

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ANTROPOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE ETNOLOGÍA Y ANTROPOLOGÍA SOCIAL



Construcciones sociales dentro de los videojuegos.
Una aproximación etnográfica virtual.

Trabajo presentado para optar al título de Antropólogo

Tesista: Aquiles Pérez Valdivia

Tutora: María del Pilar González

Caracas, Noviembre 2011



VEREDICTO

Quienes suscriben, integrantes del Jurado designado por el Consejo de Escuela de Antropología, en sesión del día 07-12-11, para examinar el Trabajo Final del bachiller Aquiles Pérez, C.I. 19.310.496, titulado: **“CONSTRUCCIONES SOCIALES DENTRO DE LOS VIDEO JUEGOS. UNA APROXIMACIÓN ETNOGRÁFICA VIRTUAL”**, presentado como requisito final para optar al título de Antropólogo, hacen constar que el día viernes 18/05/2012, en el Salón de Consejo de Escuela”, siendo las 2:00 p.m, sometieron a discusión pública el mencionado trabajo, conforme disponen las Normas Vigentes, después de lo cual emitieron el siguiente veredicto: *“Este trabajo constituye un estudio innovador desde el enfoque de la cultura de los video – juegos. Se apoya en estudios y análisis emergentes, derivados de la etnografía virtual. Es una investigación que arroja una gran variedad de interrogantes en torno al devenir del mundo de lo simbólico, de las praxis relacionales y nos conduce a repensar la articulación tiempo/espacio, dispositivos garantes y fundamentales para la comprensión del vínculo individuo/sociedad”*.

La evaluación ponderada según el artículo 28 de las Normas de Investigación y Trabajo final, es la siguiente:

Nombre del Profesor	Trabajo Final Escrito	Presentación Oral	Defensa Pública	Final
Prof. (a) María del Pilar González	20	20	20	20
Prof.(a) Teresa Ontiveros	20	20	20	20
Prof.(a) Adriana Reyes	20	20	20	20
Calificación Final	20	20	20	20
Calificación Ponderada	14	3	3	20
	(70%)	(15%)	(15%)	

El Jurado califica el trabajo con veinte (20) puntos, lo cual lo hace *acreedor de la MENCIÓN HONORÍFICA, según el artículo 30 de las Normas Internas sobre Investigación Acreditada y Trabajo Final de la Escuela de Antropología.*

En la Escuela de Antropología, a los dieciocho días del mes de mayo de dos mil doce.

PROF. (A) TERESA ONTIVEROS
 JURADO



PROF. (A) ADRIANA REYES
 JURADO

PROF. (A) MARÍA DEL PILAR GONZÁLEZ
 TUTORA

Agradeciendo a mi familia por sobre todas las cosas...

A Maripili por su constante apoyo e incondicional asesoría.

A los amigos físicos y virtuales que permitieron el desarrollo de éste proyecto.

A “Daedalus Project” por presentarme los trabajos de Williams y Taylor.

A los chinos, por inventar Perfect World International.

A Leeroy Jenkins, por convertir un juego en una profesión, y una profesión en comedia.

A UI y Gendou, por compartir su adicción y sus conocimientos conmigo.

A Google, por ser la versión más real del concepto de Dios en la modernidad.

Y no agradezco a la burocracia.

Resumen: Construcciones sociales dentro de los videojuegos. Una aproximación etnográfica virtual.

Por medio de un proceso de investigación que busca articular la metodología etnográfica con nuevos contextos antropológicos, se desglosan diferentes elementos claves para el entendimiento de la problemática de los videojuegos en línea como base de la sociedad multicultural moderna, en la cual se desenvuelven cada vez más personas, quienes definen identidades y transforman culturas, fusionando maneras de ver al mundo en distintas comunidades físicamente inexistentes, pero digitalmente activas.

Para ello se desarrolló una etnografía virtual en una comunidad (juego de video en línea) llamada *Perfect World International*, con el objetivo de aproximarnos a la identificación de distintos elementos que definieran qué expresiones socio culturales se muestran en el juego y de qué forma se crean, desarrollan y fusionan la vasta multiculturalidad existente en ella.

Esta investigación es de gran importancia para el entorno académico, pues proporciona a la comunidad científico-social una base metodológica, conceptual y descriptiva para el estudio de contextos modernos y nuevos en los cuales se desenvuelven las generaciones actuales, y también son considerados como base para el entendimiento del Hombre en una sociedad multicultural y tecnológicamente acelerada como la contemporánea.

Palabras clave: Video-juegos, etnografía virtual, multiculturalidad, antropología digital, identidad, avatar, entrevistas cualitativas, terminología, economía, poder, relaciones sociales.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ANTROPOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE ETNOLOGÍA Y ANTROPOLOGÍA SOCIAL



Construcciones sociales dentro de los videojuegos.
Una aproximación etnográfica virtual.

Trabajo presentado para optar al título de Antropólogo

Tesista: Aquiles Pérez Valdivia

Tutora: María del Pilar González

Caracas, Noviembre 2011

Introducción.....	I
Capítulo 1	
Aproximación teórica para la comprensión y análisis de comunidades virtuales.....	1
 Acerca de la evolución histórica de los videojuegos.....	2
 Sujeto de estudio intersubjetivo: ¿Es el Avatar un sujeto o un objeto?.....	8
 Los espacios reales versus los espacios virtuales (o ficticios) Espacios e identidad	14
 La multiculturalidad como elemento articulador socio-cultural y definitorio de identidades.....	18
Capítulo 2	
Metodología de investigación.....	24
 Aproximación a los antecedentes del estudio realizado.....	28
 La etnografía como método de observación y análisis.....	33
 La Etnografía Virtual.....	37
 Las entrevistas cualitativas como medios de comprobación y desarrollo analítico.....	45
Capítulo 3	
Elementos clave para la comprensión de la temática planteada.....	49

Descripción de la comunidad: Perfect World International.....	50
Etapas del desarrollo del juego.....	58
Reglas o leyes internas.....	60
Capítulo 4	
Espacios, relaciones y Creación.....	65
Los jugadores y los videojuegos. ¿Por qué se juega? ¿Qué se juega?.....	66
Apropiación de un rol y transmisión cultural virtual: El Avatar.....	73
Aproximación a la terminología particular de los juegos de video en general.....	81
El negocio virtual: Prácticas económicas reales y virtuales. Economía y Poder.....	84
¿Análisis subjetivo del mundo subjetivo?.....	92
Expresión cultural selectiva y articulación socio-cultural.....	95
Los videojuegos como complementos o suplementos sociales..	98
Conclusiones.....	103

Bibliografía.....	110
Anexos.....	120
Anexo 1: Entrevista a Gendou.....	121
Anexo 2: Entrevista a UI.....	128
Anexo 3: Creación de un Avatar.....	149
Anexo 4: Interfaz de creación.....	150
Anexo 5: Conversaciones.....	151
Anexo 6: Mapa.....	152
Anexo 7: División territorial.....	153
Anexo 8: Glosario de términos.....	154

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación fue realizado en primer lugar por las experiencias en el ámbito de los juegos de video por parte del investigador, y en segundo lugar, debido a la inquietud que surgió a lo largo de los años de desenvolvimiento en el campo virtual, inquietud que se fundamentaba en cómo, y por qué, grandes números de personas se involucraban en los juegos de video en línea, de forma tal que creaban un ambiente relativamente aislado de la realidad el cual albergaba personas en forma de personajes digitales (que se trabajarán conceptualmente como Avatares) que convivían a diario y se relacionaban entre sí.

La realidad del campo de estudio se alejaba de manera amplia de los contextos comunes que en la disciplina antropológica se tienden a estudiar, es decir, el trabajo de campo físico tangible en comunidades donde la integración se da directamente con el individuo, principalmente por el hecho de ser muy moderno y contemporáneo, además de las consideraciones tecnológicas a las que está sujeto; es un estudio antropológico que toma y moldea métodos clásicos a contextos modernos y sociedades multiculturales digitales.

El trabajo de campo se desarrolló directamente conectados a Internet, en un videojuego que se desarrolla en la red y en el cual interactúan personas de diferentes procedencias geográficas, considerando al mismo como una comunidad donde se pudo realizar un trabajo etnográfico para estudiar cómo se expresaban distintos elementos socio-culturales articulados entre los integrantes del grupo.

Los juegos de video siempre se han considerado grandes focos de

investigación, especialmente en el ámbito de la economía, la sociología y la psicología, aún así, el aspecto cultural que en ellos se desarrolla no se ha tratado desde el punto de vista antropológico, siendo esta investigación, una puerta facilitadora de campos de estudio para esta disciplina.

Emprender una investigación directamente enfocada en el tema de los Juegos de Video Online y las relaciones antropológicas que en él se suscitan, pensamos que puede ser importante para el desarrollo de la disciplina antropológica en la época moderna; además, consideramos que proporciona un campo de estudio novedoso que permitirá que las nuevas generaciones de antropólogos realicen estudios que lleven a una mejor comprensión del Hombre y su comportamiento socio-cultural actual.

A nivel general, el trabajo intenta establecer ciertas características a partir de la descripción y análisis de los datos de campo, las cuales pueden mejorar la comprensión del fenómeno estudiado y su complejidad estructural, a nivel social y cultural, que es ejemplo del fenómeno multicultural y tecnológico actual.

En esta investigación se pretenden desglosar y dar a conocer distintos puntos clave para el desarrollo de una investigación en un entorno virtual, expresando la forma en la que se utilizaron diferentes métodos para la recolección de datos etnográficos articulados con el contexto virtual de estudio, además de resaltar a partir del trabajo de campo realizado ciertos elementos que se consideran de interés antropológico, como lo son las relaciones sociales, la multiculturalidad y las manifestaciones culturales virtuales.

Este trabajo proporciona la posibilidad de entender un fenómeno

socio-cultural que se encuentra en constante y acelerado crecimiento y genera expectativas de investigaciones futuras, aproximando al lector a un campo de estudio interesante, rico e indudablemente apasionante.

La investigación que aquí presentamos, se dividió esquemáticamente para permitir la comprensión tanto de la metodología que permitiría el acceso eficaz a la comunidad estudiada como la comprensión del funcionamiento interno de la misma y las diferentes expresiones socio culturales y antropológicas que se observaron en el trabajo de campo y la investigación en general.

Los objetivos que se plantearon fueron:

Objetivo general: Identificar, desglosar y describir diferentes construcciones socio-culturales dentro de los videojuegos , en específico Perfect Worl International

Objetivos específicos:

-Describir y caracterizar la comunidad de Perfect World International.

-Contrastar el contexto virtual con el entorno físico.

-Explorar y analizar los procesos de articulación socio-cultural y la forma en que los jugadores se apropian de los diferentes conceptos y desarrollan un entorno independiente.

-Definir las categorías metodológicas utilizadas y la articulación de las mismas para abordar el contexto virtual de la investigación

Con esta serie de objetivos, se abordó la investigación, buscando crear un esquema descriptivo y analítico tanto de la comunidad como del fenómeno de los videojuegos en línea. Tarea un tanto dificultosa, entre otras cosas, porque la bibliografía relacionada con el tema era muy limitada, y además no se encontraron casos de estudio que permitieran comparaciones en el ámbito antropológico, aun así se logró conseguir una serie de artículos escritos por Dmitri Williams y T.L. Taylor que abordan la temática de los videojuegos desde el punto de vista sociológico, los cuales proporcionaron la mayor parte de la data utilizada para justificar datos y análisis.

Por otra parte, es de hacer notar que el contexto delimitante de la investigación dificultó el desarrollo del trabajo de campo, pues no se correspondía con la categoría de un “lugar físico” propio de una investigación etnográfica sino que se centraba plenamente en un entorno digital, pero lo que en inicio pudo ser una limitante para el trabajo se convirtió en la posibilidad de enriquecer el abordaje metodológico con estrategias articuladas al entorno tecnológico multicultural actual.

La presentación de este trabajo lo hemos estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo 1 se realiza una aproximación teórica de los términos clave que se manejan en la investigación tales como intersubjetividad, Avatar, espacios, y multiculturalidad, así como, una introducción histórica que permitirá comprender la aparición de los juegos que se consideraron el campo de estudio y los antecedentes de investigaciones relacionadas con el tema.

En el capítulo 2 se trata la articulación metodológica que se tuvo que

realizar para poder estudiar a partir de métodos antropológicos clásicos, contextos contemporáneos tales como la virtualidad, por ello se plantea el análisis metodológico del término Etnografía Virtual como base necesaria para las investigaciones en este campo moderno.

El capítulo 3 se describe la comunidad estudiada (*Perfect World International*) y a la vez a los juegos MMORPG (al igual que ciertos elementos que en ellos se desarrollan), para permitir que el lector logre comprender un fenómeno desconocido para gran parte de la población, además se analizarán elementos claves identificados en el trabajo de campo acerca de las razones y formas de integración de la comunidad real a la comunidad virtual.

En este capítulo se adentra el lector en un análisis del concepto de Avatar como representativo y base para la diferenciación y análisis de todos los fenómenos que tengan como característica el ser juegos y ser en línea. El Avatar es definitorio del tema de investigación.

