

Counter-Strike y cibernets. Algunas reflexiones sobre un trabajo de investigación.

Ana Lía Monfazani

El trabajo en el aula, con eje en la relación del diseño con las nuevas tecnologías, me condujo a conocer el Counter-Strike, el “juego en red” más popular entre los jóvenes, y que uno de los grupos de alumnos que me tocó coordinar analizó para el trabajo final de la materia. En este juego, considerado de estrategia pero con mucha acción, un grupo de terroristas lucha contra un grupo anti-terrorista. Ambos tienen misiones obviamente enfrentadas: asesinar/salvar a un personaje importante, colocar/desactivar una bomba, tomar/rescatar rehenes. Al Counter-Strike puede jugarse desde cualquier PC con conexión a Internet, pero el lugar de juego por excelencia son los cibernets.

El fenómeno de los cibernets y de los juegos en red que allí se juegan en los últimos meses ha cobrado vida en los medios, que reflejaron la preocupación de ciertos municipios del Gran Buenos Aires por limitar los horarios y las actividades en estos lugares donde los adolescentes pueden pasar muchas horas por semana. Parecería interesante rescatar algunos de los conceptos con los que se asoció a los juegos en red y a los cibernets en una nota publicada en la sección Sociedad de Clarín en septiembre de 2003: la adicción al juego, la pornografía en la web, el estímulo de la violencia y el riesgo de ausentismo en las escuelas.” Clarín Sociedad hace una clasificación de los jugadores de “Counter” según su grado de adicción al juego, como si se tratara de “bichos raros”. Es una mirada más parecida a la de los legisladores de los municipios del conurbano o a la que podría tener un padre preocupado por su hijo adolescente.

Sin embargo, dentro del mismo Clarín, pero en los artículos y editoriales del suplemento Informática 2.0, aparece repetidas veces una visión contrapuesta, más cercana a la de los jugadores: “no son los juegos los violentos, la violencia está en la vida real”, “la adicción no la crean los medios que usan los chicos para entretenerse, sino condiciones previas que los llevan a ello, como el contexto familiar”, “solo son un juego más”, etc.

Lo interesante del trabajo realizado por el grupo de alumnos de “Introducción a la Investigación” que analizaron el “Counter-Strike” fue que, si bien a lo largo del trabajo y principalmente en los momentos de descripción del diseño del juego se hace presente una mirada cercana a la fascinación por aspectos de la “nueva tecnología”, el cierre - hasta forzosamente - pone en primer plano la mirada crítica.

A lo largo del trabajo se describe el realismo del diseño de los paisajes, lo novedoso del punto de vista subjetivo del jugador, los movimientos de los personajes, las nuevas posibilidades de armamento en las últimas versiones del juego, etc. Sin embargo, en las conclusiones se cita un artículo que relaciona los juegos en red con el francotirador de Washington, se señala la problemática de la “adicción” al juego y la “preocupación de los padres por la conducta de sus hijos”. Esta suerte de doble perspectiva me remitió al artículo de Oscar Steimberg “El lugar de los medios en los estudios de comunicación”, donde analiza el doble efecto de fascinación y rechazo que se suele producir frente al surgimiento de nuevas tecnologías relacionadas con los medios de comu-

nicación. Lo notable en el caso de los trabajos de los alumnos que me tocó analizar es la convivencia de ambas perspectivas en el mismo trabajo.

El artículo de Steimberg propone superar esta dicotomía fascinación/rechazo en el análisis de los medios, buscando “no solamente investigar lo que estos condicionamientos tecnológicos han introducido en los intercambios de la sociedad contemporánea, sino también indagar aquello que insiste de formas de comunicación anteriores a ella, o contemporáneas pero surgidas en espacios sociales exteriores a la instancia medial.”

Estas son algunas de las “insistencias” que encontré en el Counter-Strike que se juega en los cibernets. Lo hice en base al trabajo de los alumnos, recorriendo algunos cibernets y consultando el abundante metadiscursivo periodístico sobre el tema que apareció durante el último año.

1. ¿Es esto un juego?

