



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

Trabajo Integrador Final

Los clanes en Lineage II como grupos operativos: una aproximación a la grupalidad en entornos virtuales

Modalidad de presentación: Ensayo

Alumno: Segovia, Mario Emanuel

Legajo: S-5580/8

DNI: 37.571.485

Docente responsable: Fedorchuk, Marcia

Agradecimientos

A mis padres y abuelo, por su confianza, paciencia, amor y apoyo incondicional.

A mis seres queridos, por acompañarme y ser un gran sustento en todo momento.

A cada uno de los docentes que me formaron y acompañaron en todo este largo recorrido.

Por último, a la universidad pública, y en especial, a la UNR, por darme la posibilidad de hoy estar acá.

Índice

Resumen y palabras claves	3
Introducción	4
Del juego a la virtualidad: nuevas formas de sociabilidad en los videojuegos.....	6
Los clanes en MMORPG desde la perspectiva de grupo operativo	9
Conclusión	17
Bibliografía	19

Resumen y palabras claves

El presente ensayo examina exhaustivamente las dinámicas vinculares en los clanes del videojuego MMORPG *Lineage II* a partir del modelo teórico de grupo operativo de Enrique Pichon-Rivière. El planteamiento del problema aborda un vacío conceptual específico en la literatura actual: la falta de desarrollos que piensen a estas comunidades virtuales estables como estructuras organizadas en torno a una tarea, atravesadas por la mutua representación interna, ansiedades y roles específicos. Al tratarse de una modalidad de ensayo, el material empírico se constituye mediante la revisión bibliográfica y el análisis conceptual de escenarios lúdicos complejos, tales como la realización coordinada de raid bosses y los asedios a castillos. El trabajo sostiene como premisa central que la virtualidad no destruye la grupalidad ni el lazo social, sino que despliega sus dinámicas bajo condiciones particulares mediadas tecnológicamente. El desarrollo del escrito atraviesa distintos momentos: primero, sitúa las nuevas formas de sociabilidad digital; en el segundo apartado, articula la necesidad, el objetivo y la tarea colectiva junto a la mutua representación interna; tercero, analiza detalladamente los mecanismos de adjudicación de roles; y cuarto, indaga la movilización de las ansiedades básicas de pérdida y ataque ante las exigencias del juego. Las principales conclusiones de la investigación demuestran la plena vigencia de la teoría pichoniana para leer fenómenos contemporáneos y evidencian que los MMORPG tensionan los supuestos clásicos, ya que la mutua representación interna y la dinámica grupal operan eficazmente sin requerir copresencia física, transformando radicalmente las modalidades de presencia y socialización adolescente en la era digital.

Palabras clave: Grupo operativo, MMORPG, Clanes, Virtualidad, Lineage II.

Introducción

El mundo ha ido evolucionando y ha traído, paralelamente, grandes avances tecnológicos. De esta manera, el mundo virtual ha tomado gran relevancia y protagonismo en muchos aspectos de la vida diaria, tanto entre adultos como niños y adolescentes. La sociedad se ha vuelto más dinámica: cada vez se presentan más cambios y de manera más acelerada, lo que deriva en nuevas formas de relacionarse. Lejos de constituir un mero soporte técnico, la virtualidad se instala en la vida cotidiana como un nuevo escenario de lazo social y producción de sentido, en donde las formas de vincularse y agruparse se transforman y adaptan a partir de esta realidad.

En este sentido, lo lúdico no escapa a tales desarrollos. Niños y adolescentes se sumergen en juegos en computadoras o consolas día a día, siendo éste un espacio privilegiado donde conectan con otras personas a lo largo y ancho del mundo en experiencias hiperrealistas. Los videojuegos son el lugar donde las personas se convierten en actores y productores de variadas realidades digitales.

Existen videojuegos cuyas mecánicas fomentan la alianza y agrupación de jugadores, ya sea para formar “clanes” (aunque la denominación técnica es “gremios”, se utilizará aquí el término “clanes”, por ser el de uso más extendido entre los jugadores), superar misiones o derrotar monstruos poderosos. Así, emergen dinámicas grupales en las que las personas se conectan con diversos propósitos. Estos juegos, conocidos como *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG, por sus siglas en inglés) o videojuego de rol multijugador masivo en línea, consisten en mundos virtuales abiertos (generalmente de fantasía) donde miles de usuarios crean personajes (avatares) — eligiendo raza (como humanos, elfos, enanos y orcos) y profesión (guerrero, mago, etc.)— y los hacen progresar mediante la cacería de monstruos, la obtención de equipamiento/armadura y la realización de misiones.

La naturaleza de estos juegos requiere inevitablemente la interacción con otros jugadores, ya sea compitiendo o colaborando, mediante *parties* (grupos temporales formados para misiones específicas) o en *guilds* (grupos permanentes llamados gremios —popularizados como clanes—, orientados al crecimiento colectivo y la mejora de la experiencia de juego). Precisamente, estas estructuras grupales invitan a explorar su funcionamiento, ya que se organizan alrededor de objetivos compartidos que movilizan formas específicas de cooperación, adjudicación de roles y dinámicas vinculares.