El capítulo 4 busca analizar y contrastar la digitalidad con el espacio real y el espacio ficticio, analizar la posible subjetividad del mundo virtual en base a la objetiva mirada del antropólogo.

Capítulo 1:

Aproximación teórica para la comprensión y análisis de comunidades virtuales



Ilustración por: UI (www.iloveui.com)

En el trabajo que a continuación se presenta, la investigación se desarrolla dentro de un tipo de juego de video específico llamado Massive Multiplayer Online Role Playing Game, que en castellano significa: Juego de Rol Masivo en Línea (MMORPG). Existen varios tipos de juegos de video, así como existen diferentes tipos de deportes. Las siglas MMORPG hacen referencia sólo a un tipo específico de juego de video, el cual se explicará con mayor profundidad en los sub-capítulos 1.1 y 1.3. El juego que se utilizó para desarrollar la investigación se denomina: *Perfect World International* (“Mundo Perfecto Internacional”), el cual cumple con las características necesarias para ser considerado un juego del tipo MMORPG.

Acerca de la evolución histórica de los videojuegos

Desde principios de la década de 1980, con el éxito y caída de *Atari* (una de las primeras y más importantes compañías desarrolladoras de juegos de video), y la aparición del sistema Nintendo a finales de esa misma década, se forjan las bases comerciales y las estructuras fundamentales para el crecimiento de diferentes empresas creadoras de entretenimiento. Estas a partir de las fundaciones creadas por Atari y Nintendo hicieron posible que los juegos de video se instalaran decididamente en la población mediante nuevas tecnologías de comunicación.

En los años '70 mucho antes de la aparición de Atari como empresa comercializadora, surge el primer videojuego vendido y publicitado masivamente: Magnavox's Odyssey, el cual estaba dirigido principalmente a una audiencia familiar. Su importancia residía en proponer el juego como una actividad individual principal dentro de un ámbito hogareño o familiar. Aquel juego trajo consigo como lo menciona Dmitri Williams en su texto: "Una corta historia social de los videojuegos" la "...responsabilidad de haber sido el precursor de la masificación comercial de los videojuegos, y del comercio del entretenimiento digital." (Williams, 2006: 3)

La consola Atari tanto en su surgimiento como en su derrumbe tuvo gran peso económico en la sociedad estadounidense de la época, así como en la fuerza con la que institucionalmente se empezó a apuntar hacia los videojuegos como más que una "simple empresa caprichosa con metas imposibles" (Williams, 2006: 4). También fue decisiva en que se considerara a los usuarios como más que volubles consumistas, creando en todos sus sentidos, un nuevo tipo de consumidores para un nuevo tipo de producto, por lo tanto, como todo producto este debería amoldarse a las necesidades históricas, sociales y contextuales de la población.

La caída de Atari abrió paso a otra gran empresa de videojuegos conocida como Nintendo, la cual sería pilar esencial en el avance comercial

de los videojuegos, abriendo camino a las nuevas empresas productoras y a un nuevo tipo de necesidades que debían ser satisfechas en una población sedienta de entretenimiento, ahora expresado de forma digital.

En los años '80 los juegos de video lograron un gran cambio del espacio contextual del entretenimiento, de un espacio público a uno privado, lo cual permitió que los usuarios tuvieran una experiencia más personal con la consola de videojuegos y con el juego mismo, aun así el hecho de que las consolas se utilizaran más en las casas que en los centros recreacionales permitió que los jugadores buscaran nuevas formas de relacionarse con otras personas de intereses afines, lo cual estimuló la creación y desarrollo de juegos para varios jugadores simultáneos, o “Multijugadores”.

En los últimos 10 años los juegos de video han pasado de ser una empresa aislada con una población consumidora limitada, a ser una de las principales empresas de difusión y comunicación del mundo, comparables con la prensa, la radio, la televisión y el cine en cuanto a popularidad y a generación de capital.

El crecimiento gradual de las tecnologías asociadas a los videojuegos tiene mucho que ver también con la forma en la que una sociedad puede acostumbrarse a ciertos cambios tecnológicos. Entre las décadas de los '70 y

'80s (época de nacimiento de los videojuegos) los avances tecnológicos estaban centrados principalmente en objetos de uso hogareño tales como electrodomésticos, y entretenimiento audiovisual (televisión), aun así la forma y la velocidad con la que se desarrollaban las tecnologías alternas como la de los videojuegos, no se correlacionaba de manera directa con las necesidades de los consumidores. En 1970, Estados Unidos invertía 4,3% de sus ingresos capitales en recreación y entretenimiento, ya en 1994 el porcentaje había aumentado a 8,6% (Williams Dmitri, 2006: 4), lo cual nos dice que con el pasar de los años tiende a aumentar la demanda de objetos de entretenimiento. Aun así estas necesidades pueden ser duales, es decir que mientras más avanzaban las empresas de entretenimiento, más crecía la necesidad de la población referente a las mismas, también podría depender de las necesidades de las personas el hecho de exigir inconscientemente avances tecnológicos que satisfagan sus necesidades recreativas.

En 1997, el creador de un juego llamado “Ultima Online” creó el término MMORPG, el cual hacía por primera vez referencia a un juego de Rol Multijugador Masivo en Línea, lo que significa que es un juego de video que se juega en Internet, con grandes cantidades de jugadores interactuando en tiempo real entre sí, y adquiriendo un rol específico dentro del juego a través de un Avatar que los representa en el mundo virtual.

“Ultima Online” es considerado el primer juego con estas características y de gran importancia para la inclusión de los juegos de video en Internet. El hecho de que un videojuego se establezca en Internet significa que estará a disposición de cualquier persona en el mundo y que al mismo tiempo, estas personas se relacionarán entre sí teniendo al juego como intermediario.

Durante el proceso de globalización, la Internet ha tomado un papel muy importante y los videojuegos han ido de la mano con el mismo, pues permiten y exigen que distintas personas de diferentes procedencias y culturas se interrelacionen para convivir digitalmente (sin contacto físico real) en una comunidad única de entretenimiento. Este tipo particular de comunidad digital se encuentra literalmente abierta a cualquier persona de cualquier lugar del mundo que tenga acceso a Internet, por lo tanto no hay ningún filtro (más allá que el del uso del Internet mismo) por parte del juego para aceptar o rechazar a cualquier persona que desee jugarlo. La amplia gama de procedencias de los jugadores de los juegos MMORPG, es la base de la creación y desarrollo de nuevas comunidades y nuevos sistemas de organización dentro de los juegos en línea, y además, es la razón principal por la que se asocian a los videojuegos en línea de manera directa con un momento contemporáneo global.

La evolución histórica de los juegos de video, nos muestra que comenzaron siendo medios que requerían cierto tipo de talento y de habilidades específicas, como por ejemplo los juegos “Arcade” ¹ los cuales no requerían de ningún tipo de interacción social para desarrollarse. Con la integración del videojuego al hogar y las nuevas formas de interacción entre los jugadores, los juegos adquirieron ciertas características que incluían el factor social dentro de su temática y entorno digital, lo cual les permitió a los jugadores desarrollarse independientemente de cómo fueran sus relaciones con el mundo exterior, además de ir adquiriendo cierto tipo de estatus el cual los hacía ser reconocidos entre el grupo de jugadores y dentro de la comunidad del juego. Por ello, algunas de las comunidades digitales que comenzaron a surgir simultáneamente con el auge del Internet como medio social mundial, se convirtieron en cierto tipo de refugio para personas que tendían a ser socialmente inadaptables o no aceptadas en su sociedad real.

Aunque en los juegos Arcade no existía ningún tipo de distinción de género o de estatus social, siempre se mantuvo en un nivel más personal el contacto o relación entre la persona y el videojuego. No implicaba directamente un intercambio cultural entre las personas que jugaban, pues

1. Juegos que se desarrollaban en máquinas independientes, generalmente ubicadas en sitios de concurrencia pública como bares, restaurantes, etc.)

siempre se desarrollaban individualmente en el juego. A diferencia de ello, en los juegos masivos en línea, las personas se desarrollaban en un contexto más individual en la vida física (relación persona-persona) pero entablaban y requerían crear relaciones sociales con personas de todo el mundo a nivel digital (persona-computador), es decir que el factor social y cultural tomó más fuerza y se transformó adaptándose a las necesidades de los jugadores de crear relaciones en el medio digital. Actualmente, las diferencias entre los videojuegos radican en sus definiciones gráficas o de contenidos temáticos, más que en la forma en que se efectúan las relaciones sociales multiculturales, pues estas adquieren una gran independencia en relación con el juego mismo.

Sujeto de estudio intersubjetivo: ¿Es el Avatar un sujeto o un objeto?

Como se ha mencionado anteriormente, el Avatar es un personaje digital controlado por el jugador, y un “actor” esencial en los juegos, puesto que es la representación y puesta en escena del jugador. Generalmente es un solo personaje que cumple con ciertas características elegidas por el usuario a través de una interfaz proporcionada por el juego, el cual preestablece una serie de propiedades personalizables (véase anexo: 3 y 4). A medida que el usuario se desenvuelve en el juego, irá imprimiendo en su Avatar una serie de características únicas que lo distinguirán del resto de los

jugadores.

Las características que se imprimen en un Avatar durante el desarrollo del juego, tienen que ver con las habilidades que tendrá ese personaje dentro del juego mismo, convirtiéndolo en un personaje cada vez más fuerte o poderoso según las bases o características que el juego defina para ello, más allá de características de personalidad o físicas. En el caso de la apariencia física, solamente cambiará la vestimenta y en el caso de la personalidad, no se verá directamente expresada en el Avatar. Sin embargo, esta figura sin personalidad visible, puede construirla y evidenciarla al conjugarse con el jugador, en el momento de hacer contacto social con otro jugador o grupo de jugadores.

Los avatares pueden tener características tanto femeninas como masculinas, así como pueden ser humanos o no humanos, siempre dependiendo del juego al que se haga referencia. Los personajes pueden ser mágicos o con grandes y extraordinarias habilidades físicas; es raro (si no imposible) encontrarse con un personaje estructuralmente débil, pues es prácticamente obligatorio para el desenvolvimiento en los juegos MMORPG que los personajes posean algún tipo de poder o habilidad específica (Véase Capítulo 3).

La escogencia de un personaje u otro depende enteramente del usuario, aun así siempre estará limitada por la variedad que ofrezca el juego. Sin embargo, la forma en que se conectan Jugador y Avatar, siempre será directa, y, dependerá sobretodo, del contexto socio-cultural y de las características psicológicas del jugador, que de las reglas y patrones preestablecidos en el juego.

T.L. Taylor escribe en su texto “Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds” acerca del concepto de Avatar y la forma en la cual una persona llega a proyectarse física y/o mentalmente dependiendo de sus necesidades socio-culturales:

Designers, and the code they construct, go a long way toward making a virtual world real. They fill it with objects and spaces, properties and behaviors. Sometimes they create imaginative scenes only found in science fiction or fantasy. Other times they help mirror the offline world by creating more straightforward representations of our everyday environments. In each case they significantly provide a means of embodiment for the user. For graphical worlds, this comes in the form of avatars – those pictorial constructs used to actually inhabit the world. It is in large part through these avatars that users can come to bring real life and vibrancy to the spaces. Through avatars, users embody themselves and make real their engagement with a virtual world. They often push back on the system –asking more of it, turning its sometimes limited palettes into something other than what was intended. Avatars, in fact, come to provide access points in the creation of identity and social life. The bodies people use in these spaces provide a means to live digitally – to fully inhabit the world. It is not simply that users exist as just “mind”, but instead construct their identities through avatars. (Taylor, 2002: 1)²

² “Los diseñadores y el código que construyen han trabajado durante mucho tiempo para convertir el mundo virtual en mundo real, llenándolo con objetos y espacios, propiedades y comportamientos preestablecidos, algunas veces crean escenas imaginarias que solamente podemos encontrar en la ciencia ficción o en la fantasía. Otras veces consiguen asemejarse al mundo exterior recreando cada vez más parecidamente algunas

Es importante tomar en cuenta lo dicho por Taylor al realizar un análisis de las relaciones sociales en una comunidad virtual, pues generalmente se tiende a superficializar la relación entre el Avatar y el Jugador, considerando de manera simple que este último controla un objeto limitado a través de un también limitado entorno. En realidad, la relación es muy compleja, pues prácticamente se sellan y fusionan ambas realidades, se complementan y como precisa Taylor: “los usuarios no existen solo como mentes, sino que construyen sus identidades a través de Avatares” (Taylor, 2002: 1), es decir que el Avatar se convierte en un segundo cuerpo a través del cual el usuario consigue desenvolverse en el entorno digital.

