

A Sociological Look at Gaming Software: Erving Goffman's Dramaturgy in Video Games

*Mirada sociológica al software lúdico:
la dramaturgia de Erving Goffman en los videojuegos*

Héctor Puente Bienvenido and Costán Sequeiros Bruna

Key words

- Erving Goffman
- Cultural Studies
- Game Studies
- Social Interaction
- Dramaturgical Metaphor
- Microsociology
- Video Games

Palabras clave

- Erving Goffman
- Estudios culturales
- *Game studies*
- Interacción social
- Metáfora dramática
- Microsociología
- Videojuegos

Abstract

This paper approaches video gaming issues through a genealogy that traces the links between video games and Erving Goffman's theories, based on his use of metaphors. Interactions and social life are therefore understood as a performative space where roles are played out, and Goffman's four metaphors (drama, ritual, frame and game) operate. A qualitative analysis methodology based on interviews and participant observation (both virtual and face-to-face) was used to gain an understanding of gaming culture, while also studying the more subtle underlying traits of gaming interaction. To do this, a journey through the stages, interactions, performativities and mechanisms of socialisation that are present in video games are proposed, something that is becoming increasingly more ubiquitous and relevant in sociological concerns and analyses.

Resumen

Desde las sensibilidades metafóricas desarrolladas por Erving Goffman, proponemos una aproximación a las problemáticas del juego a través de una genealogía que rastrea las conexiones goffmanianas con los dispositivos videolúdicos. De este modo, entendemos las interacciones y la vida social como un espacio performativo donde se interpretan roles y operan simultáneamente cuatro metáforas descritas por el autor (teatral, rito, marco y juego). Aplicando una metodología de análisis cualitativo basada en entrevistas y observación participante (virtual y cara a cara) aspiramos a aprehender la cultura de juego mientras profundizamos en los rasgos más sutiles y subyacentes de la interacción lúdica. Para ello, proponemos un recorrido por los escenarios, interacciones, performatividades y mecanismos de socialización, presentes en los videojuegos, que progresivamente son más ubicuos y relevantes en la preocupación y quehacer sociológico.

Citation

Puente Bienvenido, Héctor and Sequeiros Bruna, Costán (2019). "A Sociological Look at Gaming Software: Erving Goffman's Dramaturgy in Video Games". *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 166: 135-152. (<http://dx.doi.org/10.5477/cis/reis.166.135>)

Héctor Puente Bienvenido: Universidad Francisco de Vitoria | hector.puente@ufv.es
Costán Sequeiros Bruna: Universidad Complutense de Madrid | costansb@gmail.com

INTRODUCTION

The video game industry has grown exponentially ever since Alexander S. Douglas programmed the first video game in 1952 (*Noughts and Crosses*). From the first Atari and Amstrad video game consoles, through Game Boy, NES and PlayStation to their current eighth generation, together with the development of the PC, in little more than half a century some franchises and names have gone down in history, including *Space Invaders*, *Sonic*, *Zelda*, *Pokémon* and *Half-Life*.

All of these have done much more than entertain players in their leisure time; they have crucially contributed to shaping their identities, subjectivities and frames of reference (Goffman, 1959). This is because gaming experiences and practices are never passive; rather, they are inscribed in our bodies (Foucault, 1983), thus reconfiguring and transforming our subjectivity, our very being. At the same time, social uses and imaginaries have been reconstructed with respect to video games, which have earned a unique place in the day-to-day socialisation and social interaction processes of a growing segment of the population.

We seek to adopt a detailed approach to gaming issues using Goffmanian theoretical and analytical tools. This will start with tracing Goffman's history of game studies and the tools he used to analyse interactions and social life as a performative space. A space where roles are played and the four major metaphors in his scientific production (drama, ritual, frame and game) operate simultaneously. This analysis will help gain an understanding of game culture, while further studying the underlying traits that operate in gaming interaction.

The proposal made here will not be limited to addressing a socio-technical device from the viewpoint of sociology, but will advocate the Goffmanian perspective as a fruitful analytical instrument for use in various fields of sociological concern.

METHODOLOGY

Since a video game is more than software, the game studies literature claims that this type of devices cannot be studied without taking into account the sociocultural context where they are played and experienced (Ermi and Mäyrä, 2005; Taylor, 2007; Pearce, 2009). They are networks of actions and shared agencies (Latour, 1998; Lasén, 2014) being constantly reformulated and reconstructed in their daily use (Lasén, 2014). As a result, cultures arise that are saturated with and by technologies, where video games operate on a material and symbolic level in people's lives, which leads to new cultural forms and practices in everyday contexts (Hjorth, 2011).

These changes affect the modes and styles of play, the spectrum of players, and the contexts and stages for dramatic performance. This paper focuses exclusively on the third aspect. From a Goffmanian perspective, interaction in game contexts is seen as a theatrical space, where roles are played, impressions are manipulated, practices that generate normative orders are ritualised, and everyday scenarios and co-presences are interwoven.

The approach to the field was managed by combining different observation methods (both virtual and on site, applied to online multiplayer video games) with eighteen in-depth interviews conducted between 2014 and 2017.

Participant observation in online gaming environments is characterised by having two main problems: one involves experiencing and managing the twofold status of player and researcher, and the other one cohabiting between interwoven spaces and scenarios. Gaming practices were observed in situ for more than two years, both within the online gaming space and at the players' homes. This was due to the hybrid nature of the interactions involved, which take place across permeable and co-present spaces (online/

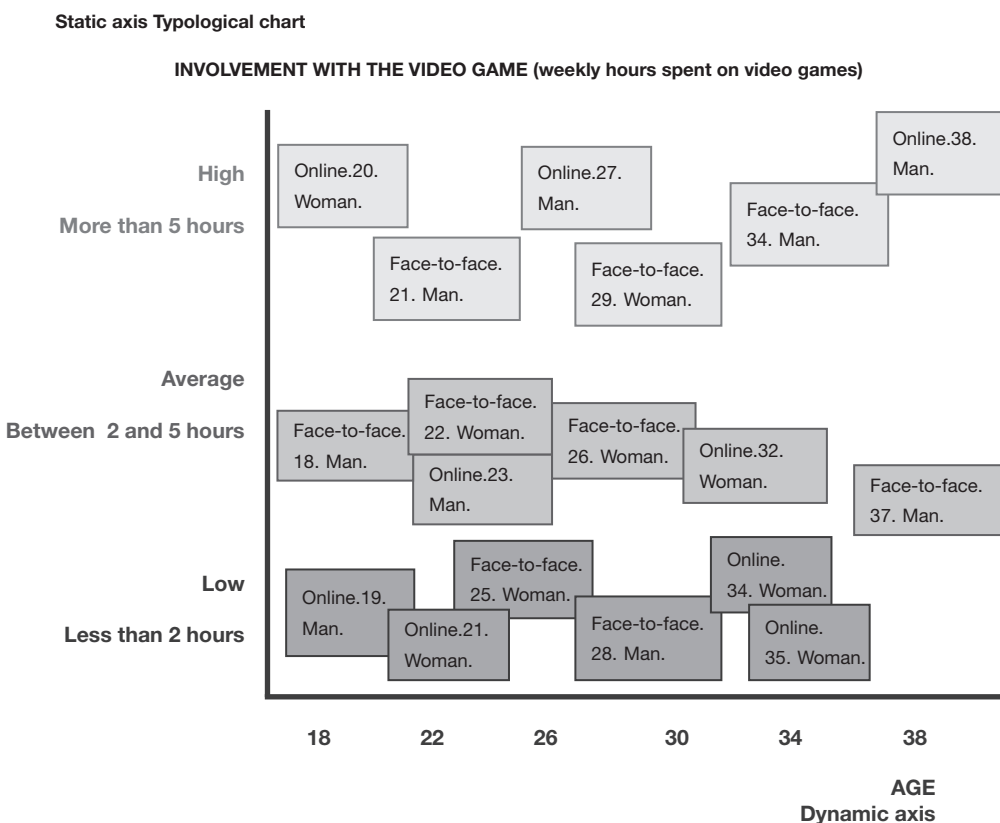
offline). Observation included the content generated by the users of many gaming communities (videos, fanart, guides...), professional events and video game conventions (Madrid Games Week, Barcelona Games World...), as well as a whole series of spaces that are important for the configuration of performative practices and game culture (meeting venues, relevant businesses...).

Somewhat structural representation was sought when selecting interview participants (Ibáñez, 1979). A systematic, well-founded qualitative sample was designed, based on the inclusion and representation of different profiles according to their level of involvement with video games (low, medium and

high, measured by the hours spent playing). The typological classification of the qualitative sample design is shown below:

Due to the vast amount of information from more than three years of field work, the results presented here have to be understood as a collage. They include different interlinked perceptions, sensitivities and subjectivities that make up an overview or particular vision that emerged from engaging in a flexible, handcrafted (Becker *et al.*, 1961), creative (Clifford and Marcus, 1986) and interpretive (Boellstorff, *et al.*, 2012) exercise to approach the scenarios and meaning of games based on Goffman's work .

IMAGE 1. *Typological chart. Developed by the author based on in-depth interviews*



Source: Author's creation.

GOFFMAN LINKS TO VIDEO GAMES

The links between sociology, game studies (the scientific field for the study of video games) and Goffmanian approaches to interactions in gaming spaces have a long and rich history. Their origins can be traced back to the studies on gaming practices carried out by Huizinga (1954), who established habitual comparisons between gaming and a theatrical piece (the game as a space or stage where roles are performed). Sociological and situationist currents have arisen over time that regard video games as sociotechnical devices intertwined with a sociocultural reality of practice, consumption and emerging experience. Mackay (2001) can be considered as one of the pioneering authors who popularised Goffman among gaming scholars by spreading the previous approaches by Fine (1983), Toles-Patkin (1986) and Ranera (1999). This Goffmanian approach has been more recently used as a central theoretical basis for numerous sociological and situationist studies on play (Taylor, 2006; Pearce, 2006; Deterding and Bredow, 2013; Puente and Tosca, 2013);

The concept of performativity in everyday life (Goffman, 1959; 1963) serves as a starting point (especially online) to understand the digital game scenario as a co-performance of daily life (Chan, 2010). "Virtual worlds present us with a unique context for ethnographic research because they are inherently performative spaces" (Pearce, 2009: 58). According to Goffman (1959), everyday life can be understood as a theatre in which people perform roles that have been assigned to them. The most important thing is to play the role correctly and credibly, since the self is extremely fragile, vulnerable and can be destroyed during the performance. At the time of social interaction, acting individuals strive to manage impressions in such a way that they manipulate the definition and interpretation of action to serve their interests (keeping a façade). Through their avatars, players per-

form roles that move and dance between day-to-day spaces and scenarios while their exploits leave a digital imprint that can be traced through ethnographic observation techniques.

It is also important to take into consideration that in online gambling spaces, subjects have a double status as actors and audience simultaneously. "Thus, when we talk about the phenomenon of 'seeing and being seen', we are also implicating the importance of both having and being an audience" (Pearce, 2009: 56).

However, although special attention is paid to the dramaturgical metaphor, sight must not be lost of another type of metaphorical content. According to Lemert and Branaman (1997), Nizet and Rigaux (2006) and Hemilse (2011), there are four types of Goffmanian metaphors that affect and unfold in social interactions and life. In addition to the theatrical metaphor, there are three more, which shall be briefly described below:

- Ritual metaphor: Goffman (1967) tried to describe what norms and rites operate in social interactions, considering "that there are underlying rules that structure encounters or interactions, that is, there is a normative order (substantive rules and ceremonial rules) the respect for which becomes a rite" (Hemilse, 2011: 188). There is therefore a ritualised commitment that the individuals involved in the interaction must respect and perform.
- Frame or cinematographic metaphor: for Goffman (1974) social reality is organised and structured upon frames of reference based on the subjective experiences of individuals. Interactions are organised and interpreted according to frames or reference schemes based on one's social experience. In video games, players configure frames of reference as the game develops, although these frames are greatly influenced by the wider cultures in which the game is played, including ex-

periences from past games. Frames are therefore strongly interconnected and interweaved with other scenarios, contexts (Garfinkel, 1968) and subjectivation processes (Foucault, 1983).

- Game metaphor: while being the least specific (Nizet and Rigaux, 2006), it is fundamental in the analysis of social life and ludic performativity. Within this metaphor, social interactions can be considered as games in which acting individuals adopt “calculated” strategies in order to manipulate information to their own benefit.

As Lemert and Branaman (1997) indicated, these four metaphoric components operate simultaneously. Although these metaphors are commonly taken in isolation when analysed, they are, in fact, articulated and deployed together, simultaneously and overlapping each other.