En este sentido, ya sea que nos refiramos a *parties* o clanes, el factor que cohesiona a ambas grupalidades es la realización de una misión. Esta puede ser pensada en términos de tarea, noción central en la teoría de Pichon-Rivière, en tanto constituye el eje organizador de la dinámica de los grupos operativos. En los entornos MMORPG, dicha tarea se expresa en actividades como derrotar enemigos, brindar protección o administrar

recursos, entre otras, configurando un elemento clave para el análisis de estas formas de agrupación.

El concepto de grupo operativo, desarrollado por Pichon-Rivière (1971), constituye un eje teórico central para el presente trabajo. Se define como una estructura organizada en torno a una tarea (explícita e implícita) común, cuya realización moviliza dinámicas vinculares, la asignación de roles y la emergencia de ansiedades que inciden en el logro del objetivo. En consecuencia, el presente trabajo, configurado en modalidad de ensayo, busca examinar los clanes en los videojuegos MMORPG desde la perspectiva de grupo operativo, destacando sus particularidades en el contexto virtual.

Si bien diversos autores reconocen la dimensión socializadora de los videojuegos MMORPG y describen la existencia de clanes, roles y dinámicas colaborativas (*cf.* Barsean, 2024; Rubinacci, 2024; Marcano et al., 2013; Ceballos López y Mejía Zuluaga, 2018; Lee, 2013), no se ha encontrado hasta el momento ningún desarrollo que conceptualice estas configuraciones desde la teoría del grupo operativo de Pichon-Rivière. Se advierte así un vacío teórico en torno a la posibilidad de pensar estas comunidades virtuales como estructuras grupales organizadas en torno a una tarea, atravesadas por ansiedades, adjudicación y asunción de roles y modalidades vinculares específicas.

En este sentido, el problema que orienta el presente ensayo es la comprensión de las dinámicas vinculares que se producen en los clanes en videojuegos MMORPG — específicamente, en *Lineage 2*— a partir del modelo de grupo operativo propuesto por Pichon-Rivière. Esto permitirá identificar los elementos estructurales de uno de los modos de construcción de lazo de niños y adolescentes en la era digital.

Del juego a la virtualidad: nuevas formas de sociabilidad en los videojuegos

A partir de los avances tecnológicos, en la actualidad, el juego se presenta en formas diferentes (pero no excluyentes) a las ya conocidas en los juegos tradicionales (juguetes, juegos de mesa, etc.). Como afirma Frasca (2009), el videojuego es simplemente una continuación del juego de siempre y el autor propone situar sus cuatro décadas de existencia dentro de los milenios de tradición lúdica. Podríamos decir que lo que se mantiene entre unas formas de jugar y otras es la dimensión social. Winnicott (2022) sostiene en *Realidad y juego* que: “lo universal es el juego y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última conduce a relaciones de grupo” (p. 65). En este sentido, el jugar fomenta lo vincular y lleva al reconocimiento de otros en dicha actividad.

El mundo virtual se ofrece, hoy, como un espacio donde poder restituir ese jugar compartido –función que décadas atrás cumplían calles y parques–. El mundo virtual y las plataformas online se ofrecen como un campo propicio para ir al encuentro con otro, como un lugar donde es posible encontrar a un compañero de juego dispuesto a compartir la experiencia lúdica (Ianni, 2019).

En la misma línea, Turkle (1995), describe que, en un comienzo, se pensaba la relación con la computadora de uno a uno: una persona con una máquina. Sin embargo, a partir de la creación de Internet en el año 1993, millones de personas se relacionan mutuamente en distintas formas, cambiando radicalmente la vida humana a causa de la velocidad en la que la información circula en el ciberespacio, las posibilidades de conexión con otros a lo largo del mundo, las comunidades que se arman, la no-presencia física, entre otras características.

En su libro, la autora toma como referencia los videojuegos Multi-User Domains (MUD) –Dominios para Múltiples Usuarios–, antecedentes de los MMORPG, para analizar nuevas formas de interacción social mediadas por tecnología. Allí sostiene que estos entornos virtuales posibilitan la conformación de comunidades online a partir de espacios compartidos donde los usuarios pueden navegar, conversar y construir junto a otros jugadores. Asimismo, destaca que estas formas de sociabilidad se desarrollan sin necesidad de presencia física, habilitando modalidades de interacción relativamente anónimas en las que cada sujeto puede “interpretar un papel tan cercano o tan lejano de su <<yo real>> como así lo elija” (Turkle, 1995, p. 19). En este sentido, la autora señala que las comunidades virtuales permiten establecer vínculos cotidianos e incluso íntimos con personas de distintas partes del mundo a quienes quizá nunca se llegue a conocer físicamente. En relación con ello, sostiene:

Tenemos la oportunidad de construir nuevas clases de comunidades, comunidades virtuales, en las que participamos con gente de todo el mundo, gente con las que conversamos diariamente, gente con la que podemos tener una relación bastante íntima pero que puede que nunca conozcamos físicamente. (Turkle, 1995, p. 16)

De este modo, puede pensarse que determinados videojuegos online funcionan como espacios de encuentro e intercambio sostenido entre usuarios, favoreciendo la conformación de agrupamientos relativamente estables.

