

Interacciones en videojuegos móviles, caso Mobile Legends: Bang Bang

Interactions in mobile videogames, case Mobile Legends: Bang Bang

Alvaro Acevedo-Merlano¹

Valentina Tatis Solano²

Andrés Silvera Marañón³

Resumen

El presente estudio examina el videojuego Mobile Legends: Bang Bang como un caso de análisis para entender las interacciones en las comunidades virtuales de los juegos online Multiplayer Online Battle Arena, más conocidos como MOBA. En estos entornos, se establecen relaciones sociales innovadoras, en gran medida mediadas por dispositivos electrónicos y plataformas virtuales. La metodología de investigación adoptada fue cualitativa y se empleó la técnica de la etnografía virtual para el acercamiento a los jugadores. La reflexión se centró en las interacciones socioculturales desde una perspectiva experiencial. Para ello, se realizaron entrevistas no dirigidas de manera aleatoria a los participantes de la sala de chat pública con el fin de obtener sus opiniones. Algunos de los resultados obtenidos destacan la importancia del factor económico en los espacios virtuales del videojuego, como dinamizador de relaciones de poder, que son capaces de otorgar una posición social virtual privilegiada a los héroes. De este modo, se llega a la conclusión de que el videojuego, debido a sus chats públicos, no es un espacio seguro ni neutral para todos los jugadores. La información compartida en los canales de intercambio de información puede ser enriquecedora, pero también

1. Máster en Educación, línea cibercultura. Máster en Comunicación y Desarrollo. Antropólogo. Profesor investigador tiempo completo de la Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. Correo: alvaroacevedomerlano@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0131-0276>

Master in Education, cyberculture line. Full-time research professor at The Coast University, Barranquilla, Colombia. Email: alvaroacevedomerlano@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0131-0276>

2. Comunicadora social. Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. Correo: vtatis1@cuc.edu.co, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4891-5723>

Social communicator. The Coast University, Barranquilla, Colombia. Email: vtatis1@cuc.edu.co, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4891-5723>

3. Comunicador social. Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. Correo: asilvera@cuc.edu.co, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6620-5215>

Social communicator. The Coast University, Barranquilla, Colombia. Email: asilvera@cuc.edu.co, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6620-5215>

riesgosa, ya que aborda temáticas para adultos. Además, se argumenta que el juego va más allá de la virtualidad y puede influir en la construcción de las subjetividades de los jugadores en proceso de formación.

Palabras clave: videojuegos, Mobile Legends, interacciones digitales, etnografía virtual, comunidades virtuales

Abstract

This study examines the video game Mobile Legends: Bang Bang as a case study to understand the interactions in the virtual communities of the online Multiplayer Online Battle Arena games, better known as MOBA. In these environments, innovative social relationships are established, largely mediated by electronic devices and virtual platforms. The research methodology adopted was qualitative and the technique of virtual ethnography was used to approach the players. The examination focused on sociocultural interactions from an experiential perspective. For this, non-random interviews were conducted with the participants of the public chat room in order to obtain their opinions. Some of the results obtained highlight the importance of the economic factor in the virtual spaces of the video game, as a dynamic of power relations, which are capable of granting a privileged virtual social position to the heroes. In this way, the conclusion is reached that the video game, due to its public chats, is not a safe or neutral space for all players. The information shared in the information exchange channels can be enriching, but also risky, since it deals with topics for adults. In addition, it is argued that the game goes beyond virtuality and can influence the construction of the players' subjectivities in the process of formation.

Keywords: videogames, Mobile Legends, digital interactions, virtual ethnography, virtual communities

I. Introducción

En la actualidad, los videojuegos son una industria multimillonaria que emplea a miles de personas en todo el mundo y mueve grandes cantidades de dinero. Los MOBA, como Mobile Legends: Bang Bang, son un ejemplo de cómo estos juegos han evolucionado para satisfacer las necesidades de los aficionados, no sólo ofreciendo emocionantes batallas en equipo, sino también permitiendo a los jugadores desarrollar habilidades sociales y de liderazgo. En este contexto, la investigación sobre las comunidades virtuales de los MOBA se ha vuelto cada vez más importante, y el uso de la etnografía virtual como método de investigación puede ser especialmente útil.

Por lo tanto, este estudio adoptó un enfoque cualitativo utilizando la etnografía virtual como marco metodológico para analizar las interacciones sociales en la comunidad virtual de Mobile Legends: Bang Bang. Los resultados obtenidos revelaron

la importancia del factor económico en los espacios virtuales del videojuego, como dinamizador de relaciones de poder capaces de otorgar una posición social virtual privilegiada a los héroes.