El Counter-Strike está pensado para que varias personas jueguen en tiempo real conectadas a través de una red LAN o de Internet. Uno de los principales atractivos del Counter-Strike es justamente que el jugador no se enfrenta a una computadora. Así lo señalan algunos de los testimonios recogidos en el trabajo de campo: “El adversario es humano, tiene conductas y estrategias indefinibles, no deducibles o programadas. No es más que otro jugador con características similares a las nuestras”, “(Lo importante es) probarnos con otro ser humano, y saber que somos más hábiles que el que acabamos de derrotar”.

Para Bateson, el juego formalizado se construye sobre la pregunta “¿es esto un juego?”, y este tipo de interacción “tiene también sus formas rituales, por ejemplo, las tundas de iniciación”. Empezar a jugar al Counter-Strike es relativamente fácil: no hace falta entrar al ciber en grupo, ya que cualquiera puede ir solo y jugar una partida. Para participar no hace falta conocer personalmente a los demás y, después de unos días, los jugadores nuevos ya son parte del grupo. Como en un club, en la mayoría de las casas de juegos casi todos se conocen allí. Muchas veces, estos amigos no se conocen por sus verdaderos nombres sino por los alias que utilizan para jugar.

En este juego, como vimos, existen reglas, rituales y hasta códigos de ética. Estos últimos implican, por ejemplo evitar cheats (trampas), que consisten en conseguir algo de ventaja a la hora de jugar (invisibilidad, saltos imposibles) conociendo algunos trucos del programa, y que los servidores procuran impedirlo como pueden.

Como dijimos anteriormente, la idea principal es que hay dos bandos enfrentados por objetivos opuestos y unos pelean contra otros. No estamos lejos del poliladron, solo que este poliladron está mediado por una red virtual.

2. El punto de encuentro

Los jugadores, si bien podrían jugar desde sus casas a través de Internet, privilegian encontrarse en los “cibernets”. Los cibernets son cibernets a secas. No hay aquí ningún café que sirva como excusa para sentarse en una mesa - en un comienzo se los conocía como “cibercafé”-. Esta nueva denominación parece ajustarse más al tipo de actividad de quienes concurren allí, a jugar - o eventualmente a navegar en Internet. Por lo general el ciber es un lugar despojado. El espacio se eficientiza al máximo y la iluminación es la mínima indispensable para que la luz no se refleje en las pantallas y mo-

leste a los usuarios/jugadores.

¿Puede rastrearse también algún parentesco con los antiguos locales de videojuegos? La actividad en esos casos parecía ser más solitaria. A lo sumo, los jugadores estrella de los juegos de combate - también los que jugaban a los “flippers” - reunían a su alrededor a algunos espectadores. A veces se hacían carreras de autos grupales, pero en ningún caso se trataba de competencias entre dos equipos enfrentados.

Los medios también hablan de estos nuevos espacios, que cada vez ganan más lugar en las calles de la ciudad. Aparecen comparados, en tanto “salas de reuniones lúdicas” con el pool de los años 80, con el club, con el paddle de los años 90. Se señala que lo que para unos es un “punto de encuentro” y para otros es “un misterio”.

3. El contacto cara a cara

Existen condicionamientos técnicos y económicos que facilitan el hecho de que los jugadores prefieran jugar en cibernets a jugar en sus casas desde sus propias PCs: “hay que contar con mucho fierro” y es relativamente barato pasar varias horas en un ciber. Sin embargo, tanto de la investigación hecha por los alumnos como del metadiscurso periodístico surge que los jugadores prefieren armar “clanes” con viejos o nuevos amigos y encontrarse “cara a cara”, especialmente, con sus enemigos.

Los jugadores explicaban de qué manera disfrutaban “ver” y “escuchar” perder al grupo enemigo. Las peleas son virtuales, como podrían ser a través de la web, pero hay un plus que está dado por sentir “en vivo” la derrota del enemigo, desenchufarle la computadora en los casos más graves. En el ciber se hacen presentes simultáneamente los tres órdenes de sentido que organizan el universo de la significación: el analógico, el lingüístico y el metonímico, que corresponden a su vez con los tres tipos de signos de la semiótica de Charles S. Peirce: el símbolo, el ícono y el índice. El contacto “cara a cara” que se superpone al contacto virtual entre los jugadores de Counter-Strike parecería ser una de las especificidades del juego, que se “embraga” sobre el cuerpo significante.