Esta dinámica puede observarse también en el estudio de caso presentado por Ianni (2019), donde se describe cómo la participación en videojuegos online favorece la conformación de grupos organizados alrededor de actividades compartidas:

Y así, Emilio se convirtió en un poderoso hechicero, poderoso, temido y respetado. No solo su avatar formaba parte de una Hermandad, todo él pasó a formar parte de un grupo, de una Comunidad, con los que interactuaba en los foros. Y tanto él como su avatar fueron creciendo en prestigio y en reconocimiento. Su hermandad se convirtió en un grupo estable al cual pertenecer. Hacían eventos (virtuales), interactuaban por Skype definiendo estrategias a seguir, también se contaban cuestiones personales: lo que cada quién había hecho ese día, las peripecias cotidianas (p. 27)

El caso presentado por Ianni (2019) permite observar, además, que la interacción entre los jugadores no se limita al encuentro ocasional dentro del videojuego. La realización de eventos virtuales y el intercambio mediante plataformas externas como Skype muestran la continuidad de los vínculos entre los integrantes del grupo y la existencia de espacios de intercambio orientados a actividades compartidas. Estos elementos resultan de interés para pensar las formas de agrupación que se configuran en los entornos MMORPG.

En este sentido, resulta posible pensar determinadas agrupaciones presentes en los MMORPG —como clanes o hermandades— en relación con el concepto de grupo operativo desarrollado por Pichon-Rivière (1971). Estos grupos se organizan alrededor de tareas compartidas —como derrotar enemigos, realizar incursiones o favorecer el crecimiento del clan— y requieren coordinación, distribución de funciones y elaboración conjunta de estrategias entre sus integrantes. Desde esta perspectiva, el espacio virtual

puede constituirse como un escenario donde emergen roles, ansiedades y modalidades vinculares propias de la dinámica grupal.

Los clanes en MMORPG desde la perspectiva de grupo operativo

Durante un *raid boss*¹ de alta dificultad o un asedio a un castillo en *Lineage 2*, decenas de jugadores coordinan entre sí acciones en tiempo real: mientras el tanque — personaje de alta resistencia que soporta el mayor daño del adversario— sostiene los ataques principales del enemigo, los sanadores curan a los demás participantes del equipo; a la vez, mientras otros jugadores realizan hechizos en momentos precisos, el líder reorganiza la estrategia a medida que el combate se desarrolla. La eficacia del enfrentamiento —en cualquiera de los dos escenarios presentados— depende de que cada integrante anticipe el accionar de sus compañeros y sostenga su función aún bajo situaciones de presión. Cuando esta articulación falla —un sanador demora en una curación crítica o un jugador no sigue la estrategia acordada— el grupo puede desorganizarse rápidamente y fracasar en la tarea.

Escenas como éstas permiten interrogar de qué modo se organiza la acción colectiva en los clanes de *Lineage 2*. Lejos de constituir un simple agrupamiento de jugadores, los clanes suponen formas complejas de interacción sostenidas por objetivos comunes, expectativas recíprocas, distribución de funciones y modalidades específicas de organización grupal. En este sentido, los desarrollos de Pichón-Riviere —retomados por Ana Quiroga— sirven como herramientas conceptuales para pensar el hacer de este tipo de experiencias colectivas.

Desde esta perspectiva, Quiroga (1987) sostiene que toda concepción de grupo y de las relaciones sociales conlleva, de modo implícito o explícito, una visión de lo subjetivo y lo individual; de igual forma, cualquier idea sobre el sujeto determina una particular forma de entender lo grupal. Esto se debe a que existe una relación recíproca de determinación mutua entre el sujeto y su contexto social y grupal, en tanto la subjetividad se encuentra condicionada histórica y socialmente a través de procesos de interacción. Es por ello que Quiroga (1998) retoma a Pichón-Rivière, quien define al sujeto como ser de necesidades que sólo se satisfacen socialmente.

En el caso concreto de *Lineage 2*, esta necesidad se materializa en la agrupación de jugadores en clanes para acelerar el progreso en el juego —obtención de armaduras de alto nivel, acceso a raid bosses o posicionamiento en el ranking de gremios—. Así la

¹ En los MMORPG, un *raid boss* es un enemigo de alta dificultad cuyo enfrentamiento requiere la participación coordinada de múltiples jugadores organizados en grupos o clanes, quienes deben desarrollar estrategias compartidas para completar la incursión (*raid*)

interacción no surge de forma espontánea, sino que responde a una necesidad. Precisamente, para Quiroga (1987), la interacción es un proceso motivado, cuyo fundamento se encuentra en la necesidad, en tanto es ella la que promueve la acción y constituye la razón última de los procesos de comunicación y aprendizaje. En este sentido, la necesidad opera como condición fundante de la acción, la cual se organiza en torno a un objetivo —entendido como la representación de aquello que se busca alcanzar— y se concreta en una tarea, mediante la cual el sujeto, a través de una estrategia y un proyecto, actúa sobre su mundo externo con el fin de transformar dicha necesidad, es decir, satisfacerla.

Las acciones realizadas por los clanes en *Lineage 2* no se presentan como un hacer aislado, sino como una praxis organizada en torno a objetivos comunes. La realización de *raid bosses* —entendida como tarea—, se configura como respuesta a la necesidad de progreso dentro del juego. Dicha necesidad se traduce en objetivos específicos —obtención de experiencia y prestigio; recompensas de alto valor— cuya consecución exige la acción coordinada de múltiples jugadores. De esta manera, resulta pertinente introducir la articulación conceptual entre necesidad, objetivo y tarea, central en la perspectiva pichoniana. La necesidad, según Quiroga (1987), en tanto condición fundante de la acción, no se expresa de manera directa, sino que se traduce en un objetivo, es decir, en una representación —explícita o implícita— de aquello que el sujeto o el grupo busca alcanzar. A su vez, dicho objetivo se materializa en una tarea, entendida como el conjunto de acciones orientadas a su consecución. De este modo, la tarea no constituye un hacer aislado, sino la dimensión operativa mediante la cual se intenta dar respuesta a una necesidad, mediada por un objetivo que le otorga direccionalidad.