La popularidad de los MOBA también ha llevado a la creación de una comunidad de jugadores altamente dedicada y apasionada, que a menudo se reúne en eventos en vivo y en línea para competir y discutir sobre el juego. Estos eventos proporcionan una plataforma para la creatividad y la innovación, y pueden ser un espacio donde los jugadores desarrollen habilidades de liderazgo y colaboración en equipo (Arif y Aditya, 2022). La investigación sobre estos grupos puede proporcionar información sobre cómo se forman y mantienen estos colectivos de jugadores, lo que puede tener implicaciones importantes para la formación de equipos y conglomerados en otros ámbitos, como los deportes y la educación.

La importancia de esta investigación radica en el creciente papel que juegan los videojuegos y las comunidades virtuales en la vida de las personas y la necesidad de comprender cómo estas interacciones pueden afectar a las relaciones sociales y culturales en el mundo real. Dado el creciente interés en los MOBA y su popularidad en todo el mundo, es crucial comprender cómo se forman y mantienen estos grupos de jugadores altamente especializados (Vincy y Paramita, 2019).

Por lo tanto, el objetivo de este artículo es analizar las interacciones en los colectivos virtuales que se dan alrededor de los juegos online MOBA, utilizando el videojuego Mobile Legends: Bang Bang como caso de estudio, con el objetivo de entender cómo son afectadas las relaciones sociales y culturales en el mundo análogo, y proporcionar información valiosa para informar la política pública y la toma de decisiones en relación con la regulación de los entornos virtuales. Asimismo, es importante anotar que el estudio se enfocó en una sola comunidad virtual de un juego específico (Mobile Legends: Bang Bang), lo que puede limitar la generalización de los resultados a otros grupos virtuales de MOBA o juegos en línea en general.

II. Revisión de literatura

La aparición de los videojuegos multijugador dio lugar a una variación significativa respecto a las formas habituales de jugar, convirtiéndose en artefactos culturales gestores de nuevos modos de interactuar, relacionarse y apropiarse del ciberespacio; hoy son uno de los escenarios más preponderantes para las prácticas de sociabilidad de la juventud urbana contemporánea. A diferencia de lo que ocurría en décadas pasadas, donde la única opción para jugar videojuegos era en las máquinas recreativas o con las consolas caseras, hoy gracias a la fluctuante era digital y al uso de las TIC, se han producido diversas plataformas que proporcionan un más rápido y fácil acceso, como los dispositivos móviles, que permiten acceder a muchos videojuegos sin importar el lugar donde los jugadores se encuentren (Acevedo y Ortiz, 2021).

Este tipo de videojuegos ha impactado la forma tradicional en la que se juega, pues la presencia física de los compañeros de juego no resulta imprescindible, ofreciendo la oportunidad de conectar a través de Internet con otros jugadores, teniendo como primer punto en común al videojuego compartido (López y Zuluaga, 2018). Así, al pasar de una interacción limitada por la presencialidad a una interactividad ilimitada en tiempo y espacio, se establecen interacciones sociales mediadas por los dispositivos físicos y los entornos virtuales de los videojuegos, donde se llevan a cabo diversas actividades por medio del control de los avatares, como hablar, caminar, correr, saltar, esquivar obstáculos, realizar misiones y combates, efectuar compras, etc.

La consolidación de interacciones en los videojuegos en línea fomenta la creación de grupos online que conectan a personas con intereses similares, eliminando barreras temporales y geográficas (Salinas, 2003). Esto facilita la posibilidad de compartir culturas y enriquecer la experiencia de juego, ya que la interacción con jugadores de diferentes valores, tradiciones e idiomas permite el intercambio de conocimientos y perspectivas independientemente de su ubicación geográfica. En las comunidades virtuales se genera una nueva concepción del videojuego ligada a la sociabilidad, pues los jugadores no se encuentran aislados, por el contrario, forjan relaciones estables que pueden trascender el plano de la virtualidad (Acevedo-Merlano *et al.*, 2016).

Ahora bien, las posibilidades de interacción en los videojuegos se crean por la forma en la que son diseñados, desde sus gráficos y narrativas (Vera, 2015). No obstante, a pesar de que los videojuegos sean elaborados desde unas intencionalidades o propósitos de quienes los fabrican, son los mismos jugadores los que se adaptan y apropian de estas aplicaciones interactivas de manera intrínseca, consolidando colectivos en los que subyacen relatos y experiencias de juego creadas a partir de las vivencias y saberes que cada jugador construye por fuera de la virtualidad.