(Meta) conclusiones

Estas conclusiones retornan al trabajo que dio origen a esta memoria y consisten en reflexionar brevemente sobre la articulación del trabajo de los alumnos con las conclusiones que sacaron. Recordemos que el trabajo se trata básicamente de una descripción del diseño del Counter-Strike en contraposición a un juego de otra generación. Entrevistan jugadores y visitan cibernets. En estas entrevistas aparece de manera clara el tema del “jugar cara a cara”. Pero sorpresivamente surge una conclusión que no se desprende del relevamiento ni de la descripción del trabajo de campo, sino que forma parte de un punto de vista ajeno a la investigación, básicamente el de los legisladores, padres y medios preocupados por los efectos nocivos de los juegos en red sobre la juventud.

La principal pregunta que me hice como docente de un grupo de alumnos recién ingresados a la Universidad fue: ¿Los alumnos sobreentienden que la Universidad les exige la mirada “crítica”, “bienintencionada”, “políticamente correcta” que quizás infieren como “adulto” en un trabajo práctico?

Ahora bien, si un trabajo de investigación solo confirma la hipótesis inicial o una hipótesis ajena, si no descubre algo nuevo, ¿vale la pena hacerlo?. En este sentido, Umberto Eco, cuando describe las características que debe tener una inves-

tigación para que sea científica señala que “tiene que decir (sobre el objeto) cosas que todavía no han sido dichas o bien revisar con óptica diferente las cosas que ya han sido dichas”. Considero que este es un punto de partida interesante para que los docentes de Introducción a la Investigación tengamos en cuenta la importancia de la materia para enseñar a nuestros alumnos a descubrir nuevas formas de pensar, en definitiva, a producir conocimiento científico.

Objetivos de la cursada.

Walter Monner Sans

En primer lugar, tendríamos que hacer un claro énfasis sobre las falencias que existen en la carrera de Organización de Eventos en todas las Universidades.

Como toda carrera nueva, paga el precio por ello. Esto quiere decir, que existe muy poco material bibliográfico. Mucho, o casi todo, de lo que se explica en clase es experiencia profesional. Clara constancia de ello, surgió del último encuentro de docentes, organizado por UP.

Es por ello que, con más de once años de docencia, he ido armando cursos, basados en primera instancia, con lo vivido y trabajado en campo, y agregando el sustento teórico con la escasa bibliografía existente.

Con respecto al desarrollo de la cursada, el funcionamiento es el siguiente. Cabe aclarar que éste método lo vengo desarrollando y perfeccionando hace muchos años con excelentes resultados.

Lo que se hace con los alumnos es dividirlos en grupos de dos o tres personas. Estos grupos, son “armados” en forma totalmente azarosa por mí, el primer día, por ende no los conozco. Si bien esto podría decirse que es un poco dictatorial, lo cual es cierto, tiene un sentido.

Una de las razones para armar los grupos de esta forma, es para que empiecen a aprender desde el inicio, que uno no siempre va a trabajar con quien uno quiere.

Si viven cerca..., uno de otro, mejor.. si viven lejos, uno de otro, mejor....

Esto les va a permitir actualizar sus métodos de reunión, o en su manejo con la computadora, reuniéndose en espacios comunes a través del “limbo virtual” que es Internet. El hecho de que no se conozcan es sumamente importante. Esto les permite aprender el uno del otro.

Una vez armados los grupos, se les distribuye la guía de trabajos prácticos de la siguiente manera:

Existen dos clases de trabajos prácticos:

Uno “grande” que abarca todo el cuatrimestre, el cual es distinto para cada uno de los grupos, y los Trabajos Prácticos “chicos”, que son los que tiene que hacer de una semana para la otra.

Desde el comienzo del cuatrimestre tienen el listado completo de los trabajos prácticos a realizar, con sus fechas de entrega (inamovibles). Si uno de los miembros del equipo, o consultora como se suelen describir, el otro miembro es el encargado de entregar ese trabajo práctico. No existe justificación para la no entrega de estos trabajos, a menos que obviamente sea por una causa de fuerza mayor.

El primer Trabajo Práctico “chico” consiste, en cómo se van a presentar a la sociedad como empresa organizadora de even-