 2013)

Esta subcategoría resulta ser complicada al ser abordada, ya que las parejas consideran estos temas muy privados. Sin embargo, la mayoría de los participantes insinuó que se presentaba contacto “íntimo” o “privado” a través de la cámara web, con el uso de softwares especializados en video-llamadas como Skype. Asimismo, se pudo determinar que no existe una búsqueda constante de ciber-sexo a través de los canales de comunicación, ni por las parejas, ni por otros jugadores; el videojuego PWCZ tampoco presenta manifestaciones explícitas o simulaciones de componentes sexuales dentro de su sistema de juego.

Cuidados de la relación

Proximidad

La proximidad es común en la mayoría de las relaciones de pareja, inicia desde la etapa del pre-apego, y se mantiene estable en la pareja ya formada. Aquí los individuos buscan la proximidad con una pareja romántica específica, esta proximidad o cercanía genera en ellos un resguardo emocional; es un aspecto muy ligado con el apego. (Hazan et al., 2004; Zeifman y Hazan, 1997 Citado por Zayas, Günaydin y Shoda, 2014)

A veces se me complica estar todo el tiempo conectado así que casi todas las madrugadas son exclusivas para nosotros, ponemos la Cam y nos vemos hasta que uno de los dos cae dormido, ja ja ja, a veces las dejamos toda la noche y es como si nos levantáramos juntos ja ja ja ja.” (Vgton, entrevista, 2 de febrero de 2014).

Las parejas entrevistadas permanecían en contacto constantemente, no solo a través de los chat IRC integrados, sino también en el entorno virtual, pues la mayoría de actividades propias del juego las desarrollaban en cooperación. Así, se puede inferir que la proximidad en los espacios virtuales esta mediada por el uso de las TIC en general.

Búsqueda de apoyo

La búsqueda de apoyo hace referencia a las dinámicas de las parejas en las que se manifiestan conductas afectivas y comunicativas exclusivas de las relaciones de pareja, que incrementaran el apego entre las partes. Cada sujeto se convierte en un generador de apoyo para el otro, esto creará una variable en el sistema de apego: el refugio emocional. Esta variable es común encontrarla en las personas con un sistema de apego seguro. (Melero, 2008).

Para mí no hay nada más reconfortante que hablar con ella después de un día difícil, es como descargar de todo lo malo, olvidarme de todo, me siento muy bien hablando con ella seguido, me gusta mucho verla por Cam. (Belce, entrevista, 13 de diciembre de 2013)

En este aspecto todos los participantes manifestaron que sus parejas les apoyaban en situaciones donde necesitaban ser reconfortados. De igual forma, se logró constatar que no solo en las relaciones de pareja dentro del videojuego se manifestaba la búsqueda de apoyo constante, ya que también las dinámicas de las relaciones interpersonales presentaban esa particularidad. En cuanto a las relaciones de pareja estudiadas,

se identificó que el sistema del refugio emocional se presenta mediado por la virtualidad, y que tanto en el contexto físico como en el virtual se requiere de compromiso para sostenerlo.

Intimidad

Expresión de sentimientos y emociones

La intimidad está muy ligada con la capacidad de apertura emocional que pueda manifestar un individuo para con su pareja. Para el sostenimiento óptimo de una relación de pareja es necesario una adecuada expresión de los sentimientos y emociones. En este aspecto las habilidades sociales de la persona como la empatía y la asertividad juegan un papel relevante en la dinámica de pareja (Mancillas, 2006).

Nosotros molestamos mucho con los emoticones, es que como has visto hay unos que son como sexis, y hay uno que parece como... tu sabes, así que a veces molestamos con eso, mientras hablamos de cosas, intimas y privadas ja ja ja. (Rimone, entrevista, 13 de diciembre de 2013)

El hecho de que la relación de pareja no esté basada en el contacto físico, da pie para que la comunicación se convierta en la base de la relación. Así, el mantenimiento de ésta dependerá del nivel de apertura emocional que tenga la pareja mutuamente.

Compromiso

Disponibilidad

Es necesario que exista disposición de ambas partes en la relación de pareja para compartir tiempo juntos, y así brindarle espacios establecidos a la relación para generar entre los sujetos dinámicas que permitan el fortalecimiento del lazo sentimental (Meleiro, 2008; Torres y Ojeda, 2009).