Al transmitir tan directamente su personalidad (crearla o recrearla) a un cuerpo digital, la persona está transmitiendo sus conocimientos culturales a la comunidad en la que se desenvuelve, convirtiéndose así esta en una gran comunidad multicultural. Las personas “...definen su mundo, expresan sus sentimientos y formulan sus juicios...” (Geertz, Clifford. 2003: 70) a

representaciones del entorno diario de los jugadores. En cada caso, los diseñadores crean y proveen una gran cantidad de formas **de** las cuales los usuarios se aferran y apropian. En los mundos virtuales, este conjunto de elementos aparecen y se articulan en forma de Avatares – construcciones gráficas utilizadas para habitar el mundo. En gran parte es a través de estos Avatares que los usuarios pueden transportar su vida real a estos espacios. A través de los Avatares, los usuarios se corporizan y convierten en real su conexión con un mundo virtual. A veces presionan [inconscientemente] al sistema – exigiendo cada vez más, convirtiendo sus a veces limitadas características en algo que va más allá de lo esperado. Los Avatares, de hecho, proveen puntos de acceso en la creación de identidades y de vida social. Los cuerpos que la gente usa en esos espacios provee un medio para vivir digitalmente – para habitar el mundo. No se trata simplemente de que los usuarios existen sólo como “mentes”, sino que construyen sus identidades a través de Avatares.” (TAYLOR, 2002: 2. T.d.A.)

través de su entramado de significaciones culturales, por lo tanto si la persona se desenvuelve en un entorno de una comunidad virtual (o un juego de video en línea) definirá su experiencia a partir de sus significaciones del mundo real y se relacionará con las personas con las que tenga contacto, con base en sus definiciones culturales inconscientes, arrastradas del mundo físico al mundo virtual a través del Avatar.

En otras palabras, cada persona tiende a adaptarse al medio en el que se encuentra, por lo tanto si el medio o contexto en el que se desenvuelve es digital, la persona se adaptará al mismo. Estas relaciones sociales que se suscitan dentro de las comunidades virtuales adquieren un carácter muy particular, pues al momento de observar la forma en la que se desarrollan y cómo comienzan a enlazarse se logra captar en su máxima expresión la multiculturalidad que domina las redes comunicacionales modernas (Internet). Cuando el entorno exige indirectamente un contacto coincidente entre individuos de diferentes procedencias geográficas y culturales, éstos deben conseguir una forma de articularse entre sí para poder crear cierto equilibrio social, en este caso dentro de la realidad virtual.

En relación con las representaciones culturales, Claudio Gutiérrez nos muestra en su ensayo: “Conocimiento científico y Sentido Común”, una diferenciación de los tipos de articulación cultural en el ser humano:

Es la emergencia de la cultura humana la que hace posible (...) la creación por parte del hombre de una representación simbólica de sus relaciones con el mundo. Desde la mente humana “enculturada” (...) [se] presupone dos formas de considerar el cambio del funcionamiento simbólico primate al humano. La primera, enfatiza la capacidad humana individual para captar relaciones simbólicas de “representación” a través de un código simbólico arbitrario; la segunda, más “intersubjetiva”, centrada en cómo los humanos desarrollan la capacidad para conocer los pensamientos, intenciones, creencias y estados mentales de los miembros de su especie (Gutiérrez, 1997: 2)

Acogiéndonos a lo expresado por Gutiérrez (1997) entendemos que, en primer lugar, las personas poseen la capacidad de aprehender las relaciones simbólicas y el contenido cultural de quienes los rodean (podemos suponer que esta afirmación es independiente del contexto social en el cual se desenvuelven) y en segundo lugar, las personas comprenden este contenido cultural y se articulan al mismo. Por lo tanto, cuando una persona se desenvuelve en un entorno digital o virtual con personas de diferentes procedencias socio-culturales, el sentido común analítico nos expondrá que los interactores buscarán inconscientemente la forma de articularse entre sí y de crear una armonía que permita las relaciones entre los sujetos interactores de una sociedad de manera armónica y estructurada culturalmente.

Teóricamente en esta investigación consideramos esencial el manejo de esta forma de comprender el desarrollo y formación de lazos socio-culturales, pues es completamente definitoria del fenómeno estudiado y

determina antropológicamente la validez e importancia del tema para la comprensión del proceso de expansión comunicacional globalizado moderno.

Los espacios reales versus los espacios virtuales (o ficticios).

Espacio e identidad

¿Son entonces estos lugares en los que se suscitan diferentes tipos de relaciones sociales, contextos viables para considerar a sus interactores como sujetos de estudio?

Marc Augé, en su libro titulado: “Los no lugares, una antropología de la sobremodernidad” expone una serie de características que nos ayudarán a comprender la definición de espacio y lugar dentro de un contexto digital:

Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de 'lugares de memoria', ocupan allí un lugar circunscripto y específico. Un mundo donde se nace en la clínica y donde se muere en el hospital, donde se multiplican, en modalidades lujosas o inhumanas, los puntos de tránsito y las ocupaciones provisionales... (Augé, 2000: 83)

En este caso habría que explicar la definición de Augé (2000) acerca de los no lugares, pues un contexto virtual a simple vista podría ser

considerado un “*no lugar*”, sin recurrir al concepto y características intrínsecas del mismo, simplemente por el hecho de ser intangible y absolutamente no físico. Aun así, Augé nos imprime una serie de características básicas que desmienten esta primera aseveración superficial acerca del contexto virtual o digital como contexto antropológico, así, un juego de video de rol, masivo, multijugador, en línea se podría entender o definir tanto como *lugar* o como *no lugar*. Para lo primero (*lugar*), podría considerarse como un espacio en donde los individuos crean una identidad colectiva con el paso del tiempo y, en la medida que se desarrollan sus relaciones, además de ir creando un sentido de historia particular, pues podría ser tanto la historia que van creando los jugadores al existir en la comunidad o también la historia preestablecida en los parámetros del juego. Por otro lado, este tipo específico de contexto podría encajar en el concepto de *no lugar* por el hecho de que la identidad que se crea en el espacio de desenvolvimiento de los jugadores es una proyección de la realidad (aunque enriquecida por las nuevas conexiones con personas de diferentes procedencias), la cual surge a partir de relaciones intangibles físicamente, es decir, a través de un entorno gráfico meramente visual rodeado de un contexto histórico impreciso, indeterminado e inventado.

En una persona que construye su personalidad a partir de relaciones con personajes digitales (los Avatares), las personalidades y las relaciones

que se dan son reales, independientemente de que las personas se relacionen a través de Avatares digitales o entre sí como cuerpos físicos. Las relaciones suceden y ya; cualquier individuo se adaptará y hasta se sobrepondrá por cualquier medio para poder desarrollar estas relaciones. Al máximo podríamos afirmar que en el contexto de los MMORPG, las relaciones adquieren un carácter más fantástico, nutriendo de manera diferente la imaginación de los usuarios. Augé (2000) también ilustra la concepción del lugar antropológico diciendo que:

...un no lugar existe igual que un lugar: no existe nunca bajo una forma pura; allí los lugares se recomponen, las relaciones se reconstituyen; las "astucias milenarias" de la invención de lo cotidiano (...), pueden abrirse allí un camino y desplegar sus estrategias. El lugar y el no lugar son más bien polaridades falsas: el primero no queda nunca completamente borrado y el segundo no se cumple nunca totalmente: son palimpsestos donde se reinscribe sin cesar el juego intrincado de la identidad y de la relación. (Augé, 2000: 84)

De esta cita de Marc Augé, podemos inferir, que la identidad se reinscribe incesantemente mientras exista la relación contextual, el lugar simplemente proporciona el campo y ciertas características para que la identidad se cree y modifique entre el individuo y quienes lo rodean, independientemente de que el espacio sea digital o físico, intangible o tangible. Independientemente también de la uniformidad o heterogeneidad de la comunidad que lo rodee, considerando así a los juegos de video MMORPG como grandes campos multiculturales creadores de identidades y

articuladores de culturas, y además considerando la identidad de los jugadores como la forma a través de la cual se representan a sí mismos, a partir de sus características de la vida real, dentro del juego, es decir, que la identidad dentro de una comunidad virtual está definida por el contexto digital articulado directamente con el contexto real.

Es una relación necesaria en el caso específico de esta comunidad, pues un Avatar o un grupo de personajes en una comunidad virtual no autogeneran su sistema de organización, su cultura y sistemas sociales, sino que articulan sus conceptos de la vida real con los que van adquiriendo y utilizando en el contexto virtual. La Identidad es forjada a través de una articulación contextual en la que se fusionan las necesidades inconscientes y conscientes de interacción y definición de la personalidad del jugador como individuo y como parte de una comunidad.

En esta investigación manejaremos la concepción de identidad que muestra Augé (2000) en la cita anterior, teniendo como base que la identidad no es estática, sino un: "...proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas." (LARRAIN, Jorge. 2003: 32)

Debido al contexto multicultural en el que se desarrollan los jugadores

de video. La identidad de los mismos se construye constantemente a medida que viven tanto sus vidas reales como sus vidas virtuales, pues la forma y manera en la que se articulan al mundo digital es tan fuerte que inevitablemente articulan su identidad a ambos entornos.

La multiculturalidad como elemento articulador socio-cultural y definitorio de identidades

La multiculturalidad se define para las necesidades de este trabajo de investigación como "... el hecho de que en un paraje determinado existan varias culturas diferentes. El multiculturalismo, sin embargo (y en ello se parece a asimilacionismo, segregacionismo, integracionismo y liberalismo) es el nombre de una forma de tratar esa situación." (Quintana, Miguel. S/a: 4), por lo tanto consideraremos, además, a las aseveraciones que se desarrollan a lo largo de este trabajo como bases del multiculturalismo en los juegos de video.

El multiculturalismo y la multiculturalidad son conceptos que están ligados, y hacen referencia a un mismo fenómeno que implica directamente diversidad cultural. Una comunidad multicultural es una comunidad en la cual interactúan personas de diferentes culturas y procedencias, el multiculturalismo es el concepto más allá del hecho como se explica en la

siguiente cita: “Multiculturalismo es la coexistencia de diversas culturas, en donde “cultura” incluye grupos raciales, religiosos o culturales, manifestándose en comportamientos acostumbrados, supuestos y valores culturales, patrones de pensamiento y estilos de comunicación.” (Chu, 2005: 1)

La multiculturalidad define la forma en la cual la identidad individual y colectiva se desarrollará en los jugadores, y de manera muy particular en una comunidad digital como *Perfect World International*, donde interactúan personas de todo el mundo constantemente. Para aquellas personas que se desenvuelven en Perfect World International durante largos períodos (entre seis y ocho horas al día), su identidad se estaría formando según el entorno digital más que el entorno físico.

Las nuevas problemáticas últimamente introducidas por la dialéctica entre globalización y neo-localismos, por la transnacionalización de las franjas fronterizas y, sobre todo, por los grandes flujos migratorios que han terminado por transplantar el “mundo subdesarrollado” en el corazón de las “naciones desarrolladas”, lejos de haber cancelado o desplazado el paradigma de la identidad, parecen haber contribuido más bien a reforzar su pertinencia y operacionalidad como instrumento de análisis teórico y empírico. (Giménez, Gilberto. 1997: 1-2)

Como menciona anteriormente Giménez, identidad y multiculturalidad están claramente vinculadas, especialmente al tratar un tema que se rodea de conceptos nuevos y modernos además de la forma directa en la que se

relaciona a la globalización con la multiculturalidad, pues en un proceso de globalización, la multiculturalidad se convierte en un fenómeno inevitablemente definitorio de identidades.

La multiculturalidad representa la base teórica en la que se fundamentan las relaciones estudiadas en este trabajo, pues simboliza la máxima expresión y el concepto fundamental sobre el que se rigen las estructuras sociales, comerciales y culturales de los juegos de video MMORPG, es decir que debido a la multiculturalidad, fueron creados este tipo de juegos, y por ella se transforman constantemente a nivel estructural.

El simple hecho de que la comunidad se encuentre y se desarrolle en un sistema mundial de computadoras en red (Internet) ya implica un nivel de interacción social vasto y complejo, completamente difícil (sino imposible) de descifrar, es la máxima expresión del proceso de globalización moderno.

Giménez define a la identidad como "...el lado subjetivo de la cultura considerada bajo el ángulo de su función distintiva" (Giménez, 1997: 2), también la menciona como "...representaciones sociales (...) por los actores sociales, sean éstos individuales o colectivos" (ibídem). Por lo tanto, tomando en cuenta esta concepción de identidad, podríamos afirmar que en los juegos de video se desarrolla una relación de identidades y expresiones

culturales.

Habla de la identidad como subjetiva pues es considerada una costumbre, una mera interpretación o apropiación interpretativa de la cultura por parte de alguno o varios de sus interactores, entonces: ¿es el videojuego una mezcla de costumbres multiculturales? ¿una miscelánea de identidades?