Las comunidades virtuales de videojuegos no solo han cobrado importancia para la comprensión de las nuevas dinámicas de socialización y construcción de significados en el ciberespacio, ya que también han generado beneficios para quienes se lucran de esta industria, incrementando su consumo y productividad. Por tanto, se impulsa un modelo que permite entablar relaciones basadas en el entretenimiento, la diversión y el conocimiento, que a su vez promueva una industria financieramente rentable. Por tanto, en los últimos años ha aumentado la creación de videojuegos que ofrecen diversas formas de jugar, entre los que destacan los pertenecientes al género Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), siendo muy populares, con la capacidad de contar con “miles de jugadores conectados simultáneamente en un mismo servidor” (Bertran y Chamarro 2016, p. 29).

Los MOBA hacen parte de un género que combina elementos de los juegos de estrategia y de rol en tiempo real, manejando una narrativa sencilla, capitalizan lo interactivo con la posibilidad de participación de los jugadores, desde unas mecánicas

poco complejas, logran ser muy atractivos para diversos tipos de usuarios, sin importar su nivel, por el factor de competitiva que posee (Chaparro, 2015). En ese sentido, a causa del gran auge que han tenido los MOBA en los últimos años, resulta importante ahondar en las interacciones que se dan entre sus aficionados e indagar cómo de dichas interacciones devienen representaciones a partir del intercambio de información, puntos de vista y experiencias compartidas en la virtualidad (Curtis *et al.*, 2019).

Ahora bien, para efectos de este trabajo se seleccionó el videojuego Mobile Legends: Bang Bang, por su condición de multiplataforma y su fácil acceso; este juego está disponible en todas sus características para teléfonos móviles, convirtiéndose en un espacio lúdico de interacción virtual sin la necesidad de consolas u ordenadores. El juego fue creado, desarrollado y publicado en el 2016 por la empresa Moonton, diseñado inicialmente para la arquitectura de los smartphones, manteniendo la posibilidad de interactuar por medio del chat integrado, como canal principal de comunicación entre los jugadores.

III. Materiales y métodos

Se llevó a cabo una investigación utilizando un enfoque cualitativo para comprender las interacciones que se dan en Mobile Legends. El estudio se desarrolló desde la hermenéutica, considerando que los fenómenos investigados son “símbolos, textos o análogos textuales que hay que interpretar” (Bunge, 2007, p. 403). Se aplicaron entrevistas no dirigidas de manera aleatoria a los participantes de la sala de chat pública, en la que se llevó a cabo la observación participante (Guber, 2001) como herramienta de recolección de datos, logrando un acercamiento a las experiencias virtuales que repercuten en los jugadores, suscitando en ellos una interacción en su contexto.

A lo largo de la investigación se incorporó la etnografía virtual (Hine, 2004) partiendo de las concepciones tradicionales de trabajo de campo, tal y como lo expresa la autora:

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

Asimismo, esta forma de etnografía es definida como: “Una etnografía sobre Internet y construida en Internet, que puede ser parcialmente concebida como una respuesta adaptativa y plenamente comprometida con las relaciones y conexiones, y no tanto con la localización, a la hora de definir su objeto” (Mosquera, 2008, p.543).

Así, la etnografía virtual fue determinante para el acercamiento con los jugadores a los que se abordó, pues se alinea con la reflexión sobre las interacciones socioculturales desde lo experiencial. Todo esto teniendo en cuenta que el ciberespacio es un lugar propicio para las interacciones sociales, donde lo pragmático, el sentido y las identidades se gestan a través de distintas líneas, convirtiéndose en un escenario que abre nuevas aristas para las metodologías cualitativas (Domínguez *et al.*, 2007). Se realizó una recopilación de antecedentes bibliográficos sobre las relaciones establecidas dentro de los ámbitos virtuales de juego. De igual forma, se revisaron bases de datos como Redalyc, Scielo y Scopus indagando en artículos especializados vinculados con el tema de investigación a desarrollar.

Se elaboró un perfil en el juego para conocer el sistema e identificar las interacciones entre los usuarios, con el fin de observar sus características; posterior a ello, se ingresó a las salas de chats públicas, para conocer las interacciones y los intercambios de información que se dan en medio del juego, logrando empatizar con los usuarios, quienes fueron informados de la investigación; de ese modo, se crearon vínculos con los jugadores, con los cuales se llevaron a cabo varias conversaciones. Se realizaron una serie de entrevistas no dirigidas a los informantes considerados clave para la recolección de datos.