En la mayoría de las parejas entrevistadas se identificó que la disponibilidad es un factor importante para el sostenimiento de la relación de pareja mediada por la virtualidad, ya que la dedicación de tiempo para compartir con el otro incide de forma contundente. Asimismo, se evidenció que el horario de inmersión en el PWCZ que tienen las parejas es relativamente amplio, de mínimo 6 horas cada uno al día, a excepción de los momentos en los que se presenta algún inconveniente personal, como los problemas de conectividad por ejemplo; a este tiempo se le suma el dedicado a compartir por

las redes sociales y el video-chat, por lo que el tiempo de contacto entre las parejas resulta ser muy significativo.

Uff siempre estamos conectados, si no estoy en el juego estamos hablando por el cel; casi todas las noches hablamos por Skype con video-llamada, por lo general en esos momentos cerramos el juego para que no nos de lag. De un tiempo para acá también usamos otros programas de voz para estar hablando mientras jugamos, como el Raidcall, porque ese da menos lag. (Pulpil, entrevista, 2 de febrero de 2014)

Me ha costado mucho recuperarme de esto, siempre estuve ahí para osita, siempre intenté dedicarle todo mi tiempo, inclusive perdí algunas amistades, no solo dentro del juego si no fuera de él al querer pasármela siempre con ella. Todo en general se vio afectado por dedicarle tanto tiempo a esa relación, desde mi trabajo hasta la relación con mi mamá, que me decía que yo vivía solo en el compu. (Luna, entrevista, 25 de febrero de 2014)

Esta variable puede ser asociada con la problemática sobre el aislamiento social presuntamente causado por el consumo excesivo de videojuegos, pues se constató que los participantes con una relación de pareja activa dentro de la virtualidad, permanecen “conectados” a los entornos virtuales durante horarios extensos, con el fin de estar disponibles el mayor tiempo posible para su pareja, debido principalmente a que de esta manera, suplen el contacto físico necesario para el mantenimiento de la relación. Sin embargo, más que un aislamiento social, en estos casos el consumo prolongado del videojuego puede entenderse como una variedad en las formas de socialización, ya que el fin último de los usuarios al permanecer conectados, es precisamente socializar con sus compañeros de juego.

Responsabilidad

Dentro de las relaciones de pareja existen roles, funciones y características propias de cada parte. En este aspecto, la responsabilidad toma referencia a la capacidad de aceptar, asumir y cumplir las demandas en la búsqueda del beneficio mutuo (Melero, 2008; Torres y Ojeda, 2009).

Lo principal es la confianza pienso yo, es complicado estar con alguien que viva tan lejos, pero somos muy responsables en ese aspecto, cuando hay algo que no me hace sentir bien, se lo comunico, le confié mucho mis asuntos privados, y él a mí. (Rimone, grupo focal 1, diciembre 15 de 2013).

Con relación a esta subcategoría, se pudo observar que la responsabilidad está implícita junto a la disponibilidad de tiempo, la confianza, y en general a todas las diná-

micas de pareja que experimentan los sujetos a través del videojuego y de los demás canales de comunicación que utilizan.

Confianza

La confianza es una de las bases más importante para el mantenimiento de una relación de pareja, es la capacidad de creer en las habilidades, los actos y los sentimientos del otro a la vez que se permite la apertura emocional (Melero, 2008).

Está el hecho de que si eres muy celosa se te complica mucho una relación así, aunque él casi todo el tiempo que tiene me lo dedica a mí, también es bueno darse un espacio; si uno no tiene confianza en el otro esos espacios pueden ser un problema. (Rimone, grupo focal 1, diciembre 15 de 2013)

La confianza fue una de las variables más mencionadas por los participantes, ya que resulta ser una de las características más importantes para el funcionamiento positivo de una relación de pareja en la virtualidad; ésta se manifiesta de diversas formas, incluyendo la entrega mutua de información privada y de mucho valor para los sujetos.

Satisfacción

Refuerzo de conductas positivas en la relación

Desde la teoría en los principios del conductismo, encontramos que:

El refuerzo de conductas positivas tiene como objetivo la repetición de las mismas, pero también comunicar a la pareja aquello que resulta agradable, permitiendo al otro que conozca los gustos y preferencias, facilitando la focalización en los aspectos positivos de la relación. (Melero, 2008. p. 134)

Es una situación de dos, cuando ella hace algo mal yo se lo comento, así como cuando yo me he equivocado ella me lo dice. Siempre intento responderle cada vez mejor a las muestras de cariño que ella me brinda. (Dark, entrevista, 30 de enero de 2014)

Con respecto a esta subcategoría se logró observar que está implícitamente ligada a la disponibilidad, la confianza. En ese sentido, las muestras de afecto en tres de las cuatro parejas eran reciprocas en buena medida, gracias a las habilidades comunicativas de los integrantes.