The Goffmanian notions of “front” and “back” regions are particularly interesting here. Goffman (1959) defined them as follows:

A region may be defined as any place that is bounded to some degree by barriers to perception. Regions vary, of course, in the degree to which they are bounded and according to the media of communication in which the barriers to perception occur (1959:117).

Goffman identified three types of regions:

Front region: the place where performance is given (the stage or visible part of the performance). The performance of the individual in this region involves complying with certain norms to ensure that performance remains credible (consistency between role and action).

The backstage or back region is the space that is “relative to a given performance, where the impression fostered by the performance is knowingly contradicted as a matter of course” (Goffman, 1959: 146). This is the background or hidden space that is invisible to the audi-

ence, where the performance is consciously contradicted. Here subjects can forget their role, rest and act naturally, as they are not exposed to the audience’s perception; this is the space where the “illusions and impressions are openly constructed” (*ibid.*: 123).

In the case of video games, the online space in which interaction occurs is the front region (the visible part of the game where the avatars perform their roles), and what remains on the other side of the screen (hidden from the rest of players) is the back region (the place occupied by the actual person). However, a very significant aspect to take into account is how the boundaries of the barriers change, depending on the subjective, sensitive experience. For example, in the case of networked video games, screens can isolate the visual or tactile aspect of a region, but not the auditory one; this means that, even if the physical/visual actor is hidden, part of their backstage activity is exposed to others through sound. For example, an inappropriate comment made by a player who cannot control his frustration can be heard.

In the context of online games, individuals have to live with an identity that is superimposed between these regions. Despite of the fact that performance takes place from the front region (mediated by an avatar), the physical player and the computer being used, are located in the back region. Therefore, subjects are simultaneously present in the front and back regions. According to Goffman, the back regions are usually located at one end of the place where the performance occurs. This is because from his 1950s perspective, both regions were assumed to be separated by physical barriers, usually walls, to avoid contamination between spaces; however, this is obviously not the case. And yet, the control of the backstage continues to be very similar. Since “the vital secrets of the show” are kept backstage (Goffman, 1959: 124), the passage from one region to the other must remain closed, guarded or hidden.

The interesting thing about networked games is that the control of the background becomes a much more complex task. Whenever a microphone is used for audio communication, a small part of the front region is revealed to the audience (the other players are able to listen to what is happening in the back region, leaving them exposed and vulnerable). Players have to be very cautious if they want to avoid mistakes that weaken the impressions conveyed by their characters (intended impressions). For example, family members (partners, mother, brothers...) tend to appear in the heat of the battle, when the game-narrative is in full flow. This causes a destabilisation in how impressions are managed, disturbing and altering the gaming experience and the correct performance of the role ("Turn down the volume", "Come to dinner", "Why don't you stop playing and tidy this up?"). This breaks the magic circle, the immersive space shared by the players, isolated from the world outside the game, where performance and interaction take place under the interpretation that the game's dramaturgy is real (Huizinga, 1954).

Finally, it is important to note that the existence of a third region, the outside region, is often forgotten when discussing Goffmanian regions. This is a residual region which refers to the rest of the spaces that are external to the other regions mentioned above (for example, individuals who are outside the rooms where the performances are taking place). Sometimes during the game, they can interfere with sounds or ambient noises, so they must also be taken into account.

RITUALISATION OF EVERYDAY LIFE

Goffman postulated (1953) that in every performative practice, a series of norms are made visible, and that ritualised systems are created that articulate these interactions and make them comprehensible for the partici-

pants. Garfinkel (1968: 44) said that "any setting organizes its activities to make its properties as an organized environment of practical activities", thus furthering the idea that settings serve to build rituals that organise interaction. This ritualised interaction becomes everyday life, where structures are easily understandable and interactions predictable. They become a comfortable routine.

This can be easily seen by observing what happens when people first encounter a game, as they enter an exploration phase necessary to familiarise themselves with the game and understand how it works. Over time, players create their routines and build a daily life within the game, and, in this way, ritualising the gaming practices that order and structure interaction situations (Goffman, 1959). By gradually becoming immersed in the contexts of the game, users construct a shared, organised internal reality.

When this routine and ritualisation do not exist, there is a lack of structure that results in a sustained feeling of disorientation, discomfort and confusion. In the absence of structured rules and predictable behaviour to make players feel confident, they feel lost and do not know how to achieve the game's objectives, which gives rise to anomie (Durkheim, 1897). As indicated by several players interviewed:

I... I need to understand the game very well. Until it becomes familiar to me, I feel a little... err... uncomfortable, because I do not perform at the same level, and I cannot focus on the experience I want (male, 37 years old).

Well, at the beginning you don't really know what this button is for, what that other does... Then if you have to pay attention to the story, the missions, and all that, it is a bit chaotic... and that feeling of loss of control is kind of uncomfortable, you know? It's like you're suddenly dropped into the jungle and you have to learn to adapt... [...] when you feel that you have more control and it's all more rational, more mechanical... more con-

trolled... normal... everything feels like it makes more sense, right? (female, 20 years old).

As described by Taylor (2006), games usually have starting zones for inexperienced players (*newbies*) to learn the game mechanics (a game is made up of a multitude of functions, such as “attack”, “draw” (sword, gun) or “dodge”, which all make up one or more sets of mechanics, which in this case would be “combat”). This is an environment where tutorials and guidelines are easily accessible. Players therefore go through a socialisation process, which teaches them what it means to play beyond the strict limits of the programming code. This process can label the player as a *noob* (derogative use of the term *newbie*, normally used by those who want to attack another player for their lack of knowledge or skill), and creates a power gap between those who are learning and those who already know the game. This gap can often be constructively used by senior players to help beginners, but at the same time is also used as a mechanism of power and social position within the group, to ensure the pre-eminence of those who have obtained a position in the community above those who have just arrived.

This is intensified further because senior video game players tend to be quick to internalise the structures and rules of new games by applying their previous knowledge. This can sometimes lead to errors due to the different logics used in different games, such as in the move from *Diablo II* to *Diablo III*, two video games in the same series that have numerous mechanical differences between them. This has the effect of increasing the gap between veterans and novices (or *casuals*), creating a small elite structure that can be exported from one game to another. The fact that some of the mechanics may be carried over from previous games means that there is an inherent inertia (Becker, 1995) in the video-game environment that can be taken advantage of by experienced players to

build upon their previous learning and increase their standing. In this way, someone who has played *League of Legends* a lot of will find it easy to learn to play *DOTA 2* because many of the mechanics are common to both. While the best strategies involved may be initially unknown, the process of adapting to them and learning them will be shorter than for someone who has never played that game genre before and has to learn everything afresh.

These power structures later becomes apparent in different ways: leadership in situations that require different members of a group to be coordinated (especially in clans: groups of players organised and structured inside the game to achieve common goals); the number of visitors to the various YouTube or Twitch channels given their reputation or knowledge, etc. This creates a type of practical hierarchy, where the most veteran enjoy the advantages of a better status in accessing a team, or the direction that one part of the community is intended to take, etc. This is power in all senses of the word, which gives them greater agency within the common space of the video game to the detriment of other less senior players.

Over time, all players come to control and learn the rules and rituals that gradually emerge in the community, allowing them to feel comfortable with the newly constructed day-to-day life. As Goffman (1967) said, individuals seek organised, ritualised order, and they are pleased and comfortable in situations where the ordinary prevails. This does not imply that players do not like novelties or discovering new things, but that in their daily practice they usually enjoy having comfort zones with a certain degree of ritual, which makes them feel safe when facing and exploring unknown environments.

This shows that the practical knowledge involved in everyday reality (Garfinkel, 1968) is much more complex and subtle than it appears. Framing theory (Lakoff, 2007) holds

that it is essential to gain knowledge of everyday life both on the basis of how we understand and perceive our reality, and on how we interact and build our relationships. The ritualised underlying normative orders and practices reconfigure the systems, power relations and performativity within the gaming community.

The ritualised actions of combat or trade (for example) involve complex systems organised in an emergent way by the community, by renegotiating hierarchies and power relations (Puente and Sequeiros, 2014). Thus, the knowledge held concerning everyday reality rearticulates and reinforces the hegemonic systems of domination. This creates an elite structure reflected in the ranking systems (leaderboards), and in those involving classification and reward. And precisely because of the inertia (Becker, 1995) within the mechanics of the different games, this video-game class structure is transferable between the different elements of gaming ecology, as it is based not only on the achievements and internal mechanics of a particular video game, but also on many other values and ideas that players bring with them when they log on. An example of this is how female players are often discriminated against when they interact within a space that had been predominantly male, embedded within contemporary heteropatriarchal societies (Puente and Lasén, 2015).

In light of this, the underlying rules that emerge from daily practice and activity operate not only as a corset that constrains the individual's actions, but they also shape the way in which interaction occurs, reinforcing and justifying the social order of the game universe and all its inequalities.

This social order involves different types of learning in many areas that go beyond what is strictly related to the video game. Becoming familiarised with the game through practice involves a process of submission and moulding through the body's disciplinary

devices (Foucault, 1978). As a result, ludic practice is never neutral, but entails adopting some techniques and corporeal ways that re-educate the individuals' subjectivities and bodies. Conversations, battles, all involve internalising certain body postures and gestures: what keys to press, how to move the mouse, where to look. These disciplines progressively reshape the body, both physically and symbolically (in the experience and processes of construction of a player's identity). A clear example of this type of discipline is how night-time playing due to the long game sessions has an impact on sleep patterns.

INTERACTION AND PERFORMATIVITY SPACES IN VIDEO GAMES

The way in which the regions are delimited should be taken into account when looking at how the players give credibility to their roles and build the dramaturgy in online scenarios. In the video game environment, every time an online participant engages in communication, a small part of the back region is revealed to the audience through the shared communication channels (sound, usually). This forces players to be very careful about their dramaturgical performances, because the credibility of their interaction can be unexpectedly threatened.

In this sense, one of the main destabilisers is the presence and interference of outsiders who break in from the front area to the back area. Thus, it is common to find that individuals close to the participant "appear" inside the game session by making a comment that can harm both the performance and the player's impression management. Some examples of how dramaturgy can be broken include a brother who goes in looking for a piece of clothing, the noise of the vacuum cleaner that is being used in the corridor, or the protest of a parent who is concerned about his child spending too much time playing instead of studying.

There is nothing worse than being interrupted. It's what I was telling you, shit, I'm not the only one playing, this involves more people, and apparently in my house nobody understands something as simple as this (male, 30 years old).

When dramaturgy is broken, the community as a whole is suddenly presented with the fact that this is only a game. This breaks the sense of immersion in the game, and the magic circle is fractured (Huizinga, 1954). This then requires a process of adjustment and renegotiation of what happened to recover the shared narration of what the group was experiencing while playing.

It takes you out, it takes you completely out of feeling you are totally immersed, and more so if you do it professionally. I've got a lock, full-volume headphones, and it's as if I were disconnected from the rest of the world. And then going back to being focused is not always easy (male, 28 years old).

When you are focused on the game, and you are going full-on, being interrupted is the worst thing, you then have to get back into it, because it's like they've taken you out of the atmosphere (female, 22 years old).

A series of strategies are used to minimise the damage caused by these types of ruptures, which every player has experienced and has caused their performative credibility and reputation questioned. They are intended to protect the impression consistently conveyed, and recover the consistency of their dramatic actions. Some of the most common strategies are:

- To appeal to shared complicities: this is usually done by appealing to the common understandings shared by the members, and to agreements that are implicit in the interaction (Garfinkel, 1968; 1972). Thus, when a break in the interaction occurs, the actors will seek to generate support from the audience with phrases that build an empathic bond with the others be-

cause they will also have had similar experiences: "today it seems to be my mother's turn to interrupt". If they are successful, being reinforced and helped by the spectators will strengthen the image of the performer, who can recover the original impression the participant was trying to convey. And often, since this is an empathic link to a shared experience, it can serve as mechanism for the strengthening of the group's cohesion.

- Ignoring the interruption or dramaturgical "accident": the player pretends that nothing has happened that could have compromised the dramatic performance and pretends that everything remains the same. It is one of the most common mechanisms and often serves as a way to strengthen ties with others, as they also occasionally find themselves in similar situations. However, since it demands that everyone ignore the break in the dramaturgy, it requires a certain degree of confidence and understanding from the group.

Oof, this thing of ignoring the interruptions, as I mentioned before... it is our daily bread and butter. Many times, you play dumb, as if you hadn't heard anything, because otherwise you lose focus on the game and it is worse for everyone (male, 19 years old).