Siguiendo esta línea de desarrollo, Quiroga (1987) acerca una definición de grupo:

E. Pichon Riviere caracteriza al grupo como “un conjunto restringido de personas que ligadas por constantes de tiempo y espacio y articuladas por su mutua representación interna se propone, en forma explícita o implícita, una tarea que constituye su finalidad, interactuando a través de complejos mecanismos de asunción y adjudicación de roles”. (p. 78).

A partir de esta definición, se vuelven particularmente relevantes una serie de nociones que estructuran la perspectiva pichoniana y que resultan fundamentales para el presente ensayo. En este sentido, se retomarán y desarrollarán algunos de estos conceptos —como la mutua representación interna, la tarea y los roles— en tanto

constituyen herramientas teóricas centrales para el análisis de los clanes en entornos virtuales.

En primer lugar, la noción de mutua representación interna refiere a que los integrantes de un grupo no sólo interactúan en un plano externo —dentro del juego—, sino que, en el marco de la dialéctica entre mundo interno y mundo externo, se constituyen recíprocamente como objetos internos. De este modo, cada sujeto porta una representación de los otros y del grupo en su conjunto, la cual orienta sus expectativas, sus conductas y sus modos de vinculación —el tanque confía en que el sanador lo priorizará sin tener que pedírselo; asimismo, el sanador sabe que el tanque es de confianza en su posición—. Así, la grupalidad no se agota en la copresencia (establecida por la sincronidad de conexión, es decir, por la presencia del jugador dentro del juego) o en la interacción manifiesta, sino que implica una dimensión psíquica en la que el grupo se encuentra internalizado por sus miembros (Quiroga, 1998). Esto adquiere especial relevancia en contextos donde la interacción no se apoya en la presencia física, sino en mediaciones simbólicas y tecnológicas.

En los clanes en *Lineage 2*, los miembros anticipan el accionar de los demás durante actividades como los *raid bosses*. Un jugador que ocupa el rol de sanador no sólo responde a las demandas inmediatas de la situación —curar a un compañero que tiene su nivel de vida bajo—, sino que actúa en función de una representación previa del desempeño de sus compañeros: el hechicero sabe qué esperar del tanque en términos de posicionamiento o momentos del desarrollo del ataque.

A su vez, estas representaciones incluyen también anticipaciones sobre las reacciones de los otros, orientando la propia conducta en función de ellas. Así, los integrantes pueden anticipar determinadas conductas de sus compañeros, esperando que cada miembro desempeñe las funciones esperadas de su personaje; que el hechicero potencie al tanque cuando la situación lo requiere o que el sanador mantenga de manera constante las curaciones sobre él aun en contextos de presión. Cuando estas expectativas son incumplidas, el funcionamiento colectivo puede verse afectado. De este modo, la mutua representación interna incide en la confianza depositada en determinados miembros, en la delegación de responsabilidades y en la fluidez de la coordinación, permitiendo reducir la incertidumbre propia de la tarea. En este sentido, opera como un organizador implícito de la acción colectiva, en tanto posibilita que el grupo funcione de manera articulada aun en contextos de alta exigencia.

De este modo, la mutua representación interna se configura como una dimensión central para comprender la articulación entre los sujetos y el grupo, en tanto organiza las formas de anticipación, coordinación y sostén de la tarea colectiva.

En estrecha relación con lo anterior, la noción de tarea, la cual opera como organizador del grupo —eje privilegiado para pensar la organización y el funcionamiento de los clanes— refiere al hacer que organiza y da sentido a la interacción grupal, en tanto se encuentra fundada en las necesidades que convocan a los sujetos (Quiroga, 1998). En este marco, la interacción no constituye un intercambio indiferenciado ni una modalidad permanente de relación, sino un proceso motivado y orientado hacia la satisfacción de dichas necesidades. De este modo, la tarea —entendida como praxis— introduce direccionalidad y eficacia en el vínculo, configurándose como condición de posibilidad de la grupalidad misma: no hay vínculo, ni grupo, sin un hacer que los sostenga y organice.

En el caso de los clanes en *Lineage 2*, la tarea no se limita solo al enfrentamiento, sino que incluye instancias de preparación y organización previas, en las cuales se establecen acuerdos —en qué momento el hechicero realiza el encanto—, se anticipan escenarios posibles —qué hacer si paralizan al sanador, impidiéndole curar— y se distribuyen funciones entre los integrantes —quién se encarga de los guardias—. De este modo, la tarea no sólo organiza la acción en el momento del combate, sino también los intercambios y decisiones que la hacen posible.

En la preparación de un *raid boss*, los integrantes deben conformar grupos equilibrados, definiendo qué jugadores asumirán funciones específicas —como sostener el daño del enemigo, encargarse de la recuperación del equipo o realizar hechizos— y establecer tiempos precisos de intervención —en qué momento se ejecutará determinado hechizo para potenciar el ataque—. Durante el combate, la descoordinación de alguno de estos aspectos puede derivar rápidamente en el fracaso de la tarea —si el curador no está atento con su función, al no sanar al tanque a tiempo, puede que muera y fracase la tarea—. De este modo, la realización de un *raid boss* pone de manifiesto cómo la tarea articula la necesidad y el objetivo en un hacer colectivo que organiza la interacción entre los miembros del clan.