Percepción de reciprocidad

Basándonos en Melero (2008), esta variable hace referencia a la capacidad de percibir qué tanto se recibe emocional y físicamente dentro de la relación, a medida que se entregan las mismas manifestaciones a la pareja; es decir, la sensación de estar siendo beneficiado por la relación en el mismo porcentaje, mientras se da beneficio al otro. Esta variable es muy importante para el sostenimiento de la relación de pareja, y está estrechamente ligada al sentimiento de satisfacción que la relación de pareja produzca.

Yo estoy satisfecha y feliz con mi relación, es decir a veces es complicado por la distancia, pero es un apoyo constante el que nos brindamos el uno al otro, él siempre está ahí, para mí, siempre intentamos ofrecernos buenos momentos de manera mutua. (Rimone, entrevista, 30 de enero de 2014)

En la mayoría de las situaciones observadas, se pudo evidenciar que las parejas participantes expresaban abiertamente manifestaciones de afecto recíprocamente.

Conflictos

Discusiones

Las discusiones son conflictos en las parejas que no acuden al maltrato físico ni verbal, se trata de situaciones en las cuales existen opiniones contrapuestas. Pueden devenir de múltiples factores, como por ejemplo dificultad en las habilidades socioemocionales como la asertividad o la empatía (Perles et al., 2011).

La mayoría de veces que discutimos es porque malinterpretamos situaciones o cosas que nos decimos, por ejemplo, una vez estábamos hablando de nosotras y ella le envió un privado a alguien más insultándolo y me llegó a mí en el chat; pensé que me decía todas esas cosas a mí, fue una ridiculez, pero siempre alcanzamos a discutir por eso, también algunas veces ella dice ciertas cosas que yo pienso que son ofensivas pero las dice más por bromear. (Luna, entrevista, 7 de noviembre de 2013)

Para este caso, uno de los motivos que con mayor frecuencia deriva en una discusión entre las parejas, son los malentendidos en la comunicación a través de la virtualidad, especialmente cuando ésta se da solo en los chat IRC integrados al juego, ya que acciones como el sarcasmo suelen ser complicadas de manifestar de forma exacta, por lo que se malinterpretan como afirmaciones reales, situación que por lo general conlleva a un reclamo por parte del otro miembro de la pareja.

Celos

Los celos en la pareja son una respuesta emocional a la percepción de pérdida o posible pérdida de la pareja por un tercero, aunque se presentan en la mayoría de las parejas, en las personas que tienen tipos de apego inseguro, “huidizo temeroso” y preocupado, pueden generar conflictos aún más complicados, llegando incluso a la autolesión y a la agresión verbal o física de la pareja (Melero, 2008; Perles, San Martín, Canto y Moreno, 2011).

Una de las cosas más complicadas de la relación es la distancia, y los celos un poquito a veces ja ja ja, pero son más las cosas buenas que malas. Las veces que hemos discutido por celos son más bien míos, porque a veces él prefiere irse a las caves con otras personas o porque le regala cosas a sus amigas de la Guild. (Pupil, entrevista, 16 de diciembre de 2013)

Los celos es una conducta que se presenta con regularidad dentro del entorno virtual en la dinámica de pareja. Dependiendo del nivel de comunicación, confianza y de las habilidades comunicativas psicosociales de los sujetos, éstos pueden derivar en conflictos mayores. Sin embargo, es muy frecuente que los celos sean tomados como situaciones jocosas entre las parejas.

Evasión

La evasión en las dinámicas de la relación de pareja está constituida por las actitudes de rechazo o aislamiento que presenta el individuo hacia el contacto físico o las expresiones verbales de afecto. La evasión está relacionada inversamente con la disponibilidad, y suele presentarse en sujetos con tipos de apego “huidizo temeroso” y “huidizo alejado” (Melero, 2008).

Osita desde que nos volvimos novias se empezó a volver cada vez más grosera conmigo, cuando no me evitaba. (Luna, entrevista, 25 de febrero de 2014)

La evasión es una de las situaciones más propensas dentro del entorno virtual, ya que basta con no ingresar a ningún tipo de TIC para aislarse de la pareja. En algunas situaciones observadas con relación a la pareja número tres, se constató que uno de sus miembros solía desconectarse sin despedirse cuando presentaba conflictos con su pareja o cuando le manifestaba molestias; esto generaba en la otra participante sentimientos negativos que le llevaban a la posterior desconexión del juego.