- Temporary suspension of communication: players can choose to mute their microphones or turn the webcam off until the interruption or existing risk has ceased. After that they will try to cover up their intentions, making excuses such as that the devices have disconnected themselves or that there has been some technical failure in order to absolve themselves of any responsibility and protect their façade. Some players are more careful in this respect and use devices that only transmit when they are pressing a key (push-to-talk). This allows them to

control the risks without having to resort to something as dramatic as unplugging the device, something easily perceptible by others. This policy is also used in many large groups (usually clans), where only a few participants have permission to speak in large-group interactions, ensuring that only minimal interruptions may occur. Participants only speak to share something important for everyone and for the dramatic interaction as a whole.

- Distance and regional restructuring: players can try to build a second back region (more intimate and protected) within the actual back region, in order to create a double barrier. For example, when a player stands up to talk privately on the phone, this is a way of taking distance from the group in order to create an intimate space where his/her activities are totally hidden, safe from any judgments and negative evaluations from the audience.

Talking on the phone with someone who is outside the game, mmm... I always mention I need a moment, I'm going to talk in private, not to disturb and because... mmm... depending on who it is... I don't like them... to hear what I'm saying if it is not directly related to the game (female, 34 years old).

It is very clear, then, that players are very aware of the importance of the dramaturgy they are engaged in and the risks they face. How inconveniences and interruptions are managed puts the magic circle at great risk (Huizinga, 1954), as everything that should be kept outside suddenly breaks in.

Therefore, in any interaction within a shared video game, it is important to analyse the way a player moves from one region to another: how and when they move from the front region to the back region, and when they return. It is in these to and fro movements that the fissure in the masquerade becomes more visible and the changes of roles

made by the performers are more visible (Goffman, 1959).

This is especially visible within the realm of slip-ups. As in the example mentioned above, regarding players leaving the microphone on after the game is over, players suddenly change roles and show a different performance to an audience that is not supposed to be listening, because they should not be part of the new dramaturgical scene taking place. This is different from interruptions insofar as the audience assumes that the collective performance has already ended and, therefore, is not at risk from this change.

Another area in which this change of roles becomes apparent is when a player must change their avatar, from playing a barbarian to playing a magician. In doing so, the roles assigned to each character must be re-assigned, because the entire performance has changed and the performative schemes and experience frame must account for the new situation (Puente and Tosca, 2013; Goffman, 1974), by using new communication strategies that take the new character into account.

Finally, a clear rupture in the dramaturgy also occurs when the terms of a relationship between the members of the group are renegotiated. For example, when one of its members voluntarily decides to share an aspect of their offline life with the others (bringing something from the backstage to the stage), deliberately introducing a new element in their performance. This is very clear when a player who always communicated by text suddenly connects to a microphone and speaks, since the voice reveals information that had been hidden in the written message (age, sex, etc.). But it also happens when the personal realm brings news of great importance for a certain player that he/she wants to share with others, such as the arrival of a child, losing their job...

Likewise, the renegotiation of the status of a relationship can change drastically when

affection emerges and one player falls in love with another. Because this is a complex and long process, both players need to start sharing personal aspects of their back region, within the framework of their interaction, so that the bond created can move beyond the game environment. Numerous strategies arise in these situations, notably including seeking to construct a new dramaturgy among those players, who will normally perform through private channels, or whispers, even if they are in the middle of the overall performance with the rest of the group.

SOCIABILITY IN DIGITAL SPACES

Social interactions are not limited to a mere interaction or conversation between players; they structure and rebuild the community by developing a network of practices, actions and affections that transcend the game and reproduce over time (Taylor, 2006; Pearce, 2009; Hjorth, 2001; Puente and Tosca, 2013). The magic circle (Huizinga, 1954) is continually challenged by the fact that strong relationships arise within gaming groups, both friendships and other types of relationships, which reinforce the group and cause it to cohere.

Shared knowledge and group interactions, together with collective practices, are a central part of each player's experience. Players appropriate the game and, in so doing, create a body of practices composed of a large amount of ritualised social interactions which, as described by Goffman (1959), are constructed in a co-created, emergent way as a result of the interactions in the community. Interactions where every player plays an important role in establishing, reformulating and reproducing those practices, forming a complex game where agency is shared (Latour, 1998) by all members of the network. This is a network in the Latournian sense and therefore includes both the players and all the technological devices with which they

interact. An environment where a growing intersubjectivity (Geertz, 1973; Blumer, 1969; Pearce, 2009) leads to establishing all sorts of performative frameworks (Lakoff, 2007). This helps players understand what is happening and respond effectively to what they want and need; it also helps them to be aware of what role the rest of the community will play and how they will interpret a good part of their actions. This even has a name in competitive games, the *meta*: it gathers all the roles, tactics and strategies that are taken for granted because all the players supposedly know them. It allows effective tactics to be established when playing with unknown team members. A specific example of this is the assignment of roles at the beginning of a game (*support*, *adc*, etc. in *League of Legends* or *Smite*, for example), which shapes what is expected of the players, and the way they understand ("frame", in Lakoffian or Goffmanian terms) their role and function in the context of the shared interaction with the other players that the game is.

Well, I think that the roles that each one assumes are not simply what actions they have to take or what their function is within the game, but also... it is a question of attitude, of vision. [...] When I play, depending on the people and on the characters, you have different expectations... of course you do (male, 34 years old).

Yes, definitely. Do you expect the same from erm... a dwarf as from an elf? Or from the barbarian and the sorceress? When you play with each one there are people who really get into the role and change, change an awful lot... loads (female, 35 years old).

As Taylor stated: "Players not only socialise in the simplest sense (through chatting and hanging out in the virtual world), but form complicated systems of trust, reliance, and reputation" (2006: 80). Systems and environments that are persistent and reproduced from one group of players to others. An example of these are the tactics generated to

enable large groups of players to undertake raids (cooperative missions where coordination is essential to defeat very powerful enemies), or in all content generated by users outside the game but that is closely linked to it (guidelines, Youtube videos...).

Consequently, a community begins to emerge that completely reproduces and recreates the social elements of any community, resembling or constituting itself as a society in miniature. Its social rules are different from offline rules, due to the effects of programming (such as the existence of various levels), but this society replicates and reconstructs within it all the elements necessary for a sustained and stable human coexistence.

Taylor (2006), among other authors, has even argued that, while many of the online games can be enjoyed individually, playing alone only provides a partial gaming experience, since much of individuals' interest lies in the social. A key factor in this is the fact that sociability offers a vast amount of incentives to bind players to the community and the game, increasing their commitment to it. Consequently, in many games certain objectives are technically unattainable on an individual basis (such as overcoming a raid designed for 25 players). They also provide substantial rewards, such as coveted exclusive content (weapons, clothes, etc. that can only be achieved in this way, and that mark either an aesthetic that shows that the player has completed that goal, or have better statistics which allows the player to be more efficient, or some other type of benefit in recognition or playability). Therefore, the recognition of the community into which the gamer is integrated is as, or more, important than the material rewards. Hence the importance for many players of elements such as leaderboards, achievements to be publicly displayed, etc., which are some of the many ways to demonstrate the position held in the community and receive the rewards (especially in terms of status, admiration, self-esteem...) that correspond to that position and

the effort that has been invested in the game. The races between *World of Warcraft* servers to be the first to defeat the most powerful new final monsters are a good example of this type of phenomena.

These elements are well known in the industry, where several companies such as Riot or Blizzard have internal divisions dedicated to studying user experience (UX). These are focused on creating reputation and reward systems that foster the development of a committed and collaborative community. Mulligan and Patrovsky (2003) pointed out that the design of games should pay attention to the creation of tools and robust integrated systems that foster social interaction within the game. And it must be done in a different way for each type of player (Bartle, 1996), because each profile demands different incentives. A killer (which needs challenge/reward-type incentives) needs to be socialised differently than an explorer (who wants to go through all the content of the game). All these mechanisms are developed on an interconnected basis in order to help the players see the benefits of cooperating with others as they progress through the game and, thus encourage their integration into the community.

The existence of this type of community is central to the game's existence and survival. Not only because it serves as an incentive for players who are immersed in the game to continue, but also as a mechanism for attracting players, free advertising (for example, when someone becomes famous by broadcasting games on online platforms), or content generated by users that extends the life of the game without any cost to the company (such as *mods*). The community has thus become one of the central aspects in the current video game industry, and in player's experience of their own stories and dynamics. This change has changed the way the industry and players relate, empowering the latter to create a more balanced relationship (Puente and Sequeiros, 2014).

This type of community is not homogeneous throughout the world where a video game has been distributed, but has numerous territorial features based on local contexts. This creates a glocal overlap between jokes, comments and references to the “global small world” with those specific to each setting, such as comments and repertoires (Puente and Tosca, 2013) about the local political reality, actors, celebrities and regional jokes. One of the ways in which this is more visible is when a video game changes its cover according to the different regions to attract a local audience, a common practice in sports video games.

CONCLUSIONS

This paper has shown how gaming is a complex, multi-dimensional activity that occurs intermittently between permeable and hybrid spaces and contexts (collective, co-created, emergent...). Therefore, it can have different meanings depending on the socio-cultural situations in which it is created, redesigned (as an unfinished device), distributed and consumed (Ravaha, 2006; Taylor, 2007; Mäyrä, 2009). It is essential to recognise that ludic activities must be culturally situated, noting the limitations of global studies: the particularities of the (diverse and interrelated) contexts and spaces of action can only be tackled as being socially located (Taylor, 2006; Pearce, 2009; Hjorth, 2011).

Goffman (1974) emphasised that the peculiarities of the different roles that are performed are continuously being transformed according to the context and the dramatic stage, which are indivisible from the culture and the specific environment. When accessing a gaming space, users are affected by sets of social frames, norms and sanctions different from those they might encounter in their daily lives. They create a new type of local environment not only defined by the geographical scope, but also by the communi-

ty in which they are embedded, even though it is a virtual one. And this is important because the alterations of the performative conventions and frameworks (Huizinga, 1954; Garfinkel, 1968), sanctioned and tightly controlled by the most veteran players as a mechanism of power and control, affect players and can lead them to understand that the values assumed and based on their lives do not have to be a particular way. After all, the societies generated within games create a process of resocialisation that affects the whole of the individual players, even when disconnected, who can initiate social changes in wider areas (Puente and Sequeiros, 2014).

During the initial phase of contact with a video game, players often feel lost and disoriented, as they are ignorant of the situation in which they are immersed. Over time, contact with the community and the increasing discipline of the body and subjectivation (Foucault, 1978) provide a series of routines that break anomie and build a safe environment where players can relax and enjoy themselves. This ritualisation of the practices that order and organise their interactions results in the construction of a stable social structure, shared by the gaming community; in doing so, these rituals consolidate practices such as combat or trade, which in turn serve to renegotiate and reproduce the power relations and hierarchies within the game universes. In this sense, the knowledge the users have of game mechanics generates a type of power that migrates across devices, allowing some players to adapt to new contexts better than others, importing effective strategies from the original spaces from which they come, such as the method of maintaining the hegemony that they held in past games. This approach helps to understand that players do not devote their time to video games as a way to break with their routine and everyday life, in search for excitement and evasion, but what they usually seek is to rebuild their daily life by incorporating

new elements, rituals and contexts shared with friends and colleagues.

When the new mechanics of any new game are learnt, the users' minds are reconstructed while their identities and bodies are reconfigured. By doing so, the medium becomes a space for interaction and dispute that allows players to fully enter into a shared dramatic stage intertwined with everyday life, where they portray the different roles they have adopted. These roles must be coherent with the stage where they are performed (Goffman, 1959) and aligned with the objectives of the individual and the group throughout the dramaturgical scene. Thus, the medium that articulates the experiences of interaction and practice at the same time configures a theatrical stage with assigned social expectations and gives meaning to the magic circle (Huizinga, 1954) (an immersive space partially separated from everyday reality). It also reconstructs the experiences originally designed to result in the *gameplay* or co-created gaming experience (Salen and Zimmerman, 2004; Juul, 2005).

All dramaturgical performance involves a series of risks, since situations can arise in which the back region is shown to the audience through the visual or auditory communication channels that the group is using. This forces players to develop drama impression management techniques, so that they can maintain the integrity of the impression they convey when conflicts or interruptions arise.

As a result of all the interactions, shared rituals and performative stages, a space emerges where a very fruitful, creative and complex sociability takes place. A persistent, imbricated network of practices, interactions, emotions and dramaturgies that transcends the design and specific gaming community. A full society emerges by recreating intersubjective interpretation frameworks, power positions and hegemonies, and specific sociodemographic logics, which is in-

scribed in a media ecology. In light of this, there is clearly a need for a systematic and comprehensive sociological study of virtual gambling communities, as sociology as a discipline has become disinterested in their existence despite them being increasingly more significant and ubiquitous. Many of the classical theoretical constructions (including Goffman's) could inform this study and be used as effective tools for understanding these emergent phenomena.