En cierto sentido si, pues no sería posible transmitir una cultura y mezclarla con varias culturas como si fuesen barajas de cartas individuales e inamovibles pero si mezclables, aun así hay aspectos que inevitablemente se impregnarán de las diferentes interpretaciones culturales de las distintas personas que se encuentren en una comunidad digital. La identidad es la que en un principio distingue a cada uno de los jugadores entre sí y a la vez es el instrumento intangible e inconsciente que protagoniza la fusión multicultural, “la identidad es un predicado que tiene una función particular; por medio de él una cosa u objeto particular se distingue como tal de las demás de su misma especie” (Giménez, 1997: 2) En cambio a nivel humano:

Tratándose de personas, en cambio, la posibilidad de distinguirse de los demás también tiene que ser reconocida por los demás en contextos de interacción y de comunicación, lo que requiere una “intersubjetividad lingüística” que moviliza tanto la primera persona (el hablante) como la segunda (el interpelado, el interlocutor) (Habermas, 1987: 144). Dicho de otro modo, las personas no sólo están investidas de una identidad

numérica, como las cosas, sino también (...) de una identidad cualitativa que se forma, se mantiene y se manifiesta en y por los procesos de interacción y comunicación social (Giménez, 1997: 3)

Giménez (1997) justifica y teoriza la forma en la cual los juegos de video en línea son forjadores de identidades, pues el rol que juegan en el proceso de socialización de las personas que lo juegan no solamente se basa en la interacción medible y tangible, sino en una interacción que a nivel cultural se ve afectada por la particularidad de los nuevos procesos de interacción y de comunicación social multicultural: “la identidad etnocultural es un sentimiento de pertenencia o una identificación a una colectividad más o menos imaginaria (según las representaciones que los individuos se hacen de la realidad social y de sus divisiones).” (Molina, S/f: 2)

Molina explica que el sentido identitario de una persona está definido según el sentido de pertenencia que sienta hacia un grupo en el cual se desarrolle, independientemente de la forma en la que el mismo se ubique contextualmente, sino que depende más directamente de la manera en la que el individuo entiende y se apropia de una realidad social específica, lo cual nos permite entender a la comunidad virtual de los juegos de video como un contexto cuyas características intangibles facilitan la creación de una identidad propia del contexto digital, pudiendo ser tanto dependiente como independiente de la realidad física tangible, y forjándose según la

concepción de cada individuo que participe, es decir que cada individuo tendrá una idea intrínseca acerca de la importancia y relevancia del videojuego.

La interacción de individuos en un juego de video en línea es activa, además, cada individuo que interacciona trae consigo una carga cultural determinada por su contexto de vida real, lo cual permite que se articulen diferentes aspectos culturales (lenguaje, formas de convivencia, religión, política, e inclusive pautas de crianza) en un único ambiente, por ello consideramos a los juegos de video como una de las principales fuentes de estudio, observación y análisis del proceso de multiculturalidad.

Capítulo 2

Metodología de investigación



Ilustración por: UI (www.iloveui.com)

Para cumplir con los objetivos planteados anteriormente, se consideró realizar una investigación etnográfica dentro de la comunidad Perfect World International. Para ello se creó un personaje (Avatar) para poder observar el proceso de juego desde sus principios. El hecho de crear un personaje del juego para poder acceder a la comunidad es un hecho relevante en la investigación, pues el investigador transfiere su persona a un objeto digital, trascendiendo así las barreras tecnológicas que en este campo son muy delimitantes.

La selección de la comunidad a la cual acceder fue muy directa, ya que se conocía con anterioridad que Perfect World International es uno de los videojuegos online masivos más jugados a nivel mundial, lo cual permitiría que a lo largo de la investigación se mantuviera contacto constante con otras personas en distintos niveles, a) el de la identificación y visibilidad, b) el conversacional y c) el de establecimiento de amistades y relaciones más estrechas como en el caso de los entrevistados.

Para propósitos de esta investigación se seleccionaron a dos sujetos considerados representativos de la comunidad estudiada a partir del trabajo de campo. En primer lugar, por el manejo de conocimiento acerca del tema de los videojuegos, así como su participación activa en el contexto de los videojuegos desde tempranas edades, y en segundo lugar, por su activa

participación en la comunidad seleccionada.

En primer lugar se entrevistó a Gendou, cuyo nombre seudónimo está inspirado en un personaje de un Anime (historieta) japonés llamado “Evangelion”. Gendou tiene 24 años de edad y se desenvuelve en los juegos de video desde la primera consola “Atari” que conoció por familiares, a partir de ese momento comenzó a apasionarse por el mundo de los videojuegos y a dedicarles gran cantidad de tiempo, por lo tanto ha adquirido gran parte de su experiencia a través de los juegos de video. Hasta la actualidad se mantiene una relación de amistad con Gendou y un contacto periódico surgido a partir de los intereses comunes respecto a los juegos de video.

El segundo entrevistado fue UI, cuyo nombre lo define no sólo como jugador sino también como artista independiente de un arte conocido como “pixelart” que está influenciado en el arte de los videojuegos antiguos y antiguas tecnologías. UI también es músico de “chiptunes” que utiliza consolas de juegos de video antiguas para reproducir sonidos básicos y crear melodías compuestas a partir de ellos. Su desenvolvimiento en el mundo de los videojuegos ha sido muy activo, desde su temprana infancia y respecto a la comunidad estudiada no ha alcanzado altos niveles de juego como Gendou, aunque conoce el juego muy bien.

En esta investigación fue necesario precisar la metodología de manera aplicada, pues debido a lo particular que se puede considerar a la comunidad, se podría tender a “sociologizar” su enfoque, por ello se decidió desarrollar un plan metodológico antropológico centrado en la Etnografía, siendo esta disciplina (y considerando a la misma) fundamental para poder estudiar a este tipo específico de comunidad.

“Perfect World International” no tiene una existencia física tangible, tampoco se encuentra ubicada en ninguna sección física del globo terráqueo, esta comunidad fue preestablecida por un grupo limitado de sujetos (los creadores de este videojuego) y está siendo construida y reconstruida cultural y socialmente, constantemente por jugadores que interaccionan en ella.

Al igual que en una comunidad humana (no digital) las personas adquieren experiencias y conocimientos específicos a medida que se relacionan entre sí y con su entorno, crean interna e inconscientemente lazos y estructuras socio-culturales que se proyectan colectivamente.

A nivel metodológico debe adquirir fuerza la justificación de los instrumentos y medios utilizados, pues al tratar antropológicamente a una comunidad digital, la interacción entre el investigador y los sujetos

pertencientes a la misma no presenta un contacto físico real, sino que se desarrolla literalmente de manera virtual.

Aproximación a los antecedentes del estudio realizado:

Considerando que son muy recientes los estudios científico-sociales que tienen como objeto de investigación las comunidades digitales o virtuales, especialmente tratándose de los juegos de video, es importante explicar cómo han sido manejados ciertos aspectos relacionados directamente con la interpretación cultural virtual.

Uno de los más recientes investigadores sociales del área digital, Rubén Arriazu Muñoz (2007), en su artículo “¿Nuevos medios o nuevas formas de indagación?: Una propuesta metodológica para la investigación social on-line a través del foro de discusión”, cuestiona si estos nuevos “...<instrumentos adaptados> ¿[constituyen] una nueva tipología propia o simplemente se consideran una extensión de las técnicas convencionales?” (Arriazu: 1). Entendiendo los “instrumentos adaptados” como los instrumentos clásicos etnográficos, acondicionados al nuevo contexto digital de estudio, Arriazu Muñoz considera que una investigación en un entorno digital se justifica por sí misma, “justifica su propia forma de actuar” (Muñoz, 2007: 2), teniendo siempre una base metodológica clásica, adaptada a las

nuevas necesidades contextuales. Aun así, Arriazu Muñoz esboza una metodología de investigación enfocada en los foros de discusión a través de técnicas cualitativas cerradas y menos interactivas con los usuarios, por lo tanto no propende a ser utilizada en los videojuegos en línea, en los cuales existe una dinámica de interacción mucho más compleja.

Maurizio Teli, también en el año 2007 trabaja con la metodología de investigación etnográfica digital en un ambiente digital, enmarcándola bajo el término “Ciberetnografía”³. Distingue los términos de “...human and non-human actors...”⁴, afirmando que existe una diferencia concreta entre la persona que se encuentra en línea (utilizando la Internet) y la proyección de esta persona en la comunidad digital en la que se desenvuelve. Aun así, al igual que Arriazu Muñoz, su investigación no se enfoca principalmente en un estudio de una comunidad de videojugadores sino más bien en una aproximación metodológica para el estudio de comunidades digitales menos complejas.

Las principales experiencias de campo y análisis metodológico y teórico acerca de los videojuegos en línea y las relaciones sociales que en

³ TELI, Maurizio. *The internet as a Library-of-People: for a Cyberethnography of Online Groups*. (El Internet como una biblioteca de personas: por una ciberetnografía de grupos en línea) Forum: Qualitative Social Research (FQS). Volumen 8, Nº 3. Art. 33. 2007.

⁴ “...actores humanos y no-humanos...” (Teli, 2007: 1). T.d.A.

ellos se suscitan, han sido estudiadas durante los últimos años por Dmitri Williams, Nick Yee, Nicole Martins, Li Xiong, T.L. Taylor, Yun, Huang, James Ivory, Nicolas Ducheneaut, David Huffaker, Benedict Anderson, entre otros, entre los años 2004 y 2009. Realizando investigaciones durante la última década acerca de diferentes elementos socio-culturales inherentes a los videojuegos en línea tales como la agresión , el concepto de género, el poder, la economía, la historia, y algunas descripciones de comunidades digitales. Especialmente Dmitri Williams ha hecho énfasis en la utilización de la metodología etnográfica digital o, como se ha mencionado anteriormente, “Ciberetnografía”. En su texto “Why game Studies now?”⁵, están expresadas ciertas razones por las cuales es de interés un estudio de los juegos de video desde el punto de vista socio-cultural, Williams menciona que “...la transición de la vida pública de los espacios comunes a los espacios privados se ejemplifica con la transición de los videojuegos del espacio público a los hogares” (2006: 1)⁶ tema que se ahondará en el capítulo dedicado a las referencias históricas. El estudio de Williams es una de las principales fuentes utilizadas para este trabajo, debido a la gran cantidad de elementos que ha recogido en relación con las comunidades digitales, enfocándose especialmente en las de los videojuegos.

⁵ Williams, Dmitri. *Why game studies now?* Sage Publications. Games and Culture, Vol. 1, N° 1. 2006.

⁶ T.d.A.

Como se ha mostrado en los párrafos anteriores las investigaciones sociológicas o etnográficas realizadas en el campo de lo digital se han centrado en redes sociales en las cuales las relaciones suceden de manera directa entre dos o más personas que utilizan el servicio, teniendo como intermediario únicamente al sistema del servicio mismo. En el caso de los juegos de video en línea las relaciones tienen más intermediarios activos: El jugador se comunica a través de los sistemas preestablecidos por el juego con las demás personas siguiendo los esquemas creados por la programación del juego, es decir que este pone a disposición de sus usuarios una serie limitada de herramientas a través de las cuales ellos pueden comunicarse. Además, en el proceso de socialización virtual, en el que deben aprender distintos modos específicos de comunicación, como las abreviaturas de frases comunes o de simples expresiones ideográficas, las personas se proyectan a través de la figura de un Avatar⁷. Es uno de los elementos esenciales para el análisis y entendimiento del proceso de articulación socio-cultural que sucede en las comunidades virtuales.

Una de las características de los juegos de video en línea es que en

⁷ El Avatar lo define T. L. Taylor como: "...construcciones pictóricas [(o gráficas)] utilizadas [por los jugadores] para habitar el mundo virtual (...) a través de las cuales los usuarios pueden trasladar la vida real y vitalidad a esos espacios." (Taylor, 2002: 1. T.d.A.). En general el Avatar es un medio de corporización para el usuario en el juego, volviendo más realista la experiencia.

ellos las personas pueden crear subgrupos internos los cuales se llaman clanes (*guilds* o *factions* en inglés) y luchan por control y poder sobre el resto de la comunidad, lo cual permite entender por qué las personas que participan en estos videojuegos en línea, tienden a asociarse a un grupo social con características específicas con las cuales se sientan identificados y en armonía. Este modo de articulación social, a pesar de ser analizable y completamente definitorio de una nueva generación de personas en un nuevo entorno, no será considerado como base primordial de la investigación, aun así es de gran importancia destacar su existencia y resaltar su importancia para las investigaciones antropológicas en el contexto virtual.

Las nuevas generaciones que se están integrando al ámbito digital de los juegos de video en línea, tienden generalmente a alejarse de barreras geográficas, ideológicas y culturales, llegando a elaborar nuevos modos de formar sociedades, independientemente del mundo exterior, fusionando culturas y creando nuevos conocimientos, hecho que más allá de ser hipotético, se analizó en el trabajo de campo para realizar afirmaciones vivenciales al respecto.

Teóricamente hay varios tópicos que deben ser ahondados en el caso de un tema tan novedoso como el que se pretende tratar. La mayoría de los

investigadores que se han adentrado en este mundo lo han hecho desde los puntos de vista sociológico y psicológico, tomando como objetivos principales de estudio del efecto dañino, o el positivo, de los videojuegos en el rendimiento académico de las personas, los videojuegos como suplementos sociales, o los efectos de los videojuegos en la salud física y mental de los jugadores. En el caso de la investigación que presentamos, se persigue más bien llegar a una aproximación teórica entre algunas de las nociones socio culturales que se encuentran intrínsecas en los juegos de video en línea, además de describir elementos considerados clave para la continua modelación de mundos intangibles desde sociedades multiculturalmente reales.