A diferencia de lo que ocurre en estos *raid bosses*, donde la tarea se organiza principalmente en torno a la necesidad de progreso dentro del juego, los asedios a castillos introducen una dimensión distinta, en tanto implican la confrontación directa entre clanes por el control de territorios. Aquí la necesidad no se limita a la obtención de recursos o experiencia, sino que se vincula con el posicionamiento del grupo dentro del entorno del juego, en términos de poder, prestigio y dominio.

Dicha necesidad se traduce en objetivos como conquistar o defender un castillo, los cuales sólo pueden ser alcanzados mediante una compleja organización colectiva que involucra planificación estratégica, asignación de funciones y coordinación en tiempo real. Durante un asedio, algunos grupos pueden ser destinados al ataque directo sobre las defensas del castillo, mientras otros cumplen funciones de apoyo, como proteger accesos,

sostener posiciones o interferir en la organización del clan rival. Esta distribución requiere decisiones previas y ajustes constantes en función del desarrollo del enfrentamiento. Asimismo, el control del territorio conquistado no constituye únicamente un logro simbólico, sino que habilita beneficios concretos, como la posibilidad de establecer impuestos sobre quienes transitan o utilizan dicha zona, reforzando así la posición dominante y de prestigio del clan dentro del juego.

En conjunto, tanto en la realización de raid bosses como en los asedios a castillos, la noción de tarea permite dar cuenta de cómo la acción grupal en los clanes se organiza en torno a necesidades que se traducen en objetivos y se materializan en un hacer colectivo.

Sin embargo, la tarea posee distintos niveles, por lo cual resulta pertinente la distinción entre tarea explícita y tarea implícita. La tarea explícita refiere al objetivo manifiesto que el grupo se propone alcanzar —como derrotar un raid boss o conquistar un castillo en un asedio—, mientras que la tarea implícita alude a los procesos subyacentes —frecuentemente inconscientes— vinculados a la elaboración de ansiedades y a la resolución de obstáculos que emergen en torno a dicha tarea: en un asedio, más allá del objetivo explícito de conquistar el castillo, pueden emerger dificultades en la coordinación ante órdenes contradictorias del líder, cuestionamientos a las decisiones estratégicas o reacciones de frustración frente a errores de otros miembros, situaciones que no forman parte del objetivo manifiesto pero que inciden directamente en la posibilidad de sostener la acción colectiva. Ambas dimensiones se encuentran estrechamente articuladas, en tanto el desarrollo de la tarea explícita depende, en gran medida, de la tramitación de la tarea implícita.

A la vez, dichas tareas no se desarrollan de manera homogénea, sino que adquieren modalidades diversas según el tipo de actividad y las exigencias que ésta implica, poniendo en juego distintos niveles de organización, coordinación y compromiso por parte de los integrantes. En este marco, resulta necesario considerar cómo estos procesos se articulan con los roles que los sujetos asumen dentro del grupo, en tanto funciones que emergen en relación con la tarea y contribuyen a su sostén y desarrollo.

La noción de rol permite dar cuenta de los modos concretos en que los sujetos se posicionan y actúan dentro del grupo, en articulación tanto con las representaciones internas como con la tarea que los convoca. Desde la perspectiva pichoniana, el rol no constituye una propiedad fija del sujeto —aunque sí encontramos roles técnicos fijos dentro del videojuego, tales como sanador, hechicero, tanque, soporte—, sino una función que emerge en la dinámica grupal a partir de procesos de asunción y adjudicación. Así, los roles se configuran en la interacción y expresan tanto las características individuales como

las necesidades del grupo en relación con la tarea, poniendo de manifiesto tensiones y modalidades de elaboración propias del proceso grupal (Quiroga, 1998).

En este sentido, tanto en la realización de *raid bosses* como en los asedios a castillos del *Lineage 2*, los roles se ponen en juego de manera particularmente visible, en tanto las exigencias de la tarea requieren una diferenciación de posicionamientos entre los integrantes. Estas situaciones permiten observar cómo, frente a la necesidad de coordinar acciones complejas, ciertos sujetos asumen funciones específicas que organizan la dinámica grupal.

En determinadas circunstancias, algunos integrantes tienden a orientar la acción colectiva, definiendo estrategias y tomando decisiones en tiempo real que son seguidas por el resto del grupo. Durante un asedio, puede observarse cómo un jugador indica el momento de avanzar sobre una zona específica o reorganiza al equipo frente a un contraataque, siendo reconocido por los demás en función de la eficacia de sus intervenciones. Desde la perspectiva de Pichon-Rivière, esto puede pensarse en términos de la emergencia del rol de líder.

Asimismo, pueden emerger intervenciones que ponen en palabras dificultades en el desarrollo de la tarea, señalando errores en la coordinación o tensiones en el funcionamiento del grupo. En el contexto de un *raid boss*, esto puede manifestarse cuando un jugador advierte reiteradas fallas en la ejecución de ciertas acciones, tal como demoras en la asistencia a compañeros por parte del sanador en momentos críticos del combate, dando cuenta de aspectos que afectan al conjunto más allá de lo individual. En términos de la teoría pichoniana, dicho jugador puede ocupar circunstancialmente el lugar de portavoz.