En el trabajo etnográfico virtual dentro del espacio digital del juego, es decir, durante el trabajo de campo (Guber, 2001) se realizó el ejercicio de la observación participante, acompañado por el registro de un diario de campo. Esta situación requirió necesariamente que los investigadores experimentaran el videojuego personalmente, pues solo jugando se pueden evitar mal interpretaciones multidimensionales, que van desde la mecánica hasta los objetivos del juego (Aarseth, 2007).

Con el fin de identificar las interacciones entre los usuarios del juego, se analizaron las salas de chat públicas durante 3 meses, desde septiembre hasta noviembre de 2020, llevándose a cabo un total de 18 sesiones sistemáticas bajo el propósito directo de la investigación. Además, es importante mencionar que, durante el proceso de etnografía virtual, también se realizaron aproximadamente 25 sesiones adicionales de observación participante de manera orgánica, es decir, como jugadores activos. Si bien estas sesiones adicionales no fueron planeadas con antelación, se consideran relevantes para el estudio, ya que permitieron una aproximación más amplia a las dinámicas y prácticas culturales en el contexto de Mobile Legends. Así, se aplicaron 9 entrevistas no dirigidas a jugadores de Colombia, Argentina, Bolivia y España.

IV. Resultados y discusión

Mobile Legends como un espacio virtual que incorpora componentes de los juegos de rol, basándose en la producción de estrategias en tiempo real, impulsa a que los jugadores ejecuten estrategias dependiendo de sus conocimientos y experiencias

adquiridas tanto en el plano de la realidad tangible como en la virtualidad. En muchas instancias, las prácticas sociales que llevan a cabo los jugadores son la manifestación de sus vivencias y del contexto sociocultural donde se ubican.

En este videojuego como en todos los del género MOBA, es fundamental evitar jugar en solitario, pues juntar esfuerzos y propiciar el trabajo en equipo para llevar a cabo acciones encaminadas a lograr el éxito en las partidas, resulta ser su distintivo. Es vital para los jugadores fomentar un pensamiento estratégico, que vele, no solo por salvaguardar la vida del héroe, sino por hacer posible que los compañeros puedan superar a sus enemigos en los combates. Aquí, el factor cooperativo y de ayuda mutua se convierte en parte esencial del juego.

Mobile Legends ofrece a cada jugador diversos roles para escoger, dependiendo del que mejor se adapte a sus preferencias, bien sea con respecto a cómo luce el personaje en cuanto a la apariencia o con relación a sus habilidades, durabilidad, poder ofensivo y grado de dificultad; esto último suscita un papel importante, pues al seleccionar los héroes es necesario que exista una continua práctica para ejecutar los movimientos, proyecciones de ataques y habilidades de la manera correcta.

La especialidad de cada uno de los personajes representa la manera en cómo el jugador debe escudriñar y aplicar sus técnicas a la hora de enfrentarse en el campo de batalla. Es imprescindible destacar en este punto, que cada uno ocupa un rol que complementa de modo significativo al equipo debido a que un jugador se encarga de un héroe y asume el rol ya sea combatiente, tanque, asesino, tirador, mago y apoyo. Este rol adquiere un componente importante, pues al momento en que el jugador lo asume, se reconfigura la percepción del usuario inmerso en el juego, teniendo en cuenta que el héroe escogido puede ser interpretado como otro yo, un nuevo yo que debe adaptarse a las situaciones que se presenten en el momento, para tomar las decisiones correctas que no afecten al equipo; todo esto dentro de un universo compuesto por reglas finitas que se decantan en una gramática estructurante de la narrativa, como lo plantea Moreno (2019):

En los videojuegos se genera una negociación a través de la interpretación y la improvisación de una narrativa que nace y muere durante el tiempo de partida. Podríamos decir que se trata de una forma codificada de aquello que los niños llaman “hacer como si”, donde literalmente el objetivo es convertir tu rol en juego. (p. 11)

Cada héroe del juego posee una historia, una narrativa con un valor propio en su producción y efecto (Valhondo, 2020) que justifica su rol y diseño, muchas veces está relacionada con guerreros, príncipes o personajes míticos que, con gran valor arriesgarían lo que fuera por salvar al mundo de los más crueles destinos. Así, al inicio de cada partida los jugadores pueden escuchar al personaje enunciar una frase característica que va en función con lo que ha sucedido en su historia, aquello que lo ha marcado,

sus propósitos, miedos o anhelos. Esto sucede para que el jugador sienta, se apropie y apersona de su avatar en su rol, reforzando su sentido de responsabilidad, no solo para con el equipo, sino también para con la historia del personaje.