BIBLIOGRAPHY

- Bartle, Richard (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs". *Journal of MUD*, 1(1). Available at: <http://www.mud.co.uk/richard/hcdfs.htm>, access 10 September 2017.
- Becker, Howard (1995). "El poder de la inercia". *Apuntes de Investigación*, 15: 99-111.
- Becker, Howard; Geer, Blanche; Hughes, Everett and Strauss, Anselm (1961). *Boys in White: Student Culture in Medical School*. Chicago: University of Chicago Press.
- Blumer, Herbert (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Engelwood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Boellstorff, Tom; Nardi, Bonnie; Pearce, Celia; Taylor, T. L. and Marcus, George (2012). *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. New Jersey: Princeton University Press.
- Chan, Pauline (2010). *Narrative Participation within Game Environments: RolePlaying in Massively Multiplayer Online Games*. Atlanta: Georgia Institute of Technology.
- Clifford, James and Marcus, George (1986). *Writing Culture: the Poetics and Politics of Ethnography*. Los Angeles: California University Press.
- Deterding, Sebastian and Bredow, Hans (2013). *Outside the Box, Outside the Head: Toward an Ecology of Game Enjoy*. Ponencia presentada en los Proceedings of the 7th Vienna Games Conference 2013, FROG 2013. Viena, Austria.
- Durkheim, Émile (2004 [1897]). *El Suicidio*. Barcelona: Losada.
- Ermi, Laura and Mäyrä, Frans (2005). "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion". Tampere: Universidad de Tam-

- pere. Available at: http://www.uta.fi/~tilma/game-play_experience.pdf, access 29 August 2017.
- Fine, Alan (1983). *Shared Fantasy. Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Foucault, Michel (1978). *Vigilar y Castigar*. Madrid: Siglo XXI.
- Foucault, Michel (1983). "The Subject and Power: Beyond Structuralism and Hermeneutics". In: Dreyfus, H. and Rabinow, P. (eds.). *Beyond Structuralism and Hermeneutics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Garfinkel, Harold (1968). *Estudios de etnometodología*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- Garfinkel, Harold (1972). "Studies in the Routine Grounds of Everyday Activities". In: Sudnow, D. (ed.). *Studies in Social Interaction*. New York: The Free Press.
- Geertz, Clifford (1973). *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture*. Available at: http://hypergeertz.jku.at/GeertzTexts/Thick_Description.htm, access 4 November 2017.
- Goffman, Erving (1953). "El orden social y la interacción". In: *Los Momentos y sus Hombres*. Buenos Aires: Paidós.
- Goffman, Erving (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Goffman, Erving (1963). *Behaviour in Public Spaces. Notes on the Social Organization of Gathering*. New York: The Free Press.
- Goffman, Erving (1967). *Interaction Ritual. Essays on Face-to-face Behavior*. New York: Pantheon Books.
- Goffman, Erving (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. London: Harper and Row.
- Hemilse, Mariela (2011). "Notas Sobre la Noción de 'Frame' de Erving Goffman". *Intersticios: Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 5: 187-198.
- Hjorth, Larissa (2011). *Games and Gaming (an Introduction to New Media)*. New York: Berg.
- Huizinga, Johan (1954). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.
- Ibáñez, Jesús (1979). *Más allá de la sociología: El grupo de discusión: Teoría y crítica*. Madrid: Siglo XXI.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Lakoff, George (2007). *No Pienses en un Elefante*. Madrid: Comlutense.
- Lasén, Amparo (2014). "Las mediaciones digitales en la educación sentimental de los y las jóvenes". In: Megías, I. and Rodríguez, E. (eds.). *Jóvenes y Comunicación. La impronta de lo virtual*. Madrid: CRS-FAD.
- Latour, Bruno (1998). "La tecnología es la sociedad hecha para que dure". In: Doménech, M. and Tirado, J. (eds.). *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa.
- Lemert, Charles and Branaman, Ann (1997). *The Goffman Reader*. Massachusetts: Blackwell Publishers.
- Mackay, Daniel (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland Company.
- Mäyrä, Frans (2009). "La experiencia de juego en contexto. Sobre los contextos socioculturales del significado en el juego digital". In: Aranda, D. and Sánchez-Navarro, J. (eds.). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: UOCpress.
- Mulligan, Jessica and Patrovsky, Brigitte (2003). *Developing Online Games: An Insider's Guide*. Boston: New Riders.
- Nizet, Jean and Rigaux, Natalie (2006). *La Sociología de Erving Goffman*. España: Editorial Melusina.
- Pearce, Celia (2006). "Communities of Play: The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds". In: Wardrip-Fruin, N. and Harrigan, P. (eds.). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Pearce, Celia (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Massachusetts: MIT Press.
- Puente, Héctor and Lasén, Amparo (2015). "Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos". *Redes.com: revista de estudios para el desarrollo social de la Comunicación*, 11: 155-183.
- Puente, Héctor and Sequeiros, Costán (2014). "Poder y vigilancia en los videojuegos". *Teknokultura*, 11(2): 405-423.
- Puente, Héctor and Tosca, Susana (2013). "The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim, Proceedings of DiGRA 2013". Available at: <http://www.digra.org/digital-library/publications/>

- the-socialdimension-of-collective-storytelling-in-skyrim/
- Ranera, Penélope (1999). *Juegos de rol: Experiencia en los mundos de lo imaginario*. Prat i Carós, Joan and Díaz Maderuelo, Rafael (dirs.). Madrid: Universidad Complutense de Madrid. [Unpublished thesis].
- Ravaja, Nikklas (2006). "Spatial Presence and Emotions during Video Game Playing: Does It Matter With Whom You Play?". *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(4): 381-392.
- Salen, Katie and Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2007). "Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture". In: Karaganis, J. (ed.). *Network Netplay: Structures of Participation in Digital Culture*. New York: Social Science Research Council.
- Toles-Patkin, Terri (1986). "Rational Coordination in the Dungeon". *Journal of Popular Culture*, 20(1): 5-20.

RECEPTION: February 23, 2018

REVIEW: May 23, 2018

ACCEPTANCE: September 28, 2018

Mirada sociológica al *software* lúdico: la dramaturgia de Erving Goffman en los videojuegos

*A Sociological Look at Gaming Software:
Erving Goffman's Dramaturgy in Video Games*

Héctor Puente Bienvenido y Costán Sequeiros Bruna

Palabras clave

- Erving Goffman
- Estudios culturales
- *Game studies*
- Interacción social
- Metáfora dramática
- Microsociología
- Videojuegos

Key words

- Erving Goffman
- Cultural Studies
- Game Studies
- Social Interaction
- Dramaturgical Metaphor
- Microsociology
- Video Games

Resumen

Desde las sensibilidades metafóricas desarrolladas por Erving Goffman, proponemos una aproximación a las problemáticas del juego a través de una genealogía que rastrea las conexiones goffmanianas con los dispositivos videolúdicos. De este modo, entendemos las interacciones y la vida social como un espacio performativo donde se interpretan roles y operan simultáneamente cuatro metáforas descritas por el autor (teatral, rito, marco y juego). Aplicando una metodología de análisis cualitativo basada en entrevistas y observación participante (virtual y cara a cara) aspiramos a aprehender la cultura de juego mientras profundizamos en los rasgos más sutiles y subyacentes de la interacción lúdica. Para ello, proponemos un recorrido por los escenarios, interacciones, performatividades y mecanismos de socialización, presentes en los videojuegos, que progresivamente son más ubicuos y relevantes en la preocupación y quehacer sociológico.

Abstract

This paper approaches video gaming issues through a genealogy that traces the links between video games and Erving Goffman's theories, based on his use of metaphors. Interactions and social life are therefore understood as a performative space where roles are played out, and Goffman's four metaphors (drama, ritual, frame and game) operate. A qualitative analysis methodology based on interviews and participant observation (both virtual and face-to-face) was used to gain an understanding of gaming culture, while also studying the more subtle underlying traits of gaming interaction. To do this, a journey through the stages, interactions, performativities and mechanisms of socialisation that are present in video games are proposed, something that is becoming increasingly more ubiquitous and relevant in sociological concerns and analyses.

Cómo citar

Puente Bienvenido, Héctor y Sequeiros Bruna, Costán (2019). «Mirada sociológica al *software* lúdico: la dramaturgia de Erving Goffman en los videojuegos». *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 166: 135-152. (<http://dx.doi.org/10.5477/cis/reis.166.135>)

La versión en inglés de este artículo puede consultarse en <http://reis.cis.es>

Héctor Puente Bienvenido: Universidad Francisco de Vitoria | hector.puente@ufv.es
Costán Sequeiros Bruna: Universidad Complutense de Madrid | costansb@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Desde que en 1952 Alexander S. Douglas programase el primer videojuego, *Noughts and Crosses*, la industria videolúdica ha ido evolucionando de manera exponencial. Desde las primeras consolas, como Atari y Amstrad, pasando por Gameboy, NES o Playstation, hasta llegar a la actual octava generación y el desarrollo del PC, en más de medio siglo, algunas franquicias y nombres han pasado a la historia, como *Space Invaders*, *Sonic*, *Zelda*, *Pokémon* o *Half-Life*.

Todos ellos han hecho mucho más que entretener a los jugadores en sus tiempos de ocio; han contribuido de forma clave en la conformación de sus identidades, subjetividades y marcos de referencia (Goffman, 1959). Esto se debe a que las experiencias con el juego nunca son pasivas, sino que nuestras prácticas y experiencias lúdicas se inscriben en nuestros cuerpos (Foucault, 1983), reconfigurando y transformando nuestra subjetividad, nuestro propio ser. Al mismo tiempo, se han reconstruido los usos e imaginarios sociales respecto a los videojuegos, que se han ganado un espacio exclusivo en el proceso de socialización e interacción social en los escenarios diarios de una población cada vez más amplia.

Por ello, proponemos una aproximación en detalle a las problemáticas del juego, sirviéndonos para ello de las herramientas teórico-analíticas goffmanianas. Comenzaremos rastreando la historia de Goffman en los estudios del juego y las herramientas que usa para analizar las interacciones y la vida social como un espacio performativo donde se interpretan roles y operan simultáneamente cuatro metáforas que son claves a lo largo de toda su producción científica (teatral, rito, marco y juego). Trataremos de construir una visión y análisis que permita aprehender la cultura de juego mientras se profundiza en los rasgos subyacentes que operan en la interacción lúdica.

Pero nuestra propuesta no se limita a abordar un dispositivo sociotécnico desde la perspectiva de la sociología, sino que aspira a reivindicar la perspectiva goffmaniana como herramienta analítica fecunda para el estudio y aplicación en variados campos de preocupación sociológica.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Un videojuego es más que *software* y, por ello, los *game studies* reivindican que no se puede estudiar este tipo de dispositivos obviando el contexto sociocultural donde se juegan y practican (Ermi y Mäyrä, 2005; Taylor, 2007; Pearce, 2009). Son redes de actuaciones y agencias compartidas (Latour, 1998; Lasén, 2014) en continua reformulación y reconstrucción con su uso cotidiano (Lasén, 2014). El resultado es que surgen culturas saturadas con y por las tecnologías donde los videojuegos operan a nivel material y simbólico en nuestras vidas, lo cual lleva a nuevas formas y prácticas culturales en los contextos cotidianos (Hjorth, 2011).

Estos cambios modifican los modos y estilos de juego, el espectro de jugadores y los contextos y escenarios de actuación dramática; en este artículo nos vamos a centrar exclusivamente en ese tercer aspecto. Desde una perspectiva goffmaniana entendemos las interacciones en los contextos de juego como un espacio teatral donde se interpretan roles, se manipulan impresiones, se ritualizan prácticas que generan órdenes normativos y se imbrican escenarios y co-presencias cotidianas.

Por ello, se articuló y gestionó la aproximación al campo combinando distintos métodos de observación (tanto virtuales como *in situ*, aplicados al ámbito de los videojuegos multijugador *online*) con dieciocho entrevistas en profundidad realizadas entre 2014 y 2017.