Por otra parte, también es posible identificar conductas que interfieren con la organización del grupo, como la desatención de estrategias previamente acordadas o la ejecución descoordinada de acciones clave, aspectos que desde la teoría de Pichon-Rivière pueden vincularse con la emergencia del rol de saboteador. Durante un asedio, la acción intempestiva de un jugador —atacar una zona que no correspondía o no cumplir las órdenes del líder— puede alterar la secuencia prevista y comprometer el desarrollo de la tarea, generando desajustes que impactan en el funcionamiento grupal.

Tras el fracaso en un *raid boss*, es posible que se atribuya la responsabilidad a un jugador específico —el mago no realizó el hechizo a tiempo, lo cual hizo que los efectos que se necesitaban en ese momento no surjan y por ende se fracase en la realización del *boss*—, aun cuando la descoordinación haya involucrado a varios miembros. De este modo, el señalamiento de un sujeto como responsable permite localizar el malestar grupal en un punto preciso, operando como una forma de organizar las tensiones que emergen en relación con la tarea. Desde la perspectiva de Pichon-Rivière, determinadas situaciones

grupales pueden dar lugar a la emergencia del rol de chivo emisario, mediante el cual las dificultades y tensiones vinculadas a la tarea tienden a depositarse sobre un integrante particular, sobre quien recaen las críticas del grupo.

En conjunto, las nociones de mutua representación interna, tarea y roles permiten comprender al grupo como un proceso complejo en el que se articulan dimensiones psíquicas y vinculares con un hacer orientado a la satisfacción de necesidades comunes. En este sentido, la grupalidad no se reduce a la mera copresencia ni a la interacción manifiesta, sino que implica una organización dinámica en la que los sujetos, a través de distintos posicionamientos, se vinculan en torno a una tarea que estructura y da sentido al proceso grupal. Es a partir de esta articulación que resulta posible introducir la noción de grupo operativo, en tanto dispositivo teórico-técnico que sitúa la tarea como eje central de la dinámica grupal.

De esta manera, Quiroga (1998) define al grupo operativo como una técnica que articula una reflexión sobre el hacer de los integrantes en torno a sus necesidades y objetivos. La autora precisa que lo operativo remite a aquello que obra y, en ese obrar, produce efectos, articulándose con la noción de acción y eficacia. Así, el grupo operativo no se reduce a un mero agrupamiento de sujetos, sino que implica una modalidad específica de intervención orientada a producir transformaciones. El horizonte de tales procedimientos se encuentra puesto en el desarrollo del grupo, es decir, en su crecimiento.

Ahora bien, esta operatividad encuentra su fundamento en la concepción relacional del grupo que retoma de Pichon-Rivière. Si toda necesidad implica una relación, entonces dicha relación se traduce en un hacer, en una tarea orientada a su satisfacción. En este marco, la interacción grupal adquiere direccionalidad: no se trata de un intercambio indiferenciado, sino de un hacer organizado en torno a una necesidad común. Tal como sostiene Pichon-Rivière (1971): “La técnica de grupos creada por nosotros, llamada de grupos operativos, se caracteriza por estar centrada en forma explícita en una tarea” (p.152). Así, la tarea no aparece como un elemento accesorio, sino como dimensión estructurante del grupo operativo: si es ella la que organiza, entonces el grupo no se define por la mera interacción entre sus miembros, sino por un hacer orientado a la satisfacción de una necesidad común.

En este punto, si la tarea organiza al grupo en torno a la satisfacción de una necesidad, no debe perderse de vista que toda modificación de una situación previa implica transformación y, por lo tanto, desestructuración. En este proceso se ponen en juego ansiedades, en tanto el pasaje de un estado a otro moviliza contradicciones entre lo conocido y lo nuevo. Es preciso dimensionar que las actividades como los *raid bosses* y los asedios a castillos en los videojuegos MMORPG suponen una exigencia que obliga a adaptarse a situaciones nuevas, modificar estrategias y reorganizar el accionar colectivo.

De hecho, Quiroga (1998) señala que “el registro de necesidades, las acciones destinadas a satisfacerlas, la contradicción entre pasado-presente-futuro, lo previo, lo nuevo, la estructuración previa, la desestructuración, nueva estructuración, implican para cada uno de nosotros, ansiedades. Éstas podrán alcanzar mayor o menor intensidad” (p. 118).

En continuidad con lo anterior, y a partir de la centralidad que adquiere la elaboración de ansiedades en el proceso grupal, Pichon-Rivière profundiza esta perspectiva al conceptualizar el grupo operativo. El autor define a los grupos operativos como aquellos cuya actividad se centra en la movilización de estructuras estereotipadas y en las dificultades de aprendizaje y comunicación que emergen a partir del monto de ansiedad que todo cambio implica (Pichon-Rivière, 1971).

Desde esta perspectiva, es en la operación de la tarea donde puede hacerse posible la resolución de las ansiedades. En la misma línea, el autor agrega que el grupo operativo tiene por finalidad la disminución de dos miedos presentes en el proceso: el miedo al ataque (ansiedad paranoide) y el miedo a la pérdida (ansiedad depresiva).