Al momento en que el jugador hace parte del proceso para desarrollar las estrategias colectivas, se establece una comunicación con los demás jugadores, con el objetivo de propiciar interacciones que, no solo ofrezcan una forma de divertirse y entretenerse, sino que propicien el intercambio de significados entre los participantes que asumen el rol de su avatar.

Las partidas están constituidas en equipos divididos en 5 vs 5, para comprender la mecánica de los combates se participó en varias batallas; allí, los participantes de cada equipo deben tumbar las torres del enemigo hasta llegar a su base y destruirla, para lograrlo es necesario ir avanzando por tres caminos conocidos como carriles: superior, medio e inferior. Solo cuando se derrumban las torres enemigas sobre los tres caminos se logra la victoria.

El juego se compone por las modalidades Clásica, Clasificatoria, Coliseo, Arcade, Personalizada o vs IA (Ver Figura 1), siendo la modalidad clásica una de las favoritas, tal y como lo deja ver el participante:

La que más me gusta es la clásica, he tenido algunos problemas en partidas clasificatorias, me han insultado innumerables veces por equivocaciones ya que en estas partidas es importante ganar, porque si no lo haces te quitan una estrella en la partida perdida y estarías bajando de nivel y esa no es la idea, en cambio en las clásicas uno puede jugar sin presiones sabiendo que si hay un error de tu parte quizás los demás jugadores ni siquiera te recriminen por ello, solo lo dejan pasar porque no está en riesgo su rango en el juego. (H.A. [Hammusis], entrevista noviembre 18 de 2020)

Figura 1. Modalidad clásica Mobile Legends



Fuente: Perfil propio implementado para la observación participante.

En las diversas modalidades pueden variar factores como la ambientación, los escenarios, el número de torres por destruir para ganar la partida, así como otros elementos que componen cada modalidad. A través de dichas modalidades se facilita la forma de escalar en el rango o nivel de juego, para los jugadores es muy importante lograr un alto rango, entre los que se encuentran el Mítico, Leyenda y Épico. El ascenso de niveles juega un papel preponderante, convirtiéndose en un factor ineludible y en concordancia con el propósito del videojuego, que el jugador vaya enfrentando los retos para superarlos y que lo lleven a posicionarse en un nivel cada vez mejor.

Una de las formas para que los jugadores obtengan un mayor rango, es a partir de la economía presente en el juego; se trata de generar ganancias por medio de las partidas, pues al jugador aportar a la victoria de su equipo, obtendrá una cantidad de monedas determinada. Lo anterior supone un componente que proporciona un valor agregado al desempeño del jugador, ya que, al conseguir monedas, su héroe podrá realizar compras en la batalla, accediendo a la tienda de Mobile Legends que se despliega en la partida de forma minimizada, o realizar compras dependiendo de las recomendaciones que el mismo videojuego genere; esto le permitirá al jugador aumentar la fuerza, velocidad de ataque y durabilidad de su héroe en el enfrentamiento.

A medida que se logra acumular monedas se puede tener acceso a más héroes, proporcionando un alto estatus al jugador. Se evidencia la importancia del factor económico en los espacios virtuales del videojuego, como dinamizador de relaciones de poder capaces de otorgar una posición social virtual privilegiada a los héroes, algo que podría ser opuesto a las condiciones económicas del jugador dueño del avatar. Todas las clasificaciones en categorías de jugadores se reflejan en brechas entre los

diferentes rangos, y por consiguiente entre los jugadores, pues un jugador Legenda no podría jugar en modalidades específicas con jugadores de bajos rangos -Guerrero o Épico-, como lo expresa A.J.

Me gustan casi todas las modalidades de Mobile, pero la que juego casi siempre es la clásica porque la puedo jugar con mis amigos y mi novia, que están en categorías menores. Mi novia es Guerrero y por falta de tiempo no ha podido ascender en el juego, yo quiero ayudarla a ascender en las clasificatorias pero el juego no da esa opción, entonces se vuelve complicado que a ella le vaya bien porque casi siempre que juega pierde y no puedo hacer nada al respecto. (A.J. [Noctis], entrevista 17 de noviembre de 2020)

En la sala de chat pública no se desarrollan conversaciones estructuradas entre los individuos que den paso a reflexiones sobre temáticas particulares, al contrario, se generan una serie de mensajes desligados y con aparente incoherencia entre los interlocutores; no obstante, esa práctica aparentemente disonante tiene el objetivo de generar reacciones u opiniones por parte de los usuarios con respecto a los mensajes compartidos.