La etnografía como método de observación y análisis

Según el texto de Honorio Velazco y Díaz de Rada, la etnografía “...alude al proceso metodológico global que caracteriza a la antropología social...” (2004: 18), es decir que es la metodología de la antropología social por excelencia, teniendo diferentes métodos y técnicas para su aplicación y distintas formas de tratamiento y análisis según el carácter de los datos recopilados. El trabajo de campo también definido por Velazco y Díaz de Rada es “...más que una técnica y más que un conjunto de técnicas, pero ciertamente no debe confundirse con el proceso metodológico global. Es una

situación metodológica y también en sí mismo un proceso, una secuencia de acciones...” (2004: 18). El trabajo de campo está inmerso en la metodología etnográfica y la observación participante está inmersa en el trabajo de campo, “La observación participante no subsume al trabajo de campo, pero no sería posible fuera de él. En cierto sentido, el trabajo de campo es el único medio para la observación participante” (2004: 19), por lo menos en esta investigación, aun así existe la posibilidad de realizar una observación participante sin trabajo de campo debido a la gran variedad de modos de participación en comunidades.

Al basar un método de estudio y análisis en la observación y la participación, el etnógrafo debe haber adquirido amplios conocimientos previos acerca del tema a investigar, de la comunidad a estudiar y del entorno en el que se desenvolverá para que de esta forma se puedan manejar los datos de campo con mayor eficacia. Por ello, Hammersley y Atkinson sugieren que el etnógrafo “...trabaja con una amplia gama de fuentes de información” (1994: 1), para así poder sustentar e integrarse más firmemente a la comunidad deseada y al contexto en el que esta se sujeta. En el caso de Perfect World International, se estudiaron las distintas posibilidades metodológicas para poder acceder a la comunidad. Además de estudiarla (y lo hicimos) aprendiendo a jugar e incluso creando un Avatar propio que cumplía la función del antropólogo en un entorno no convencional

para el despliegue de las estrategias investigativas.

El método etnográfico centra sus facultades en la confianza hacia los informantes clave que le ayudarán a desenvolverse en la comunidad o le permitirán al investigador corroborar los datos adquiridos en el proceso de observación participante. Esto por su parte requiere una preparación y un análisis exhaustivo de los cuestionamientos planteados para así poder definir eficazmente los informantes principales o claves que definirán la información y resultados sobre los temas que se deseen plantear en la investigación.

El acceso a la comunidad de Perfect World International se desarrolló fácilmente, sólo fue necesario crear una cuenta que permite el acceso al juego en la página web principal del mismo. Como investigador y como jugador para acceder a este tipo particular de comunidad, es necesaria la creación de un Avatar, con el cual se desenvolverá dentro del mundo virtual. El proceso de creación de un Avatar es rápido y poco complejo, exige la escogencia de ciertas características físicas (rasgos faciales, corporales, entre otros) las cuales determinarán solamente el aspecto externo del Avatar, también se debe especificar las habilidades del personaje en el juego, estas habilidades cumplen con características que varían entre la fuerza física y habilidad (como la agilidad o destreza), hasta diferentes elementos mágicos (en el caso de personajes Magos, Hechiceros, Clérigos, entre otros). Desde

el punto de vista del investigador, el Avatar no es más que un recurso que le permitirá acceder a la comunidad deseada, pues ningún tipo de trámite o solicitud legal es necesario para la integración al grupo. Este recurso a lo largo del proceso de integración en la comunidad irá tomando cada vez más fuerza, pues de manera prácticamente inevitable e inconsciente el jugador se apropia del Avatar a medida que avanza en el juego.

Al iniciar el juego, el Avatar se encuentra ubicado en una zona específica del juego, en la cual aparecerán todas aquellas personas que están empezando a jugar, se considera la “zona de los novatos”. En esta primera instancia, el jugador no conoce a nadie que esté jugando el juego, por lo tanto, al crear una zona donde empiezan todos los nuevos jugadores, el juego permite que las primeras relaciones se vayan suscitando.

Un principio interactivo como este permite que además de estimular el contacto jugador-jugador se cree la necesidad de crecimiento del personaje, es decir que se desarrolla el primer filtro de crecimiento, el cual generará en los usuarios la necesidad de aumentar el poder de su Avatar por encima de aquellos que se encuentran simultáneos con él. Desde el principio del juego se comienzan a desarrollar ciertas necesidades de adquisición de poder y fuerza por encima del resto de la comunidad y a medida que se avanza, y se crece dentro del juego, estas necesidades aumentarán progresivamente y el

nivel de competitividad se elevará de forma paralela con la dificultad del juego mismo.

El investigador, para poder desarrollar un estudio en este tipo de entornos, debe integrarse directamente con la comunidad, es decir, jugar al juego como un miembro más de la comunidad, compartiendo las diferentes actividades regulares del juego y participando en eventos generales con el resto de la comunidad e incluso crear lazos de amistad. El juego como tal se convierte en un escenario de participación total, en pro de la articulación efectiva de la metodología planteada con los temas que se desean observar y analizar.

La Etnografía Virtual

El concepto de etnografía virtual surge a partir de un arqueo bibliográfico particular, debido a la escasa bibliografía que pudiese facilitar la escogencia y desarrollo metodológico de la investigación se procedió a investigar sobre un proyecto psicológico acerca de los juegos de video y sus comunidades llamado Daedalus Project, el cual se enfocaba principalmente en realizar encuestas psicológicas a videojugadores de todo el mundo a través de Internet. En la página web del proyecto se contactó al director del mismo quien recomendó los artículos de Dmitri Williams y T.L. Taylor

relacionados con el estudio socio cultural de los juegos de video, y específicamente la articulación metodológica de la Ciber Etnografía o Etnografía virtual, la cual permitiría que la investigación se desarrollara en base a las experiencias de campo de estos investigadores.

Dentro de un contexto etnográfico, la relación que existe entre la comunidad estudiada y el etnógrafo es directa. Es decir que el etnógrafo se integra a la comunidad y se interrelaciona con sus participantes, forjando lazos que permitan crear un ambiente confortable para desarrollar la investigación, sin crear un entorno incómodo y vigilante entre las personas pertenecientes a la comunidad. En el caso de esta investigación hay que saber definir muy bien cuál es el significado de esta “relación directa”, pues el medio en el que se desarrolla es virtual y todas las personas implicadas interactúan a través de un ámbito que pre-establece cierto rango de actitudes y expresiones culturales, además de no existir un contacto visual directo con los demás videojugadores.

Una relación directa dentro del contexto virtual puede tender a relativizarse, principalmente por el intermediario existente entre los diferentes interactores socio-culturales: El Avatar no solamente se convierte en un medio enriquecedor para proyectar la personalidad de un jugador en una comunidad virtual, sino que también es un filtro importante en el momento

preciso en que se interactúa con otros jugadores personificados en otros Avatares. Aun así, no es tan relativa como se sospecha a priori, pues cuando un individuo se conecta en un juego de video en línea transfiere de manera directa su personalidad a través de un avatar que lo representa dentro del juego. A pesar de que al relacionarse entre sí, las personas de esta comunidad proyecten su personalidad y cultura a través de un Avatar, se considera que no es un factor excluyente, sino más bien un elemento extra que nutre la imagen virtual de las relaciones sociales en los juegos de video, hecho que comenta el entrevistado Gendou: “creo que complementan... creo... porque no te la suplantán completa, uno se relaciona y nutre su vida conociendo gente de todos lados... para perderla toda tendrías que ser muy *freaky*...” (Entrevista 12/04/2011). Gendou se refiere a *freaky* como a una persona con tendencias compulsivas hacia los juegos de video específicamente, aunque el término abarca rasgos más amplios de compulsividad.

Además, como se expresó anteriormente el proceso de formación de identidad está basado en la interacción, por ello, dentro de un videojuego internacional donde se desenvuelven personas de todo el mundo, la formación de identidad está estrechamente ligada a la multiculturalidad

Investigadores de los ámbitos sociológicos y psicológicos se han adentrado en el estudio de diferentes elementos y representaciones socio-culturales dentro de comunidades virtuales tales como: redes sociales, foros online, chats y juegos de video, valiéndose de una estrategia investigativa etnográfica. Las principales investigaciones en esta área se han elaborado en centros de estudios digitales ubicados en los Estados Unidos (University of Southern California, Annenber School of Communication, University of Minnesota, Northwestern University, entre otras) y en Dinamarca (IT University of Copenhagen). Al respecto nos permitimos una extensa cita,

El ciberespacio, como medio de comunicación basado en las tecnologías digitales, puede hacer posible una nueva “etnografía multisemiótica” (Mason y Dicks, 1999) gracias a que: (a) logra nuevos procedimientos de acceso a la información; (b) consolida la validación de los datos al crear nuevos cruzamientos para contrastar las fuentes, algo que la etnografía clásica denomina “triangulación” y considera vital para evitar confiar en apenas una sola fuente de información (Hammersley y Atkinson, 1994: 39); (c) permite analizar e interpretar la información sin pasar de lo oral a lo escrito, sin salir de una formato textual, ya que las entrevistas y las conversaciones son directamente escritas; (d) también abre nuevas maneras de organizar la interpretación y la argumentación; y (e) permite las referencias cruzadas y el desarrollo de vínculos (links) hacia diversos medios (texto, fotografía, vídeo, sonido, etc.) en todas las fases de la investigación. Tal y como arguyen Mason y Dicks (1999), se trata de un “arte de dar mucha más autoridad [authoring] a la etnografía”, en el sentido de dar más autores, más perspectivas, más lecturas, más potencial creativo e interpretativo. A esta nueva perspectiva de la etnografía se la conoce como “hipertextualidad”. Incluso podríamos llegar a afirmar que el ciberespacio viene a reforzar el concepto holístico que siempre ha tenido la etnografía. (Hine, Christine. 2000: 121-122)

Explicando lo mencionado anteriormente por Hine (2000), el contexto digital permite que el etnógrafo explore sus posibilidades en cuanto a

accesibilidad al medio de indagación y de acceso directo a la información existente dentro del contexto mismo, de cierto modo la etnografía digital se convierte en una búsqueda de información dentro de un medio de información y comunicación masivo, lo cual exige al analista la creación de nuevos parámetros de contrastación de la información, desarrollando un trabajo de campo y una observación participante acorde con las diferentes posibilidades de recopilación de datos e interpretación de la misma. Hine (2000) se refiere a este proceso como “Triangulación” basándose en Hammersley y Atkinson.

Otra de las características de la etnografía digital es que el proceso de investigación se desarrolla en su mayor parte a nivel escrito, pues las personas se comunican entre sí a través del computador y en la mayoría de los casos solamente se utilizan palabras escritas para comunicarse, aun así existe la posibilidad de comunicarse a través de programas que emulan una conversación telefónica, aunque no en la mayoría de los casos sino en una minoría. La interpretación de los datos recopilados en una etnografía digital es muy particular pues además de ser en su mayoría datos textuales, también se suelen complementar con imágenes extraídas directamente de la fuente (recreando la cámara como registro del ambiente etnográfico) además de video y sonido, de manera más fácil y directa que en la vida no digital. Todo esto facilita la formulación de nuevas formas de organizar y desarrollar

la interpretación y la argumentación analítica, enriqueciendo así los análisis que puedan surgir a partir de la información recopilada en el trabajo de campo digital.

La utilización del método etnográfico para el desarrollo de esta investigación es totalmente necesario debido a la forma en la que se expresan y desarrollan los eventos sociales y las distintas interacciones entre las personas. Al permitir la etnografía digital que la gama de elementos, hechos o fuentes de información sean tan ricos y amplios como se expresaron anteriormente, el desarrollo de la investigación adquiere un carácter particularmente interesante y novedoso, así como nutritivo en cuanto a información y análisis de un contexto socio-cultural novedoso e inexplorado. Dmitri Williams menciona al respecto que “Debemos estudiar los juegos, en la actualidad, porque éstos juegos sociales en red son una forma completamente nueva de comunidad, de interacción social (...), el cual debemos analizarlo, teorizarlo, o recolectar datos en él.” (2006, p. 1)

El estudio antropológico de los juegos de video es un planteamiento particularmente novedoso y por ende muy rico en información y análisis, y procura (o pretende procurar) herramientas para la comprensión de las sociedades y del fenómeno intercultural global actual.

La etnografía virtual es una variación moderna de la práctica cualitativa clásica, pues a pesar de que sociólogos como Bordieu o Durkheim han desarrollado sus etnografías en comunidades que siguen la línea clásica de la antropología, no se puede descartar que cualquier comunidad humana puede ser estudiada a través de un trabajo de campo etnográfico, especialmente si la comunidad presenta características socio-culturales específicas más allá del tipo o forma del entorno en el que se desenvuelvan, pues una comunidad se puede desarrollar tanto en la ciudad, el campo, la selva, el llano, entre otros, así como, en el entorno digital del Internet y los videojuegos asociados al mismo.

La etnografía virtual tiene como fundamento la observación participante al igual que la etnografía clásica, se puede decir que la única diferencia entre la etnografía clásica y la virtual es la forma de integrarse a la comunidad y la forma en la que se desarrolla el antropólogo dentro de la misma, pues precisamente el entorno de la comunidad es completamente virtual, intangible e inevitablemente multicultural.