La técnica de grupo operativo, que como dispositivo incluye un encuadre (tiempo y espacio, roles), es un instrumento que apunta a la elaboración y disminución de ansiedades, en función del objetivo-tarea. Y desde allí, a la evitación o la ruptura de los estereotipos. (Quiroga, 1998, p. 124).

En el contexto de un enfrentamiento con un *raid boss* de alta dificultad, el miedo a la pérdida puede activarse cuando el clan enfrenta la posibilidad de fracasar en una instancia que venía resolviendo con éxito previamente. Así, ante la caída reiterada del grupo en un *boss* que anteriormente resultaba accesible, puede emerger una resistencia a modificar la composición del equipo o la estrategia utilizada. En este sentido, la negativa a reemplazar a un miembro que no logra sostener su rol (como un sanador que no alcanza a cubrir el daño que recibieron sus compañeros) no se explicaría únicamente por una evaluación técnica, sino también por el temor a perder la configuración grupal conocida y el equilibrio previamente alcanzado —“este sanador está en el clan hace un tiempo, ya lo conocemos”—. De este modo, el grupo tiende a aferrarse a formas de organización que, aunque ya no resulten eficaces para la tarea, funcionan como sostén frente a la ansiedad que implica el cambio.

Por su parte, el miedo al ataque puede evidenciarse en el mismo escenario cuando el clan se enfrenta a mecánicas nuevas o impredecibles del *boss*, tales como cambios en los patrones de daño —sorpresivamente, comienza a atacar a otros jugadores— o la aparición inesperada de enemigos adicionales conocidos como *minions* —guardias que

pertenecen al *boss*—. En estas situaciones, algunos integrantes pueden experimentar la sensación de no contar con los recursos necesarios para responder eficazmente, lo que se traduce en conductas como desorganización en la ejecución de roles, superposición de acciones o incluso abandono momentáneo de la tarea —dejar de asistir al grupo para priorizar la propia supervivencia—. A nivel grupal, esto puede expresarse en comunicaciones caóticas, anticipaciones catastróficas —“no llegamos”, “nos va a matar a todos” — o dificultades para sostener la coordinación, dando cuenta de cómo la vivencia de amenaza frente a lo inesperado interfiere en el desarrollo de la tarea —el hechicero deja de realizar los conjuros en los momentos pactados—.

En este marco, debemos distinguir dos ansiedades ya abordadas que, desde la teoría de grupos operativos, se ponen en juego en el proceso grupal: el miedo al ataque —ansiedad paranoide— y el miedo a la pérdida —ansiedad depresiva—. El primero se vincula con la vivencia de lo nuevo como una amenaza desestructurante, frente a la cual el sujeto no se percibe con recursos suficientes para responder. El segundo, en cambio, refiere al temor a abandonar las formas de organización y los referentes previamente conocidos, siendo experimentado como una pérdida de equilibrio o de instrumentos para afrontar la tarea. Ambas ansiedades se encuentran estrechamente ligadas al cambio que implica el desarrollo de la tarea, en tanto ésta exige la incorporación de lo nuevo y la transformación de los modos previos de funcionamiento y condicionan las formas en que los sujetos se posicionan en el grupo. Así, las ansiedades, lejos de constituir un obstáculo externo al proceso grupal, forman parte de la dinámica misma que la tarea pone en movimiento.

En definitiva, el grupo operativo se organiza en torno a una tarea que actúa como dimensión estructurante, dando lugar a la movilización de ansiedades ligadas al cambio. La operatividad no refiere únicamente a la eficacia en la acción, sino al proceso mediante el cual el grupo elabora dichas tensiones en función de una necesidad común. Esta articulación entre mutua representación interna, tarea, roles y ansiedades constituye el eje conceptual desde el cual se desarrollará el análisis posterior.

Conclusión

La perspectiva de grupo operativo desarrollada por Pichon-Rivière permitió abordar los clanes en videojuegos MMORPG no como meros agrupamientos circunstanciales de jugadores, sino como configuraciones grupales organizadas en torno a una tarea común. A lo largo del recorrido realizado, fue posible situar cómo actividades propias de videojuegos como *Lineage 2* —*raid bosses*, asedios a castillos, organización estratégica y distribución de funciones— movilizan dinámicas vinculares complejas en las que emergen necesidades compartidas, adjudicación y asunción de roles, ansiedades y formas específicas de coordinación grupal. En este sentido, el análisis desarrollado permite sostener que la virtualidad no implica la desaparición de la grupalidad, sino su despliegue bajo condiciones particulares, mediadas por tecnologías digitales.

En este marco, conceptos centrales de la teoría pichoniana —como tarea, mutua representación interna y roles— resultaron especialmente productivos para pensar estas formas de organización colectiva. La noción de tarea permitió comprender que la interacción entre los miembros de un clan no se reduce a un intercambio casual ni espontáneo, sino que se organiza alrededor de necesidades que adquieren direccionalidad en objetivos compartidos y se materializan en un hacer colectivo. A su vez, el análisis realizado permitió advertir que dichas dimensiones no operan de manera aislada. La tarea exige determinadas modalidades de organización y coordinación, las cuales implican una distribución de roles entre los integrantes; simultáneamente, esta distribución moviliza ansiedades ligadas al cambio, al fracaso o a la pérdida de configuraciones previamente estabilizadas, afectando los modos en que los sujetos asumen y adjudican tales roles. De este modo, tarea, roles y ansiedades no constituyen dimensiones separadas, sino momentos de un mismo circuito dinámico que organiza el funcionamiento grupal.