Agresividad verbal

Basándonos en Melero (2008), la agresividad verbal consta de una serie de afirmaciones negativas y degradantes sobre la pareja, puede presentarse con la finalidad de ofender, maltratar y generalmente está relacionada con poca habilidad comunicativa y social.

A pesar de que en muchos momentos se presenciaron episodios en donde las parejas presentaban dificultades, no se observó directamente ninguna manifestación cercana a la agresión verbal. Esto no significa que exista una completa ausencia de esta situación; no obstante, durante los meses de la observación participante, no se presentó ningún caso de agresión verbal entre las parejas seleccionadas. Ahora bien, en una de las últimas entrevistas realizadas, la participante Luna, manifestó ser víctima de agresión verbal por parte de su pareja Osita; sin embargo, hay que aclarar que dicha situación ocurrió al margen de las dinámicas del videojuego, pues dicha agresión ocurrió a través de Skype.

Siempre terminábamos discutiendo por Skype por cualquier cosa, ella se volvía muy ofensiva, me decía malas palabras, siempre que intentaba calmarla me decía que todo era mi culpa, que yo era muy fastidiosa, a veces usaba palabras horribles. (Luna, entrevista, 25 de febrero de 2014).

Así, ya que el aspecto de agresión verbal no fue observado directamente por los investigadores dentro de las dinámicas del juego, se sugiere profundizar en este tipo de situaciones como manifestaciones de violencia entre las parejas a través de la virtualidad.

Conclusiones

Teniendo en cuenta estos análisis, podemos aseverar que el uso de las TIC ha develado infinitas posibilidades para la comunicación a nivel global. Ahora bien, uno de los pasatiempos con mayor auge en los últimos años dentro de la población joven y adulta, son los espacios de interacción ofrecidos por los videojuegos online, ya que en estos entornos virtuales se presentan múltiples formas de convivencia y socialización. Estos videojuegos se han convertido, más que en sistemas productores de ocio, en nuevos medios de comunicación (Yee, 2006). Así, más allá de objetivar las investigaciones acerca de los beneficios o perjuicios de los videojuegos o de las situaciones problemáticas que el uso de estas tecnologías puedan generar en los usuarios, se sugiere participar en este campo de investigación para estudiar cómo operan las interacciones que en

estos ambientes se desarrollan, con el fin de comprender las dinámicas que se dan y se generan desde estos entornos virtuales.

Así, desde la perspectiva de los efectos negativos, en lo referente a la revisión teórica, se constató que no se encuentra una relación directa causa-efecto entre situaciones adversas, como el aislamiento social y las conductas antisociales por el uso de los videojuegos (Tejeiro et al., 2009). Ahora bien, aunque el videojuego no sea el responsable directo, durante el trabajo de campo se observó que existen dinámicas de socialización dentro de la virtualidad, capaces de generar en el individuo un presunto descuido para con otras esferas de socialización, especialmente si las personas que conforman esas otras esferas no están ligadas a los videojuegos. Sin embargo, estas formas de distribuir el tiempo no son causadas exclusivamente por la dedicación que se da al videojuego, ya que lo mismo ocurre con el tiempo que se invierte en otras instancias, como el trabajo, el ejercicio, el estudio, etc., lo que aquí sucede, por el contrario, es un proceso de reconversión de las dinámicas cotidianas a través del uso de estas tecnologías de juego virtuales. De igual modo, esta situación parece incrementarse cuando los usuarios, además de las dinámicas de socialización, mantienen una relación de pareja mediada a través del videojuego, ya que por un lado intentan suplir la falta de contacto físico, con una comunicación virtual constante, que no solo se mantiene a través de los ambientes virtuales que ofrece el videojuego, sino además bajo el uso de otras TIC, y por otro lado, cuando solo desean enfocarse en el goce que la interacción dentro del videojuego les proporciona como pareja.