La observación participante en entornos lúdicos *online* se caracteriza por una doble

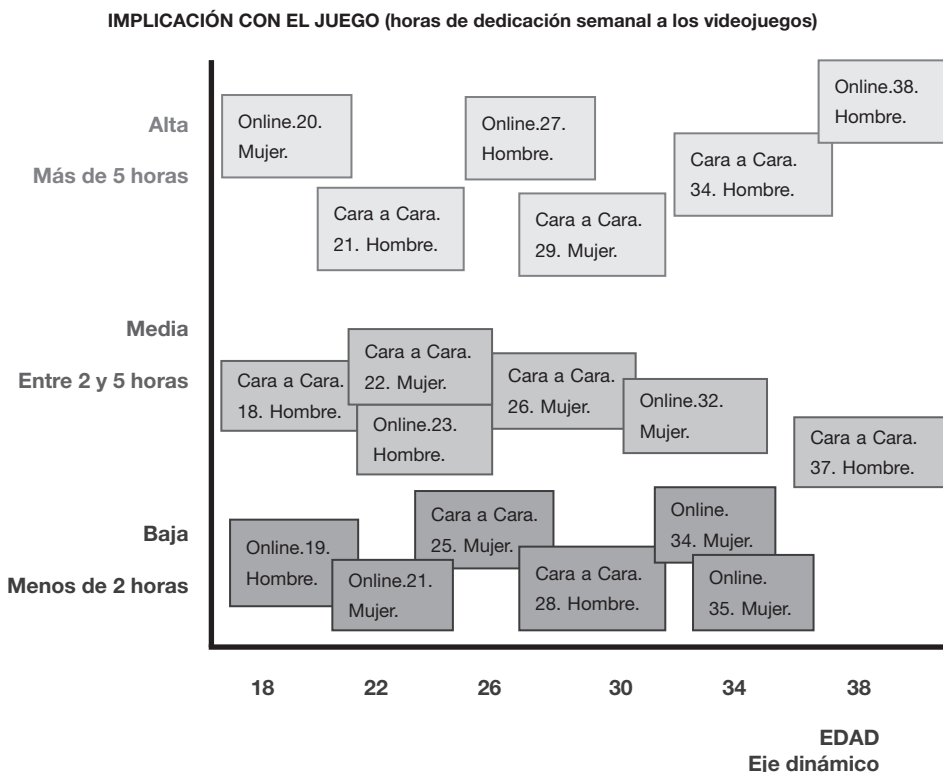
vertiente: la problemática que implica convivir y gestionar una doble faceta de jugador-investigador, y la de cohabitar entre espacios y escenarios imbricados. Atendiendo a las prácticas híbridas de interacción entre espacios permeables y copresentes (*online/offline*), se observaron durante más de dos años las prácticas de juego *in situ* (dentro del espacio de juego *online* y desde los domicilios de los jugadores), los contenidos generados por los usuarios de multitud de comunidades de juego (vídeos, *fanart*, guías...), eventos profesionales y convenciones de videojuegos (Madrid Games Week, Barcelona Games World...) y toda una suerte de espacios relevantes para la

configuración de prácticas performativas y de cultura de juego (lugares de quedadas, comercios relevantes...).

Para la selección de los individuos participantes en las entrevistas se aspiró a lograr cierta representatividad estructural (Ibáñez, 1979) mediante el diseño de una muestra cualitativa sistemática y fundamentada, basada en la inclusión y representación de diferentes perfiles en función del grado de implicación (bajo, medio y alto) con los videojuegos (medido mediante las horas de dedicación). A continuación, incluimos el casillero tipológico en el que se puede observar con mayor detalle el diseño muestral cualitativo empleado (imagen 1).

IMAGEN 1. Casillero tipológico de entrevistas en profundidad

Eje estático casillero tipológico



Fuente: Elaboración propia.

De este modo, aprovechando una ingente cantidad de información procedente de trabajo de campo de más de tres años de duración, el resultado que aquí se presenta ha de ser entendido como un *collage* de distintas percepciones, sensibilidades y subjetividades vinculadas que componen un panorama o visión particular que emerge de un ejercicio artesanal, flexible (Becker *et al.*, 1961), creativo (Clifford y Marcus, 1986) e interpretativo (Boellstorff *et al.*, 2012) que trata de acercarse a los escenarios y el sentido del juego desde los saberes goffmanianos.

VINCULACIONES DE GOFFMAN Y LOS VIDEOJUEGOS

Las vinculaciones entre la sociología, los *game studies* (el campo científico de estudio de los videojuegos) y las aproximaciones goffmanianas a las interacciones en espacios lúdicos provienen de una larga y fecunda tradición. Sus orígenes se pueden rastrear a partir de los estudios sobre las prácticas de juego que desarrolla Huizinga (1954), quien establece comparaciones habituales entre la práctica lúdica y una pieza teatral (el juego como espacio o escenario donde interpretamos roles). Con el tiempo, surgen las corrientes sociológicas y situacionistas que entienden el videojuego como un dispositivo sociotécnico imbricado en una realidad sociocultural de práctica, consumo y experiencia emergente. Así, Mackay (2001) puede ser considerado como uno de los autores pioneros que populariza la figura de Goffman entre los estudiosos de las prácticas lúdicas, extendiendo las aproximaciones previas de Fine (1983), Toles-Patkin (1986) y Ranera (1999). En la actualidad, este enfoque goffmaniano se ha empleado como núcleo y base teórica para numerosas investigaciones sociológicas y situacionistas acerca de lo lúdico (Taylor, 2006; Pearce, 2006; Deterding y Bredow, 2013; Puente y Tosca, 2013).

El concepto de performatividad en la vida cotidiana (Goffman, 1959; 1963) nos sirve como punto de partida (especialmente en el espacio *online*) para entender el escenario de juego digital como un tipo de *co-performance* de la vida diaria (Chan, 2010). «Los mundos virtuales se nos presentan como un contexto único para la investigación etnográfica porque son inherentemente espacios performativos» (Pearce, 2009: 58). Según Goffman (1959), la vida cotidiana puede ser entendida como un teatro en el que las personas representan papeles que les han sido adjudicados (lo más importante es interpretar correcta y creíblemente el papel, ya que el *self* es sumamente frágil, vulnerable y puede ser destruido durante la representación). Los individuos actuantes, en el momento de la interacción social, se esfuerzan por manejar las impresiones de tal modo que manipulen la definición e interpretación de la acción en su interés (manteniendo la fachada). Los jugadores, a través de sus avatares, interpretan roles que transitan y danzan entre espacios y escenarios cotidianos mientras sus hazañas van dejando una impronta digital que puede ser rastreada mediante técnicas etnográficas de observación.

Por otro lado, es importante tomar en consideración que en los espacios de juego *online* los sujetos ostentan una doble condición de actuante y audiencia simultánea. «Así, cuando hablamos del fenómeno de “ver y ser visto”, también implicamos la importancia de ser y tener una audiencia» (Pearce, 2009: 56).

Sin embargo, aunque prestemos especial atención a la metáfora dramatúrgica, no hay que perder de vista otro tipo de contenido metafórico. De acuerdo con Lemert y Berman (1997), Nizet y Rigaux (2006) y Hemilse (2011), existen cuatro tipos de metáforas goffmanianas que inciden y se despliegan en la interacción y vida social. Junto a la metáfora teatral, las tres restantes serían, descritas sucintamente:

- Metáfora del rito: Goffman (1967) trata de describir qué normas y ritos operan en las interacciones sociales, considerando «que existen reglas subyacentes que estructuran los encuentros o las interacciones, es decir, existe un orden normativo (reglas sustantivas y reglas ceremoniales) cuyo respeto se vuelve un rito» (Hemilse, 2011: 188). Existe así un compromiso ritualizado que los individuos involucrados en la situación de interacción deben respetar y *performar*.
- Metáfora cinematográfica o del marco: para Goffman (1974) la realidad social se organiza y estructura a partir de marcos de referencia basados en las experiencias subjetivas de los individuos. Así, organizamos e interpretamos las situaciones de interacción en función de marcos o esquemas de referencia basados en nuestra experiencia social. En los videojuegos, los jugadores configuran marcos de referencia según se va desarrollando el juego, aunque dichos marcos se encuentran muy influenciados por las culturas más amplias donde se practica y desarrolla la acción lúdica, incluyendo experiencias en juegos pasados; debido a esto, los marcos se hallan fuertemente interconectados e imbricados con otros escenarios y contextos (Garfinkel, 1968) y otros procesos de subjetivación (Foucault, 1983).
- Metáfora del juego: aunque es la menos concreta (Nizet y Rigaux, 2006), es fundamental en el análisis de la vida social y la performatividad lúdica. Según esta, las interacciones sociales pueden ser consideradas como juegos en los que los individuos actuantes adoptan estrategias «calculadas» a fin de manipular la información proyectada en su propio beneficio.

Es necesario añadir, como indican Lemert y Branaman (1997), que estos cuatro componentes metafóricos operan simultáneamente. Aunque, cuando son analizadas, dichas

metáforas son comúnmente entendidas de manera aislada, la realidad es que se articulan y despliegan conjuntamente (funcionamiento simultáneo e imbricado).

Por otro lado, en lo referente a la teoría goffmaniana nos interesan especialmente las nociones de región anterior y posterior. Goffman las define así:

Todo lugar limitado, hasta cierto punto, por barreras antepuestas a la percepción. Las regiones varían según el grado de limitación y de acuerdo con los medios de comunicación en los cuales aparecen dichas barreras (1959: 117).

Distingue tres tipos de regiones:

Región anterior (*front region*): consiste en el espacio donde tiene lugar la interacción e interpretación (el escenario o parte visible de la actuación). La actuación del individuo en la región anterior implica cumplir ciertas normas para mantener creíble la interpretación (concordancia entre rol y acción).

Región posterior (*backstage*) o trasfondo escénico: es el espacio donde «tiene lugar una acción que se relaciona con la representación, pero que es incompatible con las apariencias por ella suscitadas» (Goffman, 1959: 146); es el trasfondo o espacio oculto que queda invisible a la percepción de la audiencia y donde la actuación es contradicha conscientemente. Aquí los sujetos pueden olvidarse de su papel, descansar y actuar con naturalidad al no encontrarse expuestos a la percepción del público; consiste en el espacio donde «las ilusiones y las impresiones son abiertamente proyectadas» (*ibid.*: 123).

En el caso de los videojuegos, el espacio en el que ocurre la interacción *online* es la región anterior (la parte visible del juego donde los avatares interpretan sus papeles), mientras que lo que queda al otro lado de la pantalla (oculto al resto de jugadores) se trataría de la región posterior (el lugar que ocupa la persona física). Sin embargo, un aspecto muy significativo a tener en cuenta es la va-

riación de las delimitaciones de las barreras, en función de la experiencia subjetiva y sensible. Por ejemplo, en el caso de los videojuegos en red, las pantallas pueden aislar una región en el aspecto visual o táctil, aunque no en el auditivo; eso permite que, aunque el actor físico/visual quede oculto, parte de su actividad de *backstage* se exponga a través del sonido a los demás. Así, se puede oír un comentario inapropiado, por ejemplo, por parte de un jugador que no puede controlar su frustración.

En los contextos de juego *online*, los sujetos tienen que convivir con una identidad superpuesta entre regiones, ya que pese a que la interpretación se realiza desde la región anterior (mediada vía avatar), el jugador físico, junto al ordenador desde el que interactúa, se encuentran en la región posterior (de tal modo que la presencia de los sujetos se da simultáneamente entre la región anterior y posterior). Pese a que Goffman entiende que las regiones posteriores suelen encontrarse en un extremo del lugar donde se produce la representación (debido a que en la visión goffmaniana de mediados de siglo ambas regiones deben estar separadas por barreras físicas, normalmente paredes, para evitar la contaminación entre espacios), evidentemente este no es el caso. Pese a ello, el control del trasfondo escénico sigue dándose de manera muy similar. Dado que es en la región anterior donde se guardan los «secretos vitales del espectáculo» (Goffman, 1959: 124), el paso de una región a otra debe permanecer cerrado, custodiado u oculto.

Lo interesante de los juegos en red es que el control del trasfondo escénico se vuelve una tarea mucho más compleja, ya que siempre que se produce una comunicación vía auditiva (mediante uso de micrófono), una pequeña parte de la región anterior es revelada a la audiencia (el resto de jugadores es capaz de escuchar lo que está ocurriendo en la región posterior, poniendo a estos en una situación de exposición y vulnerabilidad). Los jugadores tienen que ser muy cautos si pre-

tenden evitar deslices que debiliten el mantenimiento de las impresiones que proyectan sus personajes (impresiones buscadas). Por ejemplo, es común que, durante el fragor de la batalla, en pleno clímax de emoción y experiencias ludonarrativas épicas, aparezcan familiares (pareja, madre, hermanos...) que desestabilicen el manejo de las impresiones, perturbando y alterando la experiencia de juego y la correcta interpretación del papel («Baja el volumen», «Ven a cenar», «¿Por qué no dejas de jugar y ordenas esto?»). Al hacerlo se rompe el círculo mágico, el espacio inmersivo compartido por los jugadores, aislado del mundo externo al juego, donde se interactúa e interpreta de acuerdo a una dramaturgia propia y específica del espacio lúdico (Huizinga, 1954).