Ahora bien, si la teoría de Pichon-Rivière ofrece herramientas fecundas para pensar estas experiencias colectivas, el análisis desarrollado también permite situar ciertos límites y tensiones en relación con fenómenos que la teoría no llegó a anticipar históricamente. Particularmente, la noción de mutua representación interna adquiere una complejidad específica cuando la interacción grupal se produce sin copresencia física y a través de avatares, nombres ficticios y mediaciones tecnológicas. En los clanes de *Lineage 2*, los sujetos construyen expectativas, depositan confianza y anticipan conductas de otros jugadores con quienes, muchas veces, nunca han tenido un encuentro presencial. Sin embargo, aquello que se internaliza no aparece ligado únicamente a un cuerpo presente, sino también a una identidad mediada por el avatar, por la voz transmitida digitalmente y por el desempeño sostenido dentro de la tarea colectiva.

En este sentido, los MMORPG tensionan parcialmente ciertos supuestos clásicos sobre la grupalidad. La mutua representación interna continúa operando como condición

de posibilidad del vínculo grupal, pero lo hace bajo formas distintas a las pensadas originalmente por la teoría. La presencia física deja de constituirse como requisito indispensable para la conformación de un grupo, mientras que la sincronía en el tiempo y el espacio virtual adquiere una relevancia central. Así, el espacio virtual no elimina la dimensión vincular, sino que reorganiza sus modalidades de constitución y sostenimiento.

A partir de ello, resulta posible pensar los MMORPG como una suerte de laboratorio de las formas contemporáneas de grupalidad. En estos entornos se despliegan modos de cooperación, pertenencia, conflicto y organización colectiva mediados tecnológicamente, donde sujetos de distintas partes del mundo construyen vínculos relativamente estables alrededor de tareas compartidas, aun sin compartir un mismo espacio físico. En este marco, los clanes ponen en evidencia transformaciones más amplias en los modos contemporáneos de socialización, especialmente entre niños y adolescentes, en un contexto donde la virtualidad ocupa un lugar cada vez más significativo en la producción de lazo social.

De este modo, el análisis realizado no sólo permite reafirmar la vigencia de determinadas herramientas conceptuales desarrolladas por Pichon-Rivière para pensar fenómenos grupales contemporáneos, sino también señalar la necesidad de problematizarlas y reformularlas frente a configuraciones vinculares emergentes. Precisamente, allí radica uno de los principales aportes del presente ensayo: no en trasladar mecánicamente categorías clásicas hacia un nuevo objeto, sino en interrogar hasta dónde dichas categorías alcanzan para pensar formas de grupalidad virtual atravesadas por mediaciones tecnológicas, avatares y nuevas modalidades de presencia.

Bibliografía

Barsean, B. (2024). Videojuegos y los nuevos modos de subjetividad: un análisis centrado en el juego infantil. [Trabajo Integrador Final, Universidad Nacional de Rosario]. Repositorio institucional. Obtenido de <https://rehip.unr.edu.ar/items/de5e4962-801b-4837-b50c-573d8949881e>

Ceballos López, D. C., Mejía Zuluaga, C. A. (2018). Videojuegos de rol en línea: interacción, habilidades, evolución de los personajes, sentido de la fama y el clan. Revista Luciérnaga, volumen 19, pp. 25-38. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6788991>

Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego. Comunicación, Volumen 7, pp. 37-44. <https://revistascientificas.us.es/index.php/Comunicacion/article/view/21513>

Ianni, G. (2019). ¿Play o Game? Del juego simbólico a los videojuegos: reflexiones clínicas. En Clave Psicoanalítica, Volumen 14, pp. 18-31. <https://escuelapsicoanalitica.com/wp-content/uploads/2019/12/EN-CLAVE-N%C2%BA-14.-FINAL-1.pdf>

Lee, H. J., Choi, J., Kim, J. W., Park, S. J., Gloor, P. (2013). Communication, Opponents, and Clan Performance in Online Games: A Social Network Approach. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Volumen 16, pp. 878-883. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3870575/>

Marcano, B., Marcano, C., y Sánchez, M. (2013). Trabajo en equipo en los clanes de videojuegos online. Hacia la transferencia de aprendizajes. Impacto Científico, volumen 8, pp. 11-30. <https://biblat.unam.mx/hevila/Impactocientifico/2013/vol8/no1/1.pdf>

Pampliega de Quiroga, A. (1987). Enfoques y perspectivas en psicología social. Desarrollos en Psicología Social a partir del pensamiento de Enrique Pichon-Rivière. Ediciones Cinco.

Pampliega de Quiroga, A. (1998). Crisis, procesos sociales, sujeto y grupo. Desarrollos en Psicología Social a partir del pensamiento de Enrique Pichon-Rivière. Ediciones Cinco.

Pichon-Rivière, E. (1971). El proceso grupal. Del psicoanálisis a la psicología social. Nueva Visión

Rubinacci, G. M. (2024). El papel de los juegos virtuales en los vínculos con pares adolescentes. [Trabajo Integrador Final, Universidad Nacional de La Plata]. Repositorio institucional. Obtenido de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/173785>

Turkle, S. (1995). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Paidós.

Winnicott, D. W. (2022). Realidad y juego. Gedisa.