Por tanto, la subjetividad de los video-jugadores se construye mediante las interrelaciones que se producen entre los sujetos y la dinámica en la que se desarrolla el juego, incorporando a su constructo tanto valores como sentimientos y significados, pues hay un gran número de personas conectadas de manera simultánea, con diversas nacionalidades y diversos grupos etarios, en donde la conformación de clanes y la influencia de unos frente a otros ocurre de manera masiva. Ahora bien, somos conscientes de que esta característica también la poseen las interacciones que se darían en otro tipo de juegos o contextos; lo novedoso de lo que ocurre con las maneras de socialización en los videojuegos online, es que gracias a su integración con las TIC, dichas interacciones y relaciones interpersonales se desarrollan a niveles masivos, basadas en concepciones espaciotemporales que pluralizan la noción del socializar, mientras el sujeto se encuentra físicamente en “la seguridad del espacio doméstico”, pero a la vez presente en múltiples escenarios de manera simultánea como un avatar que se construye y reconstruye constantemente gracias a las relaciones e interacciones que experimenta a través de la red.

En esa medida, este trabajo espera contribuir a la generación de espacios reflexivos relacionados con investigaciones acerca de las dinámicas presentes en la virtualidad, pues a través de ésta, se mantienen interconectadas millones de personas alrededor del mundo en comunidades virtuales. Asimismo, va en dirección de ampliar la comprensión teórica en relación con este tipo de dinámicas contemporáneas, que afectan de manera considerable los estilos de vida de sus usuarios. Finalmente se plantea la invitación al estudio y la profundización investigativa sobre las relaciones interpersonales y de pareja dentro de los videojuegos en línea, con el propósito de identificar las características y analizar las singularidades que se presentan en las relaciones interpersonales a través de estos entornos virtuales, desde una mirada interdisciplinar.

Referencias

- Aarseth, Espen (2007). Investigación sobre juegos, aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Atrnodes*, 7. Recuperado de <http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/aarseth.pdf>
- Alvarado, Blanca, Gutiérrez Sandra, Virseda José & Toledo Elizabeth (2013). Repercusiones de la tecnología en las relaciones de pareja. En *Tercer congreso internacional de psicología: Por una psicología sin fronteras*. Toluca, octubre 2013.
- Aragón, Yolanda (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(2) 97-103. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217019031008>
- Atkinson, Rowland & Flint, John (2001). Accessing hidden and hard-to-reach populations: Snowball research strategies. *Social Research Update*, 33(1) 1-4.
- Baltar, Fabiola & Gorjup, María (2012). Muestreo mixto online: Una aplicación en poblaciones ocultas. *Intangible Capital*, 8(1) 123-149. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54924517006>
- Belli, Simone & López, Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Cornejo, Marqueza & Tapia, María (2011). Redes sociales y relaciones interpersonales en internet. *Fundamentos en Humanidades*, 12(24), 219-229. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18426920010>
- Escobar, Jazmine & Bonilla, Francy (2009). Grupos focales: Una guía conceptual y metodológica. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, 9(1), 51-67. Recuperado de http://www.uelbosque.edu.co/sites/default/files/publicaciones/revistas/cuadernos_hispanoamericanos_psicologia/volumen9_numero1/articulo_5.pdf
- Fuster, Héctor; Oberst, Ursula; Griffiths, Mark; Carbonell, Xavier; Chamarro, Andres & Talarn, Antoni (2012). Psychological motivation in online role-playing games:

- A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología*, 28(1), 274-280. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16723161029>
- González, Carlos, García, Mónica & Murillo, Guillermo (2013). Avatar (A'): Contrasting Lacan's Theory and 3D Virtual Worlds. A Case Study. En *Second Life. Psicología desde el Caribe*, 30(2) 309-324. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21328601006>
- González, Nadya; Salazar, Adriana & Velásquez, Alcides (2009). Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea? *Signo y Pensamiento*, 28(54), 369-376. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86011409025>
- Guber, Roxana (2001). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Bogotá. Grupo Editorial Norma.
- Guerrero, Belén & Valero, Luis (2013). Efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13(2), 163-178. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56027416002>
- Hawkins, Blendine & Hertlein, Katherine (2012). Online gaming issues in offline couple relationships: a primer for marriage and family therapists (MFTs). *The Qualitative Report*, 17(1), 1-48 Recuperado de <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR17/hertlein.pdf>
- Hernández, Miguel. & Hernández, David (2009). La construcción de sujetos virtuales entre los jugadores masivos en internet. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 30(118), 221-244. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13712904008>
- Hine, Christine (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Jiménez, Absalón (2009). El principio de reflexividad y triangulación en el enfoque cualitativo de investigación: Un aporte a las investigaciones en memoria. En A. Serna (Ed.), *Memorias en crisoles. Propuestas metodológicas y estrategias para los estudios de la memoria* (pp. 111-125). Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Kalinsky, Beatriz (2008). Prácticas de la subjetividad, la marca del trabajo de campo antropológico. Buenos aires: *Centro Regional de Estudios Interdisciplinarios Sobre el Delito*. Recuperado de www.cereid.org.ar/pdf/practicas-de-la-subjetividad.pdf
- Lewin, Kurt (1988). *La teoría del campo en la ciencia social*. Barcelona: Ediciones Paidós Iberica. S.A.
- Mancillas, Celia (2006). La Construcción de la Intimidad en las Relaciones de Pareja: El Caso del Valle de Chalco. *Psicología Iberoamericana*, 14(2), 5-15. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=133920321002>
- Maureira, Fernando (2011). Los cuatro componentes de la relación de pareja. *Revista electrónica de psicología Iztacala*. 14(1), 321-332. Recuperado de <http://www.journals.unam.mx/index.php/rep/rep/article/view/24815/23284>
- Melero, Remedios (2008). *La relación de pareja. Apego, dinámicas de interacción y actitudes amorosas: Consecuencias sobre la calidad de la relación*. Tesis doctoral sin publicar. Universidad de Valencia.