Por último, en lo referente a las regiones goffmanianas, es preciso reseñar que a menudo nos olvidamos de la existencia de una tercera región, la exterior o residual, que hace referencia al resto de espacios ajenos a las regiones mencionadas (por ejemplo, los individuos que se hallan fuera de las habitaciones donde se están llevando a cabo las actuaciones). En ocasiones, durante el juego pueden interferir mediante sonidos o ruidos de ambiente y, por tanto, también han de ser consideradas.

RITUALIZACIÓN DE LA COTIDIANEIDAD

Siguiendo los postulados goffmanianos (1953), en toda práctica performativa se visibilizan una serie de normas y se crean sistemas ritualizados que articulan esas interacciones para que sean comprensibles para los sujetos participantes. Garfinkel (1968: 44) dice al respecto que «cualquier escenario organiza sus actividades para hacer de sus propiedades un ambiente organizado de actividades prácticas», ahondando en esa idea de que los escenarios sirven para construir rituales que organicen la interacción. Esta

interacción ritualizada se convierte así en lo cotidiano, donde las estructuras son fácilmente comprensibles y las interacciones pre-visibles. Se convierten en una cómoda rutina.

Esto es fácil de ver cuando se observa cómo la gente toma el primer contacto con un juego, adentrándose en esa fase de exploración requerida para entender su funcionamiento y familiarizarse con él. A lo largo de las horas, los jugadores van creando sus rutinas y construyendo una cotidianeidad dentro del juego, ritualizando así las prácticas lúdicas que ordenan y estructuran las situaciones de interacción (Goffman, 1959). Así, a través de una inmersión progresiva en los contextos de juego, los usuarios construyen una realidad compartida y pautada en su interior.

Cuando esta rutina y ritualización no existe se produce un sentimiento sostenido en el tiempo de desorientación e incomodidad ante la confusión que supone la falta de esa estructura. Los jugadores se sienten perdidos y sin saber muy bien cómo alcanzar los objetivos que se proponen o que les propone el juego, en una situación de clara anomia (Durkheim, 1897) ante la falta de una estructura de normas y comportamientos previsibles que les doten de confianza. Como señalaron varios jugadores entrevistados:

Yo, por lo menos en mi caso... Necesito controlar muy bien el juego. Hasta que no lo normalizo, me siento un poco... eh... incómodo porque no rindo igual y no me puedo centrar en la experiencia que quiero (hombre, 37 años).

Pues al principio no te enteras muy bien de para qué es este botón, para qué es este otro... Luego que si tienes que estar a la historia, a las misiones, o sea, es un poco caótico todo... y esa sensación de descontrol es como que te incomoda, ¿no?... es como si de repente te sueltan en la selva y tienes que volver a aprender a adaptarte...[...] cuando sientes que ya vas teniendo mayor control y es todo como más racional, más mecánico... más controlado... normal. Todo sientes como que todo cobra más sentido, ¿no? (mujer, 20 años).

Como describe Taylor (2006), los juegos suelen disponer de zonas de inicio para que jugadores inexpertos (*newbies*) aprendan las mecánicas de juego (un juego se compone de multitud de funciones, como «atacar», «desenfundar» o «esquivar», el conjunto de las cuales compone una o más mecánicas del mismo, que en el caso del ejemplo sería «combate») en un entorno donde tutoriales y guías sean cómodamente accesibles. De este modo, los jugadores pasan por un proceso de socialización, que les enseña qué significa jugar más allá de los límites estrictos del código de programación. Un proceso que puede etiquetar al jugador como un *noob* (evolución derogativa del término *newbie*, normalmente usado por quienes quieren atacar a otro jugador por su falta de conocimiento o habilidad), creando una brecha de poder entre quienes están aprendiendo y quienes ya conocen el juego. Brecha que a menudo puede ser usada de modo constructivo por los jugadores de mayor veteranía para ayudar a los que se están iniciando, pero a la vez también se usa como mecanismo de poder y posición social en el interior del grupo, para garantizar la preeminencia de quienes han obtenido posición en la comunidad frente a los que acaban de llegar.

Esto se potencia porque aquellos que son veteranos en los videojuegos en general suelen ser rápidos a la hora de interiorizar las estructuras y normas de juegos nuevos al aplicar sus conocimientos previos (lo cual, en ocasiones, puede llevar a errores debido a las distintas lógicas de los juegos, como en el tránsito del *Diablo II* al *Diablo III*, dos videojuegos de una misma saga que, sin embargo, cuentan con numerosos cambios mecánicos entre sí), aumentando así la brecha entre ellos y los novatos (o *casuals*) y creando una pequeña estructura de élite que puede ser exportada de un juego a otro. Se aprovechan de las inercias (Becker, 1995) del entorno videolúdico, como las mecánicas que un juego hereda de otros que le precedieron, para construir su aprendizaje y obte-

ner posición. Por ello, alguien que haya jugado mucho a *League of Legends* encontrará fácil aprender a jugar a *DOTA 2* porque muchas mecánicas son comunes y, aunque inicialmente no conozca las estrategias óptimas, su proceso de adaptación y aprendizaje será más breve que alguien que llegue por primera vez al género y tenga que aprenderlo todo.

Estas estructuras de poder se traducen luego en diversos elementos: el liderazgo en las situaciones en que hay que coordinar a distintos miembros de un grupo (en especial en los clanes: agrupaciones de jugadores organizadas y estructuradas en el interior del juego para conseguir objetivos comunes), la cantidad de visitantes que pueden tener sus canales de Youtube o Twitch debido a su fama o conocimiento, etc. Al hacerlo, se construyen unas mecánicas dotadas de una cierta jerarquización, donde los más veteranos pueden disfrutar de las ventajas de un mejor estatus en el acceso al equipo o la dirección que se quiere impulsar a una parte de la comunidad, etc. Un poder en todos los sentidos de la palabra, que dentro del espacio común del videojuego les otorga una mayor capacidad de agencia que al resto de jugadores de menor veteranía.

Con el tiempo, todos los jugadores dominan y aprenden las reglas y ritos que van emergiendo en la comunidad, permitiéndoles sentirse cómodos con la nueva cotidianidad construida. Como dice Goffman (1967), los individuos buscan el orden, lo ritualizado u organizado, y se muestran agradados y cómodos en situaciones donde impera lo común. Esto no implica que a los jugadores no les gusten las novedades o el descubrimiento, sino que en la práctica diaria suelen disfrutar de contar con zonas de confort dotadas de cierto grado de ritualidad, que les harán sentir seguros a la hora de afrontar y explorar los entornos desconocidos.

Esto demuestra que el conocimiento práctico de la realidad cotidiana (Garfinkel,

1968) es un conocimiento mucho más complejo y sutil de lo que aparenta. Desde el modo en que entendemos y percibimos la realidad, como describe la teoría del enmarcado (Lakoff, 2007), al modo en que interactuamos y construimos nuestras relaciones, conocer la cotidianidad en la que estamos inmersos es imprescindible. La ritualización de las prácticas y los órdenes normativos subyacentes reconfigura los sistemas y las relaciones de poder y performatividad dentro de la comunidad de juego.

Las acciones ritualizadas de combate o comercio (por ejemplo) responden a complejos sistemas organizados de forma emergente por la comunidad, que renegocian las jerarquías y las relaciones de poder (Puente y Sequeiros, 2014). Así, el conocimiento de la realidad cotidiana rearticula y refuerza los sistemas hegemónicos de dominación, creando una estructura de élites reflejada en los sistemas de ranking (*leaderboards*), clasificación y recompensa. Y, precisamente por las inercias (Becker, 1995) que existen dentro de las mecánicas de los distintos juegos, esta estructura de clases dentro del mundo de los videojuegos transita entre los diferentes elementos que componen la ecología lúdica, basándose no solo en los logros y mecánicas internas al videojuego, sino en muchos otros valores e ideas que los jugadores traen consigo cuando se conectan. Un ejemplo de esto es la discriminación que a menudo sufren las jugadoras como consecuencia de interactuar en el interior de un espacio que había sido predominantemente masculino, inserto en el interior de las sociedades heteropatriarcales contemporáneas (Puente y Lasén, 2015).

Es por todo ello que las reglas subyacentes que emergen de la práctica y la actividad diaria operan no solo como un corsé que constriñe nuestras acciones, sino que construyen el sentido de la interacción, reforzando y justificando el orden social del universo de juego y todas sus desigualdades.

Un orden social que implica una serie de aprendizajes en muchas otras áreas que van más allá de lo estrictamente relacionado con el videojuego. La familiarización y la práctica de juego conllevan también un proceso de sometimiento y moldeado a través de los dispositivos disciplinarios del cuerpo (Foucault, 1978). Por todo ello, la práctica lúdica nunca es neutra, sino que implica la adopción de unas técnicas y modos corpóreos que reeducan las subjetividades y los cuerpos de los individuos. Conversaciones, batallas... todas ellas suponen la interiorización de unas posturas y gestos concretos del cuerpo: qué teclas presionar, cómo mover el ratón, dónde prestar atención... que disciplinan y reconfiguran progresivamente el cuerpo, tanto a nivel físico como simbólico (en la experiencia y procesos de construcción de la identidad del jugador). Un ejemplo claro de este tipo de disciplinamientos sería la colonización de la noche en detrimento del sueño, como consecuencia de las largas sesiones de juego.

ESPACIOS DE INTERACCIÓN Y PERFORMATIVIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS

Cuando nos aproximamos al modo en que los jugadores dan credibilidad a sus papeles y construyen la dramaturgia en los escenarios *online*, es preciso tener en cuenta cómo se delimitan las regiones, tal como expusimos anteriormente. En el entorno de los videojuegos, cada vez que se produce una comunicación *online*, una pequeña parte de la región posterior se revela a la audiencia a través de los canales de comunicación compartidos (el sonido, habitualmente); esto obliga a los jugadores a tener mucho cuidado en sus interpretaciones dramatúrgicas, pues la credibilidad de su interacción puede ser amenazada inesperadamente.

En este sentido, uno de los mayores desestabilizadores que hay son la presencia y la injerencia de personas ajenas que interrumpen desde la zona anterior a la posterior. Así,

es frecuente encontrar que individuos cercanos «aparecen» en el interior de la sesión de juego al hacer algún comentario que puede dañar tanto la actuación como el manejo de las impresiones que ese jugador está intentando proyectar. Un hermano que entra a buscar una pieza de ropa, la aspiradora que está pasando por el pasillo y genera ruido, o la protesta de un padre preocupado porque su hijo pasa demasiado tiempo jugando en vez de estudiar son ejemplos de modos en que se rompe la dramaturgia del jugador.

No existe nada peor a que te interrumpan. Es lo que te decía, que no estoy jugando solo joder, que esto implica a más gente y parece que en mi casa algo tan simple nadie lo entiende (hombre, 30 años).

Al romperse la dramaturgia, el conjunto de la comunidad ve de pronto expuesta ante sus ojos la realidad de que se trata de un juego únicamente. Con ello, se rompe la inmersión y el círculo mágico se fractura (Hui-zinga, 1954). Lo cual requiere luego un proceso de ajuste y renegociación de lo ocurrido para recuperar la narración compartida de lo que el grupo estaba experimentando mientras jugaba.

Te saca, pero vamos, te saca completamente de la inmersión y más a nivel profesional. Yo ya he optado por un pestillo, cascos a tope de volumen, y es como si estuviera desconectado para el resto del mundo. Luego volver a concentrarte no siempre es del todo sencillo (hombre, 28 años).

Cuando estás concentrada en el juego, y vas a saco, que te interrumpan es lo peor, luego es reengancharte, porque es como que te sacan un poco de la atmósfera (mujer, 22 años).

Frente a este tipo de rupturas, que todo jugador ha experimentado y que han podido cuestionar su credibilidad interpretativa y reputación, surgen una serie de estrategias para minimizar daños. Con ello buscan pro-

teger las impresiones que generan habitualmente y recuperar la consistencia de sus acciones dramáticas. Algunas de las estrategias más habituales son:

- Apelar a complicidades compartidas: esto normalmente se hace apelando a las comprensiones comunes compartidas por los miembros, así como a los acuerdos implícitos de la interacción (Garfinkel, 1968; 1972). Así, ante una ruptura de la interacción, los actores buscarán generar el apoyo de la audiencia con frases que generen ese vínculo empático con los demás porque a ellos también les habrán pasado cosas similares: «Hoy parece que le toca a mi madre interrumpir». En caso de éxito, el refuerzo y el auxilio de los espectadores fortalecerán la imagen del actor que puede recuperar así la impresión original que estaba intentando proyectar (y, a menudo, debido a que es un vínculo empático con una experiencia compartida, puede servir como mecanismo que fortalezca la cohesión del grupo).
- Ignorar la interrupción o «accidente» dramático: en este caso, el jugador simula que no ha ocurrido ningún evento que haya podido comprometer la actuación dramática y finge que todo continúa igual. Es uno de los mecanismos más habituales y suele servir como modo de reforzar los lazos con los demás en la medida en que ellos también se encuentran ocasionalmente en situaciones similares. Sin embargo, como exige que todo el mundo ignore que se ha producido una ruptura de la dramaturgia, requiere un cierto grado de confianza y comprensión en el grupo.