Al hablar de Etnografía Virtual se pueden asociar de manera equívoca los términos que se utilizan, especialmente en el caso de la virtualidad. La virtualidad puede considerarse en cierto modo como algo intangible inexistente o vago, tal vez una ilusión intangible, que no presenta ningún

rango asociable a la realidad física que nos rodea. En el caso de la Etnografía Virtual tratamos el concepto de virtualidad más como digitalidad, como un entorno que precisamente es intangible físicamente pero que (al menos en el caso de los videojuegos) integra en un nivel tan alto a los participantes que se convierte en una proyección virtual de los elementos tangibles o físicos que lo componen.

Miguel Ángel Ruíz expone en la revista titulada: “Ciberetnografía: comunidad y territorio en el entorno virtual” (Ardévol, Estalleta y otros. 2008: 118) que los espacios o contextos sociales pueden ser “...cognitivos, simbólicos y estructurales...”, además de no tener que coincidir o focalizarse precisamente en un espacio entendido como estrictamente geográfico. Por ello en la etnografía digital, como señala el mismo autor, se considera al territorio como el “...espacio donde ocurren las relaciones sociales...” (Idem) independientemente del elemento físico tangible que podría significar el territorio en un trabajo etnográfico realizado en una comunidad no digital. El territorio digital es el espacio donde se entran las distintas expresiones sociales y culturales.

Esta es la razón principal por la que se considera que un trabajo etnográfico es la base para entender y estudiar a las comunidades de videojugadores, pues consigue integrar al investigador a la comunidad

poniéndose por encima de la tendencia clásica de considerar estrictamente necesaria la interacción cara a cara con la comunidad, aun así no se puede descartar el hecho de que al desenvolverse con las personas dentro de una comunidad virtual (videojuego) la relación se da cara a cara, pues las personas transfieren directamente elementos socioculturales de su vida diaria al “Avatar” que los representa en el juego, elementos de su personalidad y elementos de su crianza y estructura social, permitiendo que el “Avatar” se convierta en una representación gráfica directa de la persona y su personalidad, en el sentido psicoanalista del consciente y/o inconsciente de la misma.

Las entrevistas cualitativas como medios de comprobación y desarrollo analítico

El estudio etnográfico recurre a distintos medios y fuentes de verificación según su trabajo lo requiera. En el caso de esta investigación, además del proceso de observación y participación directa en el juego, utilizamos también las entrevistas, en específico a nuestros dos colaboradores más cercanos: Gendou y UI.

En el trabajo de campo, se logró establecer relaciones próximas con algunas personas, de las cuales dos de ellas permitieron que se les realizara

una entrevista grabada. Previo a las entrevistas, se efectuaron visitas a sus respectivas residencias para conocerlos y establecer un ambiente de mayor confianza, que fue posible luego de algunos encuentros. En ambos casos, se procedió a reunirse en la casa de cada uno de los entrevistados y a iniciar a modo de conversación las entrevistas. Se consideró de gran importancia realizar las entrevistas mientras se jugaba en red, pues se notaba que a pesar de estar físicamente cerca, aumentaba la confianza y la tranquilidad en el entorno al encontrarnos tanto el investigador-jugador como el jugador-entrevistado, jugando, aun así las entrevistas se realizaron verbalmente con muy poco contacto visual. Las transcripciones de las entrevistas se pueden revisar en los anexos.

El guión de entrevistas que se utilizó, pretendía abarcar algunos temas específicos de la problemática planteada, permitiendo que las preguntas fueran abiertas y adaptables al flujo natural de la conversación. Algunos de los tópicos tocados en la entrevista fueron los siguientes:

“-Espacios reales / espacios virtuales (¿los diferencian?, ¿cómo los ven?)

-Avatar: apropiación del personaje

-Multiculturalidad: ver si consideran cultura independiente. ¿Se mezclan culturas? ¿cómo lo ven?

-Videojuegos como complemento o suplemento.

-Recordar: improvisar.” (Guión utilizado para el desarrollo de las entrevistas)

En un inicio se planteó la realización de una serie de entrevistas estandarizadas abiertas, las cuales tienen la particularidad de permitir que el entrevistador, siguiendo un guión cerrado de preguntas, entreviste a un número determinado y representativo de personas, con lo cual se obtendría datos construidos básicamente desde las opiniones y comentarios acerca de la problemática a estudiar. Este tipo de técnica fue descartada al desarrollarse el trabajo de campo, pues no permitiría una recopilación de información cualitativa lo suficientemente abierta como para profundizar los aspectos de interés para la investigación. También porque requería hacer cortes bruscos de tiempo en el proceso de juego para realizar las entrevistas, esto fue imposible porque las acciones que se desarrollan en el juego son muy dinámicas y además son pocos los paréntesis de tiempo suficientes como para realizar una serie organizada de entrevistas estandarizadas abiertas.

A través de las entrevistas etnográficas grabadas, realizadas con el guión anteriormente mostrado, generalmente con preguntas directas que llevaban a conversaciones más extensas sobre los temas deseados,

obtuvimos información valiosa para corroborar ciertos tópicos de la investigación (Véase en anexos 1 y 2).

Las entrevistas etnográficas realizadas, al pretender tener información amplia acerca de un tema o unos temas en específico dependen mucho del lugar en el que se realizan y en la forma en la que se desenvuelven. En este caso en particular, al haber sido realizadas ambas entrevistas dentro de la casa de los entrevistados mientras se jugaba, y el hecho de haber podido conversar acerca de un juego cuando se estaba jugando, permitió que los temas tratados se desarrollaran fluidamente debido a la confianza y comodidad que existía en el entorno.

Las entrevistas etnográficas se desarrollaron acorde a los requerimientos necesarios para las mismas, los informantes clave seleccionados eran personas pertenecientes a la comunidad estudiada y tenían conocimiento pleno acerca de las distintas incógnitas planteadas en la investigación, al igual que hubo una preparación previa por parte del entrevistador referente a los temas que se deseaban ahondar en las entrevistas además de haberlas desarrollado en el mismo período de tiempo que el trabajo de campo y observación participante.

Capítulo 3

Elementos clave para la comprensión de la temática planteada. Descripción analítica.

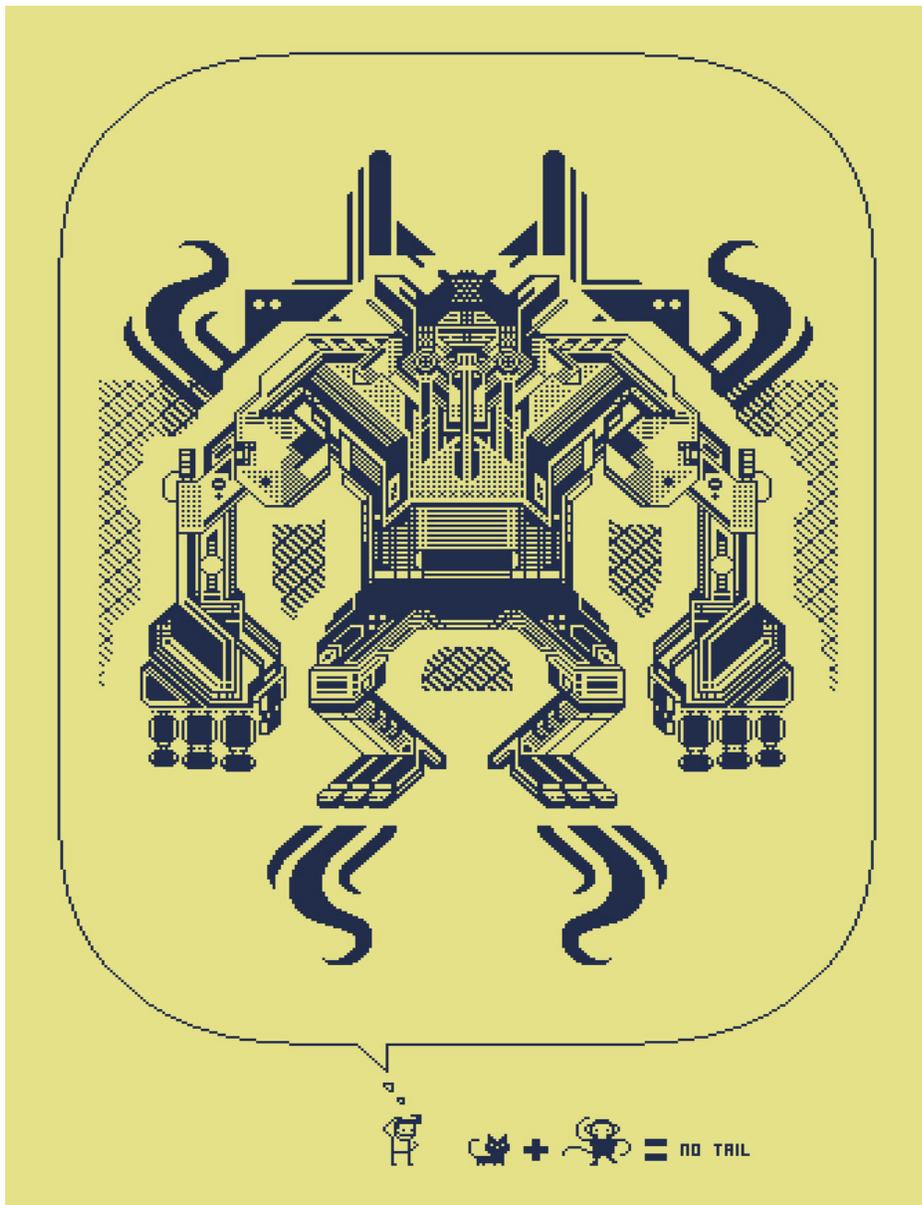


Ilustración por: UI (www.iloveui.com)

Descripción de la comunidad: Perfect World International (Mundo Perfecto Internacional)⁸

Para mejor comprensión del análisis y conceptos manejados en la investigación consideramos importante realizar una descripción detallada de la comunidad misma. Esta descripción pretende englobar datos generales y específicos acerca de cómo es el juego y cómo se desarrolla el jugador dentro del mismo, pues el cómo es una comunidad virtual, es definitorio de cómo se realizarán las relaciones y cómo se desenvolverán los jugadores.

El entrevistado Gendou considera que el nombre de Perfect World afecta de manera directa al grupo de personas que juega "...es algo que llama la atención, es algo comercial y muy bueno... a lo mejor lo ven en algún lado en un tráiler o algo... es como irónico porque uno está es matando y muriendo...", aunque es de plena consciencia que el juego está basado en matar y morir, el nombre que hace pensar en un mundo perfecto publicitariamente llama la atención del público.

Perfect World es un juego de video de rol masivo en línea, tipo de juego que comúnmente se le conoce como MMORPG. En primera instancia hay que recalcar que el juego de rol o "role-playing" hace referencia a que la

⁸ De la empresa *Perfect World Entertainment*®.

persona que se desenvuelve en el mismo, lo hace a través del Avatar como señalamos en páginas anteriores, adquiriendo un rol específico dentro del mundo virtual en el que se va a desenvolver. Esta primera implicación es muy relativa, pues todas las personas que juegan, lo hacen a través de un Avatar o personaje específico que moldean según sus preferencias o necesidades, pero no todas las personas se fusionan con su Avatar adquiriendo el rol específico que representa al mismo dentro del juego. Además la proyección de la personalidad que sucede al momento de adquirir el Avatar y desenvolverse con el contexto social de la comunidad es totalmente dependiente de la persona que juega, es decir que no todas las personas transmiten de la misma forma sus conocimientos, necesidades y costumbres al resto de la comunidad.

La principal característica que define a los juegos MMORPG es la forma en la que los personajes van creciendo o van aumentando sus facultades y habilidades, la cual se le conoce como aumentar niveles. El personaje irá cumpliendo diferentes misiones que se le presentan en el juego, lo cual le permitirá subir o aumentar niveles⁹, por lo tanto podrá ser más fuerte y adquirirá mejores equipamientos, y a la vez irá definiendo según sus necesidades o escogencias, el cómo va a ser su personaje y de qué forma se desenvolverá en el juego.

⁹ Referencia Anexo 3.

Dentro del contexto del juego existen distintos elementos que predeterminan algunas de las conexiones que se generarán dentro de la comunidad que se desenvuelve en el mismo. En primer lugar, tenemos las llamadas *especies* por los creadores del juego que en realidad hacen referencia a especies mitológicas diferenciadas o simples especies animales, no hay una alusión real al concepto de especie, simplemente es un nombre que utilizaron al crear el juego para establecer una diferencia entre los distintos personajes, nosotros las llamaremos Especies por simple facilidad terminológica. El juego se compone de diferentes Especies con diferentes atributos mágicos o físicos. En segundo lugar, tenemos las *Profesiones* de cada una de las especies del juego, y en tercer lugar, tenemos el *nivel*.