- Méndez María & Galvanovskis, Agris (2011). Sentido de Comunidad Virtual: Un Estudio Teórico Empírico. *Psicología Iberoamericana*, 19(1), 8-18. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=133920896002>
- Mosquera, Manuel (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. *Fermentum*, 18(53), 532-549. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/28656>
- Oliva, Carlos (2012). Redes sociales y jóvenes: Una intimidad cuestionada en internet, *Revista Aposta digital*, 54. Recuperado de <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/coliva.pdf>
- Perfect World Internacional Wiki Page Oficial (2013, 19 de octubre). *The Perfect World Internacional History*. Recuperado de http://pwi-wiki.perfectworld.com/index.php/Main_Page
- Perfect World Comunidad Zero, (2013, 19 de octubre). *Perfect World Comunidad Zero*. Recuperado de <http://pw.comunidadzero.com>
- Perles, Fabiola; San Martín, Jesús; Canto, Jesús & Moreno, Pilar (2011). Inteligencia emocional, celos, tendencia al abuso y estrategias de resolución de conflicto en la pareja. *Escritos de Psicología - Psychological Writings*, 4(1), 34-43. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=271019809005>
- Rodríguez, Gregorio; Gil Javier & García Eduardo (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Editorial Aljibe.
- Shao-kang, Lo (2008). The impact of online game character's outward attractiveness and social status on interpersonal attraction. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1947-1958. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2007.08.001>
- Sorbring, Emma; Skoog, Therése & Bohlin, Margareta (2014). Adolescent girls' and boys' well-being in relation to online and offline sexual and romantic activity. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(1), article 7. <http://dx.doi.org/10.5817/CP2014-1-7>
- Tamayo, Walter; García, Francelia; Quijano, Nayely; Corrales, Alejandra & Moo, Jesús (2012). Redes sociales en internet, patrones de sueño y depresión. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 17(2), 427-436. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29224159005>
- Tejeiro, Ricardo; Pelegrina Manuel & Gómez Jorge (2009). Efectos Psicosociales de los Videojuegos, *Comunicación*, 1(7), 235-250. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- Torres, Tamara & Ojeda, Angélica (2009). El Compromiso y la Estabilidad en la Pareja: Definición y Dimensiones dentro de la Población Mexicana. *Psicología Iberoamericana*, 17(1), 38-47. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=133912613005>
- Troncoso, Carlos & Daniele Elaine (2004). Las entrevistas semiestructuradas como instrumentos de recolección de datos: una aplicación en el campo de las ciencias naturales. Recuperado de: <http://www.uccor.edu.ar/paginas/REDUC/troncoso.3.pdf>

- Vygotsky, Lev (1998). *La formación de las funciones psíquicas superiores. Obras escogidas*. Buenos Aires: Paidós.
- Yee, Nick (2006). The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage. En R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 187-207). Londres: Springer-Verlag
- Zayas, Vivian, Günaydin, Gül & Shoda, Yuichi (2014). From an unknown other to an attachment figure: How do mental representations change with attachment formation? En V. Zayas & C. Hazan (Eds.), *Bases of Adult Attachment: From Brain to Mind to Behavior* (pp. 157-183). Springer Publishing. Recuperado de http://gulgunaydin.bilkent.edu.tr/files/Zayas_Gunaydin_Shoda2014_Mental_Representations_Chapter.pdf



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](#).

Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de:

Atribución: Usted debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.

[Resumen de licencia](#) - [Texto completo de la licencia](#)