En las salas de chat los jugadores no se cohiben en sus comentarios, pues no existe una regulación de palabras ofensivas, burlescas o sobre temas inapropiados. Esto ocurre a pesar de que en los espacios públicos de la virtualidad existen unos mínimos de prudencia en cuanto a los contenidos y comentarios que se pueden o no publicar. De ese modo, según Corbacho (2010) en los espacios virtuales se dan unas condiciones de uso, políticas de privacidad que funcionan para crear un marco normativo que regule el uso de estas. Sin embargo, a pesar de ser un espacio público donde todos los jugadores de Mobile a nivel global tienen la oportunidad de acceder, no hay una regulación en el lenguaje, siendo capaces de manifestarse de la forma en que ellos lo consideren apropiado, con el uso de palabras ofensivas que incorporan y utilizan en su cotidianidad.

Gran parte de los mensajes del chat están enfocados a pedir likes (Ver Figura 2) en las fotografías que los usuarios tienen publicadas en el juego, también piden que se les sigan en sus distintas redes sociodigitales (López, 2021) y a partir de ahí generar otro tipo de interacciones por fuera del videojuego.

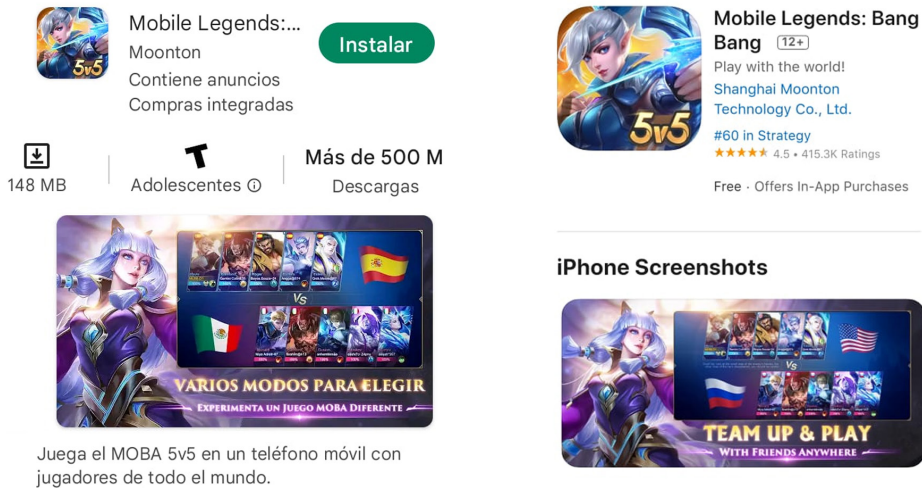
Figura 2. Petición de likes en chat público de Mobile Legends



Fuente: Perfil propio implementado para la observación participante.

Cuando las interacciones se dan en un ambiente digital y socialmente constituido, los elementos característicos del grupo pueden manifestar rasgos culturales replicables por quienes participan de las interacciones y quienes comparten los espacios de socialización. En estas salas de chat se desarrollan conversaciones de todo tipo, con tópicos que nada tienen que ver con el juego, mientras los hilos narrativos que se logran conectar migran a otras plataformas; lo preocupante en este caso es la posible presencia de menores de edad que pueden observar y hasta participar de las conversaciones, que muchas veces suelen ser sexuales, y por supuesto, no aptas para ellos. Esto ocurre pese a que el juego se encuentra categorizado por la Entertainment Software Rating Board (ESRB) como (T), apto para adolescentes desde los 13 años, mientras que, para la App Store de Apple, la edad requerida que se muestra es de 12+ (Ver Figura 3).

Figura 3. Mobile Legends para descargar en Play Store y App Store



Mobile Legends: Bang Bang

Moonton

Contiene anuncios
Compras integradas

Instalar

148 MB

Adolescentes

Más de 500 M Descargas

Play with the world!
Shanghai Moonton Technology Co., Ltd.

#60 in Strategy

★★★★★ 4.5 • 415.3K Ratings

Free · Offers In-App Purchases

VARIOS MODOS PARA ELEGIR
EXPERIMENTA UN JUEGO MOBA DIFERENTE

Juega el MOBA 5v5 en un teléfono móvil con jugadores de todo el mundo.

iPhone Screenshots

TEAM UP & PLAY
WITH FRIENDS ANYWHERE

Fuente: Play Store y App Store.