Todos los juegos MMORPG son RPG (Juego de Roles), en los cuales los participantes deben escoger al inicio del juego un *Avatar* o personaje con características específicas, en el caso de la comunidad *Perfect World* existen tres características que se pueden seleccionar y que serán completamente determinantes de la forma en la que se desenvolverá el usuario de dicho *Avatar* o personaje, la primera característica es la Especie, cada una de las especies del juego tiene la posibilidad de especializarse en una de las *profesiones* específicas preestablecidas, las cuales se disponen de la siguiente forma:

Humanos:

Wizard (Hechicero): Hombre o Mujer. Se especializa en ataques mágicos que generan gran daño a los enemigos, principalmente de fuego y agua, tiene hechizos básicos de soporte que aumentan en pequeñas cantidades la defensa del personaje y proporciona curación. Se encuentra entre los personajes denominados *DD* en inglés *Damage Dealers* o Hacedores de Daño. Generalmente, las personas que eligen este tipo de personajes adquieren una gran fuerza dentro del juego, lo cual les proporciona una cierta facilidad de movilidad en el juego, tanto para realizar misiones rápidamente como para eliminar a muchos enemigos en una guerra territorial.

Blademaster (Maestro de espadas): Hombre o Mujer. Personaje principalmente de combate cuerpo a cuerpo con niveles de defensa medios, se especializa en diferentes tipos de arma: espadas, hachas, mazas (martillos), alabardas o puños (manoplas). Personajes generalmente solitarios debido a su autosuficiencia dentro del juego, no son extremadamente requeridos en las batallas grupales, por lo cual son poco solicitados para realizar campañas de exploración grupal, guerras territoriales u otras actividades que impliquen la forzada reunión de personajes de diferentes especies.

Elfos:

Archer (Arquero): Hombre o Mujer. Personaje de ataques de alto rango o a distancia, utiliza arcos, ballestas y gomeras. Inflige grandes cantidades de daño. Tiene niveles de defensa medios, principalmente se encuentra entre los personajes denominados *DD* en inglés *Damage Dealers* o Hacedores de Daño. Excelente personaje para crear grupos, generalmente no puede sobrevivir estando por sí mismo en el juego, generalmente se acompaña de otros personajes que le permitan hacer la mayor cantidad de daño sin recibir ningún efecto negativo por sí mismo. El arquero es débil en resistencia pero fuerte en ataque, así que muchos de los jugadores que los utilizan tienden a ser “asesinos a distancia”. En niveles altos, las personas les tienen miedo.

Cleric (Clérigo): Hombre o Mujer. Los clérigos son la profesión de soporte debido a que infligen daño medio pero tienen una gran cantidad de hechizos que aumentan tanto defensas como regeneración de atributos y curan a las demás profesiones, así como a sí mismos. Son la profesión más necesitada al momento de realizar actividades grupales. Los clérigos son los personajes más solicitados para cualquier actividad grupal, pues son los que se encargan de mantener vivos a los avatares de los demás jugadores, son curanderos por excelencia y generalmente las personas que los usan son

extremadamente amables con los demás jugadores y mantienen una actitud positiva y colaboradora con personajes de nivel inferior.

Untamed (Bestias):

Barbarian (Bárbaro): Hombre. Los Bárbaros son la profesión defensiva, infligen pequeñas cantidades de daño pero tienen una defensa y resistencia mayor a cualquier otra profesión. Se les llama *Tankers* en el juego, a manera de hacer referencia a los tanques de los ejércitos reales. Otro de los personajes más utilizados por personas afines a realizar actividades grupales, pues los bárbaros, con su resistencia y su capacidad para soportar grandes cantidades de personajes atacándolos, los Bárbaros son grandes aliados de arqueros y magos, al igual que los clérigos los Bárbaros tienden a ser personas que ayudan mucho a aquellos que tienen menos posibilidades y menos nivel.

Venomancer (Hechicera invocadora): Mujer. Son hechiceras de veneno, sus ataques son relativamente altos basados principalmente en veneno. Su especialidad es invocar a criaturas soporte que son controladas por ella, por esto son la especie que se desenvuelve mejor, sin tener contacto con ningún otro personaje del juego. Además tiene algunas habilidades que le dan ciertas facilidades en peleas contra otros jugadores,

PvP (Player Versus Player, Jugador contra Jugador). El jugador tiende a desenvolverse solo en el juego si escoge a este tipo de personajes, en el trabajo de campo se notó que generalmente las personas que utilizan a las Venomancer son solitarias y maliciosas, tienden a nunca ayudar a nadie y hacen el mayor esfuerzo posible para dañar a sus adversarios sin recibir ningún tipo de penalización, aun así, a lo largo del trabajo de campo se conocieron personas que utilizaban a este tipo de personaje y eran grandes soportes para las batallas en equipo.

Tideborn (Semejantes a tritones):

Assassin (Asesino): Hombre o mujer. La profesión que inflige mayor daño físico, tienen muy poca defensa y se especializan en habilidades de desangramiento y sigilo, también tienen la particularidad de ser muy rápidos en ataque y movilidad. También se consideran *DD's*. También son considerados jugadores solitarios, generalmente con cierta malicia asesina, pues en la mayoría de los casos, los jugadores de personajes Asesinos irán a guerras y a combates cuerpo a cuerpo con mayor frecuencia.

Psychyc (Psíquico): Hombre o Mujer. Son la profesión que causa mayor daño, aun así son la profesión que tienen menos defensa en el juego, por lo tanto son principalmente *DD's* o hacedores de daño y se mantienen a

una distancia alejada de los objetivos. Las personas que generalmente utilizan a éstos personajes tienden a ser más equilibrados respecto a la forma en la que se relacionan con el resto del grupo, pues podrían ser solistas pero también apoyar mucho en situaciones de interés grupal como guerras territoriales.

La Especie que se escoja determinará que la persona, en un principio, se comunicará con aquellos jugadores que hayan escogido la misma especie, debido a que se comienza en una locación específica para cada clase y más adelante se puede interactuar con cualquier tipo de personaje.

La importancia de la profesión del Avatar sencillamente radica en la función que desempeñará la persona en los grupos de caza regulares, por ejemplo: si una persona es un Clérigo, conseguirá grupos de caza más rápido que siendo un Blademaster, debido a lo necesarios que son los hechizos de soporte que pueden tener los Clérigos, a diferencia del daño cuerpo a cuerpo de los Blademaster.

El personaje o Avatar irá adquiriendo experiencia a medida que este se va desarrollando en la historia del juego y a medida que va eliminando adversarios controlados por la computadora. Cada vez que se elimina un adversario o cada vez que se culmina una misión, el personaje recibe una

cierta cantidad de experiencia, la cual permite que se vayan subiendo niveles y adquiriendo nuevas habilidades, las cuales hacen al personaje cada vez más poderoso y por lo tanto adquiriendo un grado de prestigio muy importante dentro de la comunidad, pues hay mayor respeto y mayor disposición de poder en un personaje de nivel alto y reconocido por sus habilidades que con los personajes de niveles más bajos o neutrales.¹⁰

Etapas de desarrollo del juego

1.- Inicio grupal: Las personas, al crear su personaje e integrarse en el juego comienzan en una misma zona del mapa virtual, lo cual les permite a los jugadores entablar conversaciones con personas que también están comenzando a jugar. La interacción se desarrolla básicamente a través del “chat”, es decir, a partir de un recurso por el cual las personas se comunican a través de palabras escritas. El idioma del contenido del juego es el inglés, aunque al momento de comunicarse entre sí, los jugadores simplemente dependen del idioma que manejen o que se haya generalizado entre los miembros de la comunidad. En el caso de *Perfect World* siempre es el inglés.

2.- Desarrollo grupal: A medida que el jugador va avanzando niveles, el

¹⁰ Véase anexos 4 y 5

juego le proporcionará o le presentará diferentes misiones, en las cuales se requerirá un grupo de personas, por lo tanto esta exigencia del juego refuerza la posibilidad de interacción social entre los individuos del juego.

Por otra parte, para que se desarrollen las actividades del juego grupales y también como medio para incentivar la generación de relaciones sociales entre los jugadores, el juego tiene diferentes elementos preestablecidos por sus creadores, a saber:

1.- Sistema de *Party* (de Grupo): Este sistema permite que se creen grupos de hasta seis jugadores para realizar cierto tipo de actividades en conjunto, las cuales en algunos casos requieren obligatoriamente una *party*. Las personas que utilizan este sistema pueden comunicarse de manera privada con los integrantes del grupo, además de realizar diferentes acciones específicas para esta clase de grupos (como por ejemplo algunos hechizos que afectan a los avatares grupalmente),

2.- *Guilds-Factions* (Gremios-Cofradías): Las *Guilds* o *Factions* son agrupaciones de hasta trescientas personas con (generalmente) intereses en común tales como: grupos de *chat* o conversaciones, nacionalidades o procedencias comunes, colaboración en equipo para el desenvolvimiento más eficaz dentro del juego, entre otros intereses como misiones particulares

o guerras territoriales.

La manera en la cual las personas se comunican entre sí o desarrollan algún tipo de vínculo de carácter social entre ellas, es relativamente independiente a estos elementos que proporciona el ambiente del juego, es decir que las personas deciden cuándo, cómo y de qué forma relacionarse entre sí. El juego solamente proporciona los medios físicos (o digitales) para que esto suceda, tales como, ciertas reglas o leyes que los jugadores deben cumplir.

Reglas o leyes internas:

Generalmente, el personaje de nivel bajo es controlado por una persona nueva en el juego o con poca experiencia en él, esto se distingue no solamente por el uso no especializado de términos internos del juego sino porque generalmente piden ayuda con mayor frecuencia a los niveles más altos. Además tienden a tardar mucho más tiempo en subir de nivel que cualquier persona que maneje mejor el juego.

Los personajes de niveles semejantes tienden a mantenerse cercanos o unidos debido a que es más fácil realizar misiones de manera grupal que solos, también significa que se puede avanzar de niveles mucho más rápido.

La mayoría de las relaciones comienzan con momentos de ayuda, es decir, que si ayudas serás ayudado luego e igualmente la gente sabrá de tus habilidades en el juego, lo cual permitirá que te llamen para realizar ciertas actividades del juego en conjunto.

Realizando las misiones con conjunto se avanza de nivel más rápido, lo cual es un excelente mecanismo propio del juego que estimula la interacción entre las personas y permite y ayuda a que se generen vínculos sociales y culturales que serán determinantes de la estructura multicultural del juego. Cabe destacar que *Perfect World* es un juego sin final (como la mayoría de los MMORPG), nunca se termina el juego, pues se puede continuar subiendo de nivel indefinidamente, lo cual trae como consecuencia primaria que las personas que lo juegan tienden a invertir más tiempo en esta clase de juegos que en cualquier otro. Así las relaciones que se forjan a medida que se avanza en el juego van estrechándose cada vez más y volviéndose más importantes para los jugadores, al igual que su proyección cultural en el juego tendrá mayor fuerza y se adaptará en mayor medida a las estructuras sociales y culturales que se vayan creando en el juego.

No siempre que se realizan actividades que en teoría deberían incluir contacto social, se incluye el contacto conversacional, es decir, que no siempre que se entra en un grupo para realizar misiones en conjunto, se

debe hablar con las personas, pues hay ocasiones en las que sencillamente se actúa sin necesidad de palabras.

Por lo general, cuando el personaje va aumentando de nivel tiende a necesitar menos el contacto con un número grande de personas, ya que mientras más nivel tengas menos tiempo pasarás “chateando”, pues los niveles más bajos requieren de mayor ayuda, además de encontrarse en fases en las cuales está formando su entorno social futuro, así que al tener mayor nivel en el juego, ya tendrá más establecido ese contexto amistoso y cultural y no necesitará interactuar tanto con personas desconocidas (Véase Anexo 5).

Mientras más variados en profesiones sean los grupos de caza, más efectivos resultan ser, también mientras más y mejor se comuniquen entre sí, más efectivo será su desenvolvimiento y rendimiento en el juego. Para mejorar la comunicación entre jugadores, éstos pueden utilizar un programa descargable de Internet llamado *Ventrilo* (al igual que otros programas como *Skype* y *TeamSpeak*), que permite hablar utilizando el micrófono del computador y realizar llamadas entre jugadores comparables con las llamadas telefónicas. Generalmente se habla en inglés, a menos que una mayoría maneje otro idioma. La utilización de programas como *Ventrilo* permite que el contacto entre las personas sea más directo.

Existen Guerras Territoriales virtuales que se realizan semanalmente entre diferentes *Guilds* o *Factions* específicas, el objetivo de estas guerras es principalmente conquistar el terreno del rival con fines económicos dentro del juego.

Las guerras son de máximo ochenta contra ochenta avatares, las batallas definen al vencedor como quien haya destruido primero la base enemiga o en dado caso de que en tres horas no se haya destruido ninguna base, pues gana aquel equipo que haya estado más cerca de destruirla. Semanalmente, el juego le otorga al grupo de personajes que luchó, una gran cantidad de dinero digital (del juego) por tener bajo su mando ese territorio virtual, por lo tanto las *Faction* siempre tratan de tener la mayor cantidad de territorios posibles. Cuando el servidor está muy avanzado en el tiempo, todos o casi todos los territorios terminan siendo de una sola *Faction*, la más fuerte que se perpetua en el poder (Véase Anexos 6 y 7).