Buah, lo de obviar las interrupciones que te comentaba pues... es el pan nuestro de cada día. Muchas veces te haces el tonto, como si no te hubieras enterado, porque si no al final no estás a lo que estás y es peor para todos (hombre, 19 años).

- Suspensión temporal de la comunicación: los jugadores pueden optar por silenciar sus micrófonos o apagar la webcam hasta que la interrupción o riesgo existente haya cesado. Después de eso intentarán encubrir sus intenciones, aduciendo excusas como que los dispositivos se han desconectado por sí mismos o que ha habido algún fallo técnico para eximirse de toda responsabilidad y proteger su fachada. Algunos jugadores son más cuidadosos en este aspecto y emplean dispositivos que solo transmiten cuando ellos están pulsando una tecla (*push-to-talk*), con ello pueden controlar los riesgos sin tener que recurrir a una ruptura dramática, como es desenchufar el dispositivo, fácilmente perceptible por los demás. Incluso se puede encontrar que esa sea la política de muchos grupos grandes (normalmente los clanes), donde en una interacción con numerosos jugadores solo unos pocos tienen permiso para hablar, garantizando que se producen el mínimo número de interrupciones y cuando alguien habla lo hace para compartir algo relevante para todos y la interacción dramática que están llevando adelante como conjunto.
- Distanciamiento y reestructuración regional: los jugadores pueden intentar construir una segunda región posterior (más íntima y protegida) dentro de la región posterior que les permita construir una barrera doble. Por ejemplo, cuando un jugador se levanta de su silla para hablar por teléfono en privado está poniendo distancia con el grupo de cara a crear un espacio de intimidad donde sus actividades queden totalmente escondidas, a salvo de juicios y valoraciones negativas que podría emitir la audiencia.

Hablar por teléfono con otra persona ajena al juego, mmm... yo siempre aviso que un momento, y me voy a hablar en privado, para no molestar y porque... mmm... es que no me

gusta... según quién... que me escuchen si no está relacionado directamente con el juego (mujer, 34 años).

Es por todo esto claro que los jugadores son muy conscientes de la importancia de la dramaturgia que están llevando a cabo y de los riesgos a los que se enfrentan. Cómo se gestionan las molestias, interrupciones, etc., pone en un profundo riesgo el círculo mágico (Huizinga, 1954), al romperlo ocasionalmente con la entrada de todo lo que debería permanecer fuera del mismo.

Por ello, en toda interacción dentro de un videojuego compartido, es importante analizar el modo en que un jugador transita de una región a otra: cómo y cuándo pasa del escenario a la región posterior, o cuándo vuelve. Es en esos desplazamientos cuando se hace más visible la ruptura de la mascarada y en el que se hacen más visibles los cambios de papeles que hacen los actores (Goffman, 1959).

Esto es especialmente visible en el interior del reino de los deslices. Como en el ejemplo usado anteriormente de los jugadores que dejan el micrófono abierto después de terminado el juego, los jugadores de pronto cambian de papel y muestran una interpretación distinta ante una audiencia que no se supone que les está escuchando porque no debería ser parte de la nueva escena dramática que tiene lugar. Esto es diferente a las interrupciones en la medida en que la audiencia asume que la interpretación colectiva ya ha terminado y, por tanto, no se ve en riesgo por este cambio.

Otro ámbito en el que este cambio de papeles se hace patente es cuando un jugador debe cambiar de avatar, pasando de jugar un bárbaro a un mago. Al hacerlo, los roles y papeles asignados a cada personaje deben ser reasignados porque el conjunto de la interpretación ha cambiado y los esquemas interpretativos y marcos de experiencia deben dar cuenta de la nueva realidad (Puente y Tosca, 2013; Goffman, 1974) con nuevas estrategias

comunicativas que tengan en cuenta al nuevo personaje.

Finalmente, el último momento en que se produce una ruptura nítida de la dramaturgia es cuando se renegocian los términos de una relación entre los miembros del grupo. Por ejemplo, cuando voluntariamente alguno de sus miembros decide compartir un aspecto de su vida *offline* con los demás (trayendo algo del *backstage* al escenario), introduciendo deliberadamente un nuevo elemento en su interpretación. Esto es muy visible cuando un jugador que siempre se comunicaba por texto de pronto se conecta a un micrófono y habla, ya que la voz desvela información que vía mensaje escrito no se revelaba (edad, sexo, etc.). Pero también ocurre cuando el ámbito personal impone noticias de gran importancia para el jugador que desea compartir con los demás, como la llegada de un hijo, el despido en el trabajo...

Asimismo, la renegociación del estatus de una relación puede cambiar drásticamente cuando emergen afectividades y un jugador se enamora de otro. Por tratarse de un proceso dilatado y complejo, es necesario que ambos jugadores empiecen a compartir aspectos personales de su región posterior, en el interior del marco de su interacción, de modo que el vínculo creado pueda trascender el entorno del juego. Ante esto surgen numerosas estrategias, pero la principal de ellas es la búsqueda de construcción de una nueva dramaturgia entre esos jugadores, que normalmente interpretarán a través de canales privados para ellos, o susurros, aun cuando se encuentren en el medio de la *performance* más genérica con el resto del grupo.

SOCIABILIDAD EN ESPACIOS DIGITALES

Las interacciones sociales no se limitan a una mera interacción o conversación entre jugadores, sino que estructuran y reconstruyen la comunidad al desarrollarse una red de

prácticas, actuaciones y afectividades que trascienden el juego y que se reproducen a lo largo del tiempo (Taylor, 2006; Pearce, 2009; Puente y Tosca, 2013). El círculo mágico (Huizinga, 1954) se ve cuestionado continuamente por el hecho de que surgen relaciones fuertes dentro de los grupos de juego, tanto de amistad como de otros tipos, que refuerzan y cohesionan al grupo.

Los saberes compartidos y las interacciones grupales, junto con las prácticas colectivas, son parte central de la experiencia que cada jugador tiene. Los jugadores se apropian del juego y, al hacerlo, crean un cuerpo de prácticas compuesto por una enorme cantidad de interacciones sociales ritualizadas según las describe Goffman (1959) que se construyen de modo emergente y cocreado, como resultado de las interacciones en el seno de la comunidad. Unas interacciones donde todo jugador juega un papel relevante en establecer, reformular y reproducir esas prácticas, conformando un complejo juego donde la agencia es compartida (Latour, 1998) por todos los que forman la red; una red en el sentido latouriano y que, por tanto, incluye en la misma tanto a los jugadores como a todos los dispositivos tecnológicos con los que interaccionan. Un entorno donde se produce una creciente intersubjetividad (Geertz, 1973; Blumer, 1969; Pearce, 2009) que lleva al establecimiento de toda suerte de marcos interpretativos (Lakoff, 2007) que permiten a los jugadores entender lo que ocurre y actuar del modo más eficaz posible en respuesta a lo que desean y necesitan, sabiendo qué papel va a jugar el resto de la comunidad y cómo interpretará buena parte de sus acciones. En los juegos competitivos, esto incluso lleva un nombre, el *meta*: reúne todos los roles, tácticas y estrategias que se dan por sentado y que, dado que todos los jugadores supuestamente conocen, permite establecer tácticas eficaces cuando se tiene de compañeros de equipo a individuos desconocidos. Un ejemplo con-

creto de esto, por ejemplo, es la asignación de roles al comienzo de una partida (*support*, *adc*, etc. en *League of Legends* o *Smite*, por ejemplo) y eso da forma a lo que se espera de ellos y el modo en que entienden (enmarcan en términos de Lakoff o Goffman) su papel y función en el contexto de la interacción compartida con el resto de jugadores que es la partida.

Pues fíjate, creo que lo de los roles que asume cada uno no son simplemente qué acciones tiene que hacer o cuál es su función dentro del juego, sino que también... es una cuestión de actitud, de visión. [...] Cuando juego con según quién y qué personajes, pues tienes expectativas diferentes... claro que sí (hombre, 34 años).

Vamos, ya te digo que sí. ¿Tú esperas lo mismo de eh... un enano que de un elfo? ¿O del bárbaro y la hechicera? Es que cuando juegas con cada uno hay gente que se mete mucho en el papel y cambia, cambia un mundo... mucho (mujer, 35 años).

De hecho, tal y como afirma Taylor: «Los jugadores no se sociabilizan únicamente en el sentido más simple, sino que conforman complicados sistemas de confianza, dependencia y reputación» (2006: 80). Sistemas y entornos que son persistentes y se reproducen de un grupo de jugadores a otros. Un ejemplo de estos son las tácticas que se generan para que grupos grandes de jugadores puedan acometer las *raids* (misiones cooperativas donde la coordinación es imprescindible para derrotar a enemigos muy poderosos), o en todo el contenido generado por usuarios al margen del interior del juego, pero profundamente vinculados con el mismo (guías, vídeos de Youtube...).

En consecuencia, comienza a emerger una comunidad que reproduce y recrea de manera completa los elementos sociales propios de cualquier colectividad, asemejándose o constituyéndose como una sociedad en miniatura. Con reglas sociales diferentes de las *offline* debido a los efectos de la progra-

mación (como la existencia de niveles), pero que replica y reconstruye en su interior todos los elementos necesarios para que se dé una convivencia humana sostenida y estable.

Autores como Taylor (2006) llegan a afirmar que, aunque muchos de los juegos *online* pueden ser disfrutados en solitario, las prácticas aisladas tan solo producen una experiencia parcial del juego, pues gran parte del interés de los individuos radica en lo social. Es clave para esto el hecho de que la sociabilidad ofrece una enorme cantidad de incentivos que unen a los jugadores a la comunidad y al juego, haciendo que su compromiso con el mismo sea mayor. En consecuencia, en numerosos juegos ciertos objetivos son técnicamente inalcanzables en solitario (como superar una *raid* diseñada para 25 jugadores) y proveen sustanciales recompensas como los codiciados contenidos exclusivos (armas, ropas, etc., que solo se pueden conseguir de este modo y que marcan o bien una estética que muestra que el jugador ha completado ese objetivo, o tienen mejores estadísticas, lo cual permite al jugador ser más eficaz, o algún otro tipo de beneficio en reconocimiento o jugabilidad). Por ello, el reconocimiento de la comunidad en la que uno se integra resulta tanto o más relevante que las recompensas materiales; de ahí la importancia para muchos jugadores de elementos como los *leaderboards*, logros que lucir públicamente, etc., que constituyen una de las muchas formas de demostrar la posición que se tiene en la comunidad y recibir las gratificaciones (especialmente en términos de estatus, admiración, autoestima...) que corresponden a dicha posición y al esfuerzo invertido en el juego. Las carreras entre servidores de *World of Warcraft* por ser los primeros en derrotar a los monstruos finales nuevos más poderosos son un buen ejemplo de este tipo de fenómenos.

Estos elementos son perfectamente conocidos en la industria, donde diversas compañías, como Riot o Blizzard, tienen divisiones internas dedicadas a estudiar la experiencia

de los usuarios (UX) a fin de crear sistemas de reputación y recompensa que favorezcan el desarrollo de una comunidad comprometida y colaborativa. Mulligan y Patrovsky (2003) señalan en este sentido que el diseño de los juegos debe prestar atención a la creación de herramientas y robustos sistemas integrados que favorezcan la interacción social dentro del juego. Y debe hacerse de un modo diferente para cada tipo de jugador (Bartle, 1996) porque cada perfil demanda incentivos diferentes. No se anima a socializar igual a un *killer* (que necesita incentivos del tipo reto/recompensa) que un explorador (que quiere recorrer todo el contenido del juego). Todos estos mecanismos se van creando interconectadamente, para facilitar que los jugadores, según van progresando en el juego, vean mayores beneficios en cooperar con los demás y se favorezca así su integración en la comunidad.