Mobile Legends presenta similitudes con las redes sociales. En la sección de reglas, se explican diversas maneras de recolectar dinero para obtener personajes o armas adicionales. Asimismo, se puede aumentar el carisma dentro del juego al subir una foto al perfil, lo que otorga 200 puntos. Si la foto recibe “me gusta”, se suman 10 puntos, mientras que, si recibe comentarios, se añaden 15 puntos. Si la foto recibe un pulgar arriba, se suman 10 puntos más. Por tanto, el puntaje para ganar carisma se convierte en una medida de estatus social. De esa manera, las interacciones sociales a partir de la ganancia de puntos es una forma de persuadir a los usuarios para ganar el tan codiciado carisma, convirtiéndose en un método de socialización característico entre los jugadores que trasciende al juego como epicentro de interés para quienes integran las comunidades virtuales.

Otra de las temáticas que más compartieron los jugadores fue la búsqueda de un mentor, es decir, los jugadores novatos requerían de otro jugador de mayor nivel para que los ayudase a escalar de rango en el juego (Ver Figura 4).

Figura 4. Búsqueda de mentor en chat público de Mobile Legends



Fuente: Perfil propio implementado para la observación participante.

Los jugadores tienen el deseo constante de ser reconocidos y legitimados por la comunidad a la que pertenecen, lo cual se consigue a través de la escala de rango en donde se propende por la consecución de los objetivos.

La sexualidad tiene un papel flagrante en el juego, pues muchos de los comentarios observados en el chat público estaban orientados a pedir fotos íntimas de otros jugadores. Los temas sexuales son un aspecto importante, los jugadores no se inhiben de mostrar sus deseos a través del chat (Ver Figura 5).

Comento en la sala de chat público y a mi modo de verlo me parece una buena experiencia, las cosas que comento son siempre para que me regalen diamantes y he visto casos en los que las personas te pueden regalar a cambio de que pases fotos privadas, es algo que yo no haría, pero respeto a la gente que lo hace porque en sí no tiene nada de malo. (Noctis, entrevista noviembre 2020)

Figura 5. Solicitud de fotos íntimas en Mobile Legends



Fuente: Perfil propio implementado para la observación participante.

Sin embargo, así como muchos jugadores reproducen o naturalizan los tópicos sexuales en los comentarios, también hay quienes rechazan dicha práctica.

A veces ni siquiera entro a las salas de chat público porque siempre que ingresaba había gente pidiendo el pack o diciendo cosas relacionadas al sexo, es algo que se puede ver como normal en ciertos momentos, pero si entras y lo que hay es puro comentario sexual se sabe que no estarán hablando de nada que no sea eso, son temas que no me gusta tratar por estos medios así que me abstengo de participar a menos que sea para buscar alguien con algún rol que necesite para la partida. (L.M. [Overlordy], entrevista noviembre de 2020).

V. Conclusiones

Los videojuegos en línea han ganado una gran popularidad y se han convertido en una forma de entretenimiento y de conexión social para millones de personas en todo el mundo. Muchos jugadores encuentran en los videojuegos en línea una sensación de comunidad y conexión social, lo que puede ser especialmente importante para aquellos que experimentan aislamiento social o marginalización en la vida real. Además, los videojuegos en línea ofrecen a los jugadores la posibilidad de interactuar con otros jugadores de diferentes partes del mundo, lo que puede enriquecer su experiencia de juego y ampliar sus horizontes culturales.

Los MOBA han surgido como un fenómeno cultural global, cuyas interacciones sociales se han convertido en un objeto de estudio para la investigación en el campo

de la sociología y la cultura digital. Los avances tecnológicos han permitido la creación de plataformas digitales que facilitan la generación de procesos comunicativos inéditos en el ciberespacio, desde modalidades enunciativas múltiples y reticulares en tiempo real. En este contexto, los dispositivos de juego han generado nuevas formas de interacción social, donde se construyen e intercambian significados, convirtiéndose en factores influyentes en la vida de quienes los practican (Acevedo-Merlano, 2020).

No obstante, es importante reconocer que estas interacciones no siempre son neutrales o seguras para todos, pues los videojuegos en línea también pueden exacerbar conflictos y tensiones entre los jugadores. Las interacciones sociales en los videojuegos en línea a menudo están marcadas por la competencia y el anonimato, lo que puede conducir a comportamientos agresivos y hostiles. Además, el anonimato en los videojuegos en línea puede fomentar la discriminación y el acoso hacia ciertos grupos de jugadores, como mujeres, minorías étnicas o miembros de la comunidad LGBTQ+ (Ruberg y Phillips, 2018).

En el caso de Mobile Legends, una sala de chat pública donde convergen diversas temáticas y maneras de enunciación puede convertirse en un espacio riesgoso para los menores de edad que acceden al juego. A pesar de que las interacciones que se dan en el juego hacen parte de una cultura digital participativa, que contribuye desde lo colectivo a fortalecer los procesos de sociabilidad digital multimodal, es necesario estar atentos a la presencia de jugadores que se encuentran en proceso de construcción de sus subjetividades, tomando al juego como un referente que traspasa el plano de la virtualidad.

Por tanto, es importante que los desarrolladores de videojuegos en línea tomen medidas para fomentar una comunidad en línea segura y respetuosa. Las políticas de conducta y las medidas de moderación efectivas pueden ayudar a prevenir la agresión y el acoso en línea. Además, la inclusión de personajes y temas diversificados en los videojuegos en línea pueden fomentar un ambiente más acogedor y respetuoso para todos los jugadores.

En suma, es esencial que los padres y cuidadores estén informados y conscientes de los posibles riesgos que pueden surgir al jugar juegos en línea, no necesariamente debido al contenido proporcionado por los desarrolladores, sino por las interacciones con otros usuarios que podrían tener malas intenciones. Por lo tanto, se necesita implementar herramientas de control parental para garantizar la protección de los menores.

VI. Lista de referencias

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos, aproximaciones metodológicas al análisis de juegos, *Artnodes*, 7, 4-14. <http://dx.doi.org/10.7238/a.voi7.763>
- Acevedo-Merlano, Á., y Ortiz Zaccaro, Z. (2021). Videojuegos y subjetividades: Una reflexión desde Hispanoamérica. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII (4), 440-448.
- Acevedo Merlano, A. (2020). Apuntes sobre estudios tempranos de videojuegos en Iberoamérica. *Ciencia E Interculturalidad*, 27(02), 120-127. <https://doi.org/10.5377/rci.v27i02.10437>
- Acevedo-Merlano, A., Chaux-Lizarazo, J., y Rodríguez, U. (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG). *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 16(3), 131-165.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Bertran, E., y Chamarro, A. (2016). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28(1), 28-34.
- Bunge, M. (2007). *Buscar la filosofía en las ciencias sociales*. Siglo XXI.
- Corbacho, J. (2010). *Redes sociales y normas de urbanidad*. In II Congreso Internacional de Comunicación (Vol. 3).
- Curtis, C., Pool, M., y Moreno, H. (2019). Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia: El caso League of Legends como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(1), 92-118.
- Chaparro, H. (2015). *Patrones sociales en comunidades virtuales de juegos en línea: la experiencia en League of Legends*.
- Domínguez, D., Beaulieu, A., Estalella, A., Gómez, E., Schnettler, B., y Read, R. (2007). Virtual Ethnography. *Forum Qualitative Social Research*, 8(3).
- Guber, R. (2001). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Ed. Norma.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Universitat Oberta de Catalunya.

- López Aguirre, J. L. (2021). Conectados +, experiencia educativa en la covidianidad: Reinventando entornos virtuales de aprendizaje en la Comunicación. *RPC*, (1), 11-24.
- López, D. C. C., y Zuluaga, C. A. M. (2018). VIDEOJUEGOS DE ROL EN LÍNEA: Interacción, habilidades, evolución de los personajes, sentido de la fama y el clan. *Revista Luciérnaga-Comunicación*, 10(19), 25-38.
- Moreno, A. R. (2019). Juegos de rol y roles del juego: aproximación antropológica a un club de rol en Barcelona. *Perifèria: Revista de recerca i formació en antropologia*, 24(1), 104-130.
- Mosquera, M. (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. *Fermentum*, 18(53), 532-549.
- Ruberg, B., y Phillips, A. (2018). -Queerness y Video Games Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games. *Games Studies*, 18(3).
- Salinas, Jesús. (2003). *Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital*.
- Valhondo Crego, J. L. (2020). Narrativas audiovisuales líquidas sobre masculinidades futuras: identidad de género en Black Mirror. *RPC*, (2), 45-51.
- Vera, J. A. C. (2015). La dimensión social de los videojuegos' online': de las comunidades de jugadores a los'e-sports'. Index. comunicación: *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 5(1), 39-51.
- Vincy, C., y Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3 (1), 261-267. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>