La existencia de dicha comunidad es central para la existencia y la supervivencia del juego. No solo porque sirve de incentivo para que los jugadores inmersos continúen en el juego, sino también como mecanismo de atracción de jugadores, publicidad gratuita que obtiene el juego (por ejemplo, cuando alguien se hace famoso retransmitiendo partidas del juego en plataformas *online*) o contenido generado por los usuarios que alarga la vida de dicho juego sin haber requerido gastos por parte de la empresa (como los *mods*). La comunidad se vuelve así uno de los aspectos centrales en la industria actual del videojuego y en la experiencia que los jugadores tienen de sus propias historias y dinámicas en el interior de los mismos. Y este cambio ha reformado el modo en que la industria y los jugadores se relacionan, empoderando a estos frente a aquella hasta crear una relación más equilibrada (Puente y Sequeiros, 2014).

Una comunidad que además no es homogénea en todo el mundo donde se ha distribuido un videojuego, sino que cuenta con numerosas particularidades territoriales en base a los contextos locales. Se crea así una

imbricación glocal entre bromas, comentarios y referencias del «mundillo global» con aquellas específicas de cada escenario, como son comentarios y repertorios (Puente y Tosca, 2013) sobre la realidad política local, sobre actores, celebridades o chistes regionales. Una de las formas en que esto es más visible es cuando un videojuego cambia su portada, según las diferentes regiones, para atraer al público local, una práctica frecuente en los videojuegos deportivos.

CONCLUSIONES

A lo largo del presente artículo hemos mostrado cómo el juego es una actividad compleja con múltiples dimensiones y que se desarrolla intermitentemente entre espacios y contextos permeables e híbridos (colectivo, cocreado, emergente...) y, por ello, puede tener sentidos y significados diferentes en función de las realidades socioculturales en las que se crea, rediseña (como dispositivo inacabado), distribuye y consume (Ravaha, 2006; Taylor, 2007; Mäyrä, 2009). De este modo, es imprescindible reconocer que las actividades lúdicas deben estar culturalmente situadas, siendo necesario remarcar las limitaciones de los *global studies*: las particularidades de los diferentes contextos y espacios de actuación (diversos e interrelacionados) solo se pueden abordar de manera socialmente situada (Taylor, 2006; Pearce, 2009; Hjorth, 2011).

Goffman (1974) destaca que las particularidades de los diferentes roles y papeles que interpretamos están en continua transformación en función del contexto o del escenario dramático; es indivisible de la cultura y del entorno específico. Cuando se accede a un espacio de juego los usuarios se ven afectados por conjuntos de marcos, normas y sanciones sociales diferentes a los que podrían encontrar en su vida cotidiana, creando un nuevo tipo de entorno local no definido únicamente por el ámbito geográfico sino

por la comunidad en la que nos insertamos, aunque sea virtual. Y esto es importante porque las alteraciones de las convenciones y marcos de interpretación (Huizinga, 1954; Garfinkel, 1968), sancionadas y controladas férreamente por los jugadores más veteranos como mecanismo de poder y control, afectan a los jugadores y les pueden llevar a entender que valores asumidos y asentados en sus vidas no tienen por qué ser de tal modo. No en vano, como toda comunidad, las sociedades generadas dentro de los juegos producen un proceso de resocialización que afecta al conjunto de las personas que los juegan, incluso cuando desconecta de los mismos, pudiendo iniciar cambios sociales en ámbitos más amplios (Puente y Sequeiros, 2014).

Durante la fase inicial de contacto con un videojuego, los jugadores se suelen sentir perdidos y desorientados ante la situación de desconocimiento en la que se encuentran; con el tiempo, el contacto con la comunidad y el creciente disciplinamiento del cuerpo y la subjetivación (Foucault, 1978), van surgiendo una serie de rutinas que permiten romper con la anomia y construir un entorno seguro en el que los jugadores puedan relajarse y disfrutar. Esta ritualización de las prácticas que ordenan y estructuran las situaciones de interacción redundan en la construcción de una estructura social estable, compartida por la comunidad del juego; al hacerlo, estos rituales consolidan prácticas como el combate o el comercio, que a su vez sirven para renegociar y reproducir las relaciones de poder y las jerarquías en el interior de los universos de juego. En este sentido, el conocimiento de los usuarios respecto a las mecánicas de juego genera un poder transversal que migra entre dispositivos, permitiendo que unos jugadores se adapten mejor que otros a los nuevos contextos, importando estrategias eficaces de los espacios originales de los que provienen, como método para mantener la hegemonía que ostentaban en juegos pasados. Esta aproxi-

mación permite entender que los jugadores no dedican su tiempo a los videojuegos como modo de romper con la rutina y lo cotidiano, en busca de una excitación y evasión, sino que, al contrario, lo que suelen buscar es reconstruir su cotidianeidad con nuevos elementos, rituales y contextos compartidos con amigos y compañeros.

Cuando se reaprenden las mecánicas novedosas de cualquier juego, se reconstruye la mentalidad de los usuarios mientras que se reconfiguran sus identidades y cuerpos. Al hacerlo, el medio se convierte en un espacio de interacción y disputa que permite que los jugadores se introduzcan de lleno en un escenario dramático compartido e imbricado en la cotidianeidad, donde representan los distintos roles que les corresponden. Estos papeles deben ser coherentes con el escenario donde se interpretan (Goffman, 1959) y responder a los objetivos del individuo y el grupo a lo largo de esa escena dramática. Así, el medio que articula las experiencias de interacción y práctica configura al mismo tiempo un escenario teatral con unas expectativas sociales adscritas, dota de sentido al círculo mágico (Huizinga, 1954) —ese espacio inmersivo separado parcialmente de realidad cotidiana— y reconstruye las experiencias originalmente diseñadas para dar lugar al *gameplay* o experiencia de juego cocreada (Salen y Zimmerman, 2004; Juul, 2005).

Toda *performance* dramática implica una serie de riesgos, ya que pueden producirse situaciones en que la región posterior se muestra a la audiencia a través de los canales de comunicación visuales o auditivos que está usando el grupo. Esto obliga a los jugadores a desarrollar técnicas de control de la impresión dramática de modo que puedan mantener la integridad de la misma cuando surjan conflictos o interrupciones.

Como consecuencia de todas las interacciones, rituales compartidos y escenarios performativos emerge un espacio donde se produce una sociabilidad muy fecunda, crea-

tiva y compleja. Una red persistente e imbricada de prácticas, interacciones, afectividades y dramaturgias que trasciende al diseño y a la comunidad específica del juego. Recreando marcos de interpretación intersubjetivos, posiciones y hegemonías de poder, lógicas sociodemográficas particulares e inscritas en una ecología mediática; surge una sociedad completa. Por todo lo expuesto, reivindicamos la necesidad de un estudio sistemático y exhaustivo desde la sociología, disciplina que se ha desinteresado por la existencia de unas comunidades virtuales de juego que, progresivamente, se vuelven más relevantes y ubicuas. Un estudio en el que muchas de las construcciones teóricas clásicas (como la goffmaniana) se reivindican como herramientas eficaces para aprehender este tipo de fenómenos emergentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Bartle, Richard (1996). «Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs». *Journal of MUD*, 1(1). Disponible en: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>, acceso el 10 de septiembre de 2017.
- Becker, Howard (1995). «El poder de la inercia». *Apuntes de Investigación*, 15: 99-111.
- Becker, Howard; Geer, Blanche; Hughes, Everett y Strauss, Anselm (1961). *Boys in White: Student Culture in Medical School*. Chicago: University of Chicago Press.
- Blumer, Herbert (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Engelwood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Boellstorff, Tom; Nardi, Bonnie; Pearce, Celia; Taylor, T. L. y Marcus, George (2012). *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. New Jersey: Princeton University Press.
- Chan, Pauline (2010). *Narrative Participation within Game Environments: RolePlaying in Massively Multiplayer Online Games*. Atlanta: Georgia Institute of Technology.
- Clifford, James y Marcus, George (1986). *Writing Culture: the Poetics and Politics of Ethnography*. Los Angeles: California University Press.

- Deterding, Sebastian y Bredow, Hans (2013). *Outside the Box, Outside the Head: Toward an Ecology of Game Enjoy*. Ponencia presentada en los Proceedings of the 7th Vienna Games Conference 2013, FROG 2013. Viena, Austria.
- Durkheim, Émile (2004 [1897]). *El Suicidio*. Barcelona: Losada.
- Ermi, Laura y Mäyrä, Frans (2005). «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion». Tampere: Universidad de Tampere. Disponible en: http://www.uta.fi/~tiilma/gameplay_experience.pdf, acceso el 29 de agosto de 2017.
- Fine, Alan (1983). *Shared Fantasy. Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Foucault, Michel (1978). *Vigilar y Castigar*. Madrid: Siglo XXI.
- Foucault, Michel (1983). «The Subject and Power: Beyond Structuralism and Hermeneutics». En: Dreyfus, H. y Rabinow, P. (eds.). *Beyond Structuralism and Hermeneutics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Garfinkel, Harold (1968). *Estudios de etnometodología*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- Garfinkel, Harold (1972). «Studies in the Routine Grounds of Everyday Activities». En: Sudnow, D. (ed.). *Studies in Social Interaction*. New York: The Free Press.
- Geertz, Clifford (1973). *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture*. Disponible en: http://hypergeertz.jku.at/GeertzTexts/Thick_Description.htm, acceso el 4 de noviembre de 2017.
- Goffman, Erving (1953). «El orden social y la interacción». En: *Los Momentos y sus Hombres*. Buenos Aires: Paidós.
- Goffman, Erving (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Goffman, Erving (1963). *Behaviour in Public Spaces. Notes on the Social Organization of Gathering*. New York: The Free Press.
- Goffman, Erving (1967). *Interaction Ritual. Essays on Face-to-face Behavior*. New York: Pantheon Books.
- Goffman, Erving (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. London: Harper and Row.
- Hemilse, Mariela (2011). «Notas Sobre la Noción de "Frame" de Erving Goffman». *Intersticios: Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 5: 187-198.
- Hjorth, Larissa (2011). *Games and Gaming (an Introduction to New Media)*. New York: Berg.
- Huizinga, Johan (1954). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.
- Ibáñez, Jesús (1979). *Más allá de la sociología: El grupo de discusión: Teoría y crítica*. Madrid: Siglo XXI.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Lakoff, George (2007). *No Pienses en un Elefante*. Madrid: Complutense.
- Lasén, Amparo (2014). «Las mediaciones digitales en la educación sentimental de los y las jóvenes». En: Megías, I. y Rodríguez, E. (eds.). *Jóvenes y Comunicación. La impronta de lo virtual*. Madrid: CRS-FAD.
- Latour, Bruno (1998). «La tecnología es la sociedad hecha para que dure». En: Doménech, M. y Tirado, J. (eds.). *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa.
- Lemert, Charles y Branaman, Ann (1997). *The Goffman Reader*. Massachusetts: Blackwell Publishers.
- Mackay, Daniel (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland Company.
- Mäyrä, Frans (2009). «La experiencia de juego en contexto. Sobre los contextos socioculturales del significado en el juego digital». En: Aranda, D. y Sánchez-Navarro, J. (eds.). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: UOCpress.
- Mulligan, Jessica y Patrovsky, Brigitte (2003). *Developing Online Games: An Insider's Guide*. Boston: New Riders.
- Nizet, Jean y Rigaux, Natalie (2006). *La Sociología de Erving Goffman*. Santa Cruz de Tenerife: Editorial Melusina.
- Pearce, Celia (2006). «Communities of Play: The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds». En: Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Pearce, Celia (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Massachusetts: MIT Press.

- Puente, Héctor y Lasén, Amparo (2015). «Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos». *Redes.com: revista de estudios para el desarrollo social de la Comunicación*, 11: 155-183.
- Puente, Héctor y Sequeiros, Costán (2014). «Poder y vigilancia en los videojuegos». *Teknokultura*, 11(2): 405-423.
- Puente, Héctor y Tosca, Susana (2013). «The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim, Proceedings of DiGRA 2013». Disponible en: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-social-dimension-of-collective-storytelling-in-skyrim/>
- Ranera, Penélope (1999). *Juegos de rol: Experiencia en los mundos de lo imaginario*. Prat i Carós, Joan y Díaz Maderuelo, Rafael (dirs.). Madrid: Universidad Complutense de Madrid. [Tesis inédita].
- Ravaja, Nikklas (2006). «Spatial Presence and Emotions during Video Game Playing: Does It Matter With Whom You Play?». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(4): 381-392.
- Salen, Katie y Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2007). «Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture». En: Karaganis, J. (ed.). *Network Netplay: Structures of Participation in Digital Culture*. New York: Social Science Research Council.
- Toles-Patkin, Terri (1986). «Rational Coordination in the Dungeon». *Journal of Popular Culture*, 20 (1): 5-20.

RECEPCIÓN: 23/02/2018

REVISIÓN: 23/05/2018

APROBACIÓN: 28/09/2018