Por lo general, las *Guilds* o *Factions* prestan exclusividad a aquellas personas que tienen mayor tiempo dentro de la misma, además de aquellas personas que tienden a ayudar más, en más situaciones en las que se les solicite (como por ejemplo las guerras territoriales). La exclusividad de alguno de los integrantes se da a conocer a través del Líder de la *Faction*

permitiendo que esta persona pueda estar inactiva en el juego, durante períodos determinados, sin que sea excluida de la misma. Si no se hace mención de la necesidad de estar alejado del juego durante un período determinado, la persona será desterrada y no podrá ingresar a la *Faction* a menos que alguno de los dirigentes lo permita.

Con lo anterior hemos pretendido, de manera resumida, mostrar a los lectores una caracterización del juego, sus personajes, sus reglas y acciones. De manera, que se conozca aunque sea de forma general las distintas formas y posibilidades que entraña una comunidad como la de Perfect World.

Capítulo 4

Espacios, relaciones y Creación



Ilustración por: UI (www.iloveui.com)

Los jugadores y los videojuegos. ¿Por qué se juega? ¿Qué se juega?

A lo largo del proceso de campo y de observación participante se observaron ciertas características que podrían definir algunas de las necesidades por las que las personas se dedican a los videojuegos,

“En Perfect World siempre estás relajado... por lo menos, si, a mí no me gusta que me maten... o estar afk... no pa' pekear sino que sea justa la vaina... el otro día estaba dos bichos y yo estaba bajo de vida y matando a un monstruo, y me cayeron así “tá tá tá” y ni siquiera me dieron chance de nada... y es burda de chimbo porque... qué se yo... es burda de injusta la vaina.” (Entrevista a UI, 04/04/2011)

Nuestro informante, expresa que no juega para morir a pesar de ser una posibilidad dentro del juego, aun así se emociona al hablar al respecto pues batallar es una actividad del juego que llama la atención y que es considerada divertida por los jugadores. También menciona que “...yo juego porque me divierte... pero la gente inconscientemente se fusiona y se convierte en un país aparte, si, es un personaje como que si su cultura se convierte en segundo lugar.” (Entrevista a UI, 2011), lo cual nos permite entender que hay cierto nivel de consciencia dentro de los jugadores sobre un desligamiento de la realidad en diferentes grados, permitiendo que la realidad virtual sea independiente y a la vez lo suficientemente estructurada como para hacer que un jugador regular como UI la llegue a considerar como un “país aparte”.

Las características que a continuación se desarrollan han sido identificadas e interpretadas en el desarrollo del trabajo de campo.

Cada juego crea diferentes tipos de necesidades en los jugadores, las cuales podríamos describir como:

Sociales: acerca de relacionarse con otras personas, el juego proporciona distintos medios para que la interacción sea posible, pues sin ella el desenvolvimiento se volvería muy difícil o prácticamente imposible. Gendou nos explica que en Perfect World "...todo necesita interacciones, siempre vas a necesitar tener party... tener contacto... siempre se aporta algo igual que en la vida real así estés encerrado en tu cuarto vas a tener algún efecto en tu lugar."(Entrevista a Gendou, 2011) Por lo tanto existen también necesidades:

Comunicacionales: son la base real de las interacciones entre las personas que interactúan en el juego. En primera instancia la comunicación puede ser básica, a través de la escritura (comúnmente llamado "Chat"), en este nivel de comunicación, el contexto en el cual las personas se desenvuelven puede crear la necesidad de una comunicación más rápida o efectiva, por lo tanto las personas pueden llegar a recurrir a las abreviaciones o modificaciones lingüísticas para poder mejorar su comunicación (o acelerarla). También, los jugadores pueden utilizar medios externos al juego para poder comunicarse verbalmente (generalmente en inglés o en la lengua que predomine en el grupo), estos medios, por ejemplo pueden ser

programas de comunicación tales como: “Skype”, “Ventrilo” o “TeamSpeak”, los cuales permiten que varias personas en diferentes lugares del mundo puedan conectarse entre sí y conversar a través del lenguaje hablado; este punto es muy importante, pues a pesar de relacionarse en conversaciones, según los resultados del trabajo de campo, las personas pueden hablar utilizando estas mismas abreviaciones e incluso utilizar palabras en otros idiomas, sin saber lo que significan pero conociendo el contexto en el que se utilizan.

Al momento en el que las personas llegan a relacionarse entre sí y a formar grupos, clanes, subgrupos, o comunidad en general, el juego incluye ciertos aspectos que generan consciente o inconscientemente necesidades de poder y control sobre el resto de la comunidad.

Políticas: en el sentido de las relaciones de poder, en las cuales los jugadores pueden necesitar consciente o inconscientemente, poder sobre las demás personas. En este punto, el juego proporciona ciertos elementos que las personas pueden tomar o no en cuenta para llegar a satisfacer sus necesidades de poder dentro del juego y hacia el resto de la comunidad. Estos elementos, en el caso de la comunidad estudiada pueden ser: Economía (que incluye dinero virtual y objetos virtuales) y Guerras Territoriales (que incluye directamente al grupo Economía, pues las guerras

territoriales implican dinero: mientras más territorios del juego se controlen, más dinero se tiene).

The use of avatars (...) was both a way of enacting a kind of presence in the space and of communicating. In addition to “speaking” via the text bubbles that appear overhead, the expressiveness of the avatar through movement and facial gestures is also used to display emotions and communicate. This can be seen not only in the individual or *Living Digitally* 45 spontaneous uses of an avatar’s facial expressions or body language,(...). In some instances, groups gather and use expressions to convey feelings, opinions, and even protest. Public mourning is not uncommon (generally following the offline death of a user) and avatars will often gather together and set their facial expression to “sad” – which will then typically guide the discussion amongst the group about the departed friend, as well as prompting recent arrivals to inquire as to what has happened. Sometimes they will attach URLs to their avatars which inform the community of the loss and take viewers to memorial web pages. In these instances it is not unusual to find a particular location filled for an entire day with avatars looking sad, holding candles, and creating public memorial space. This strategy has also been used for protest. ... (T.M. Taylor, 2002: 44) ¹²

Como menciona Taylor (2000) en su texto de “*Living Digitally*”, la comunicación es base para distintas actividades todas relacionadas con el proceso de socialización, las personas se relacionan entre sí a través de los medios de comunicación que proporciona el juego, y por ello, dependen

¹² “El uso de los Avatares (...) era una forma dual de acrescentar cierto tipo de presencia en el espacio de las comunicaciones,. Además del habla a través de las burbujas de texto que aparecen sobre sus cabezas, la expresividad que puede tener un Avatar a través de movimiento también puede ser considerada fuente de comunicación y expresión. (...). En algunas instancias, grupos se reúnen para compartir sus sentimientos, opiniones e inclusive funerales con tristeza, (generalmente a partir de la muerte de un usuario del juego fuera de línea). Los Avatares se reunirán y utilizarán la expresión determinada para definir “tristeza”-generalmente seguirá por una discusión entre el grupo de amigos del difunto, al igual que reflejarlo emocionalmente, sus avatares proyectarán elementos digitales extraídos de a Internet que informarán a la comunidad la pérdida y recibir repuestas en la página web mortuoria. En casos como estos no es raro encontrar una congregación de Avatares expresándose tristes, sosteniendo velas y creando espacio público de memoria. Esta estrategia también ha sido utilizada en protestas...” (T.M. Taylor, 2002: 44. T.d.A)

directamente de ellas, aun así siempre se consigue la forma de expresar tanto ideas, como emociones improvisando con los medios que se tienen a disposición. En el caso de “Perfect World”, el juego proporciona ciertos movimientos del Avatar que simbolizan diferentes estados de ánimo y expresiones básicas tales como amor, odio, disgusto, emoción, sueño, hambre, baile, entre otras, las cuales permiten que en ciertas situaciones los jugadores, a través de sus personajes (o avatares) puedan mostrar lo que piensan o sienten, sin necesidad de las palabras. Aun así, los jugadores llegan a ponerse por encima de las limitaciones que presenta el juego en cuanto a comunicación, utilizando otro tipo de abreviaturas emocionales a través de símbolos de texto, por ejemplo: Para expresar una sonrisa se utilizan dos puntos y un cierre de paréntesis: :) , para expresar tristeza se utilizan dos puntos y una apertura de paréntesis: :(, para expresar una risa un poco más pronunciada se utiliza una equis minúscula y una De mayúscula: xD . Estos medios se llaman comúnmente “Emoticones” y son medios creados por los jugadores para poder expresarse rápida y eficazmente entre sí.

Como ya mencionamos, el mayor recurso que hay dentro del juego para relacionarse con las personas es el “Chat”¹³, a través del cual se

¹³ “chat” hace referencia al medio por el cual se comunican dos o más personas entre sí utilizando palabras escritas en un medio ubicado en Internet.

pueden comunicar los participantes de manera escrita, depende directamente de un medio proporcionado por el juego mismo, y permite que surja la posibilidad de ayudar y ser ayudado a lo largo del desenvolvimiento en el juego. Este recurso permite también, que se comiencen a entablar relaciones tanto de amistad como de conveniencia, pues además de conocer a otros individuos con intereses comunes, también se conocen grupos de personas a los cuales sencillamente se les puede pedir colaboración dentro de alguna de las actividades del juego, sin necesidad de convertirse en conocidos o personas con las que se conversa regularmente. Aun así, la comunicación siempre tendrá un gran valor dentro de las formas en las que se relacionan los jugadores, debido a que esta es la manera de interrelacionarse, pues siempre tienen que comunicarse entre sí para realizar actividades cotidianas virtuales, así como para el cumplimiento de misiones, las guerras territoriales e incluso matrimonios.

Los matrimonios son una opción que tiene el juego, la cual consiste en unir en matrimonio a dos personas de sexos digitales diferentes a través de un sistema automatizado proporcionado por el juego, además permite que al observar a un personaje casado puedas saber cuál es su pareja. El casamiento no trae ningún beneficio real para el juego y aun así exige una inversión muy grande de dinero real, es decir que para realizar un matrimonio en el juego hay que depositar a la empresa del juego a través de tarjeta de

crédito u otro método de pago por internet una cantidad específica de dinero. Podría considerarse una reproducción relativa de la sociedad, aunque en el trabajo de campo no se observó que la gente le diera demasiada importancia, simplemente, la mayoría de las personas consideraban al matrimonio en Perfect World International como una actividad de entretenimiento, más que como un acto oficial real o reproducido digitalmente.

Generalmente, no se realizan fiestas de celebración, la mayor parte de las veces es un acto rápido y sencillo que incluye al grupo cerrado de amigos de los participantes, aunque en ocasiones se realizan una especie de fiestas en las cuales no se efectúa ninguna de las misiones regulares del juego, sino que se reúnen los participantes en sitios específicos para hablar y utilizar medios virtuales de expresión emocional (emoticones) que proporciona el juego mismo, así como el baile, la risa, caídas, aplausos, entre otras expresiones; también hay medios pagados con dinero real, como los fuegos artificiales que se utilizan en este tipo de ocasiones.

Esto demuestra que aunque el juego tiene sus medios de comunicación preestablecidos y limitados, las personas que se desenvuelven en él buscan improvisadamente integrar al juego sus puntos de vista y sus valores culturales, las personas además de simplemente comunicarse crean

entre sí lazos de gran importancia que afectan directamente de manera consciente o inconsciente a sus interactores, fusionando entre sí diferentes maneras de ver al mundo desde los ojos de distintas culturas que se mezclan dentro del juego para crear una comunidad de entretenimiento global.

Apropiación de un rol y transmisión cultural virtual: El Avatar

En el trabajo de campo se determinaron cinco razones específicas por las cuales se considera que una persona pueda iniciarse en un juego de video específico, además de ser factores que influirán en la intensidad con la que se apegue o no al videojuego, en el caso del entrevistado Gendou menciona que

“...el juego ya tiene proscritas [Gendou se refiere con proscritas a que ya tiene preestablecidas, pre-escritas] por la programación, pero de por sí se crean reglas entre los jugadores... entrando a una *guild* alta o yendo a los mejores lugares, uno puede tener ciertas restricciones... uno entra a las *guild* porque uno quiere dinero, sino uno se queda solo y sube más lento, porque es un juego en comunidad... cada juego tiene su cultura... porque cada juego es diferente y la gente de cada juego es diferente.” (Entrevista a Gendou, 12/04/2011),

Haciendo referencia a que se ve afectado como jugador directamente por el juego, además de la independencia que existe en cuanto a los distintos desarrollos dependiendo del juego que se esté jugando. También podemos citar al entrevistado UI, pues comenta que:

“...hay mucha gente que a través de los videojuegos ha socializado, como en el caso de nosotros y LOL [League of Legends], conocimos a estos panas y fuimos a casa de este bicho... y si no fuese por el juego jamás nos hubiésemos conocido... y hay mucha gente que en vez de

conocer a la gente en la calle la conoce en el juego” (Entrevista, 04/04/2011)

Así, el videojuego es considerado como una fuente válida para establecer relaciones sociales, y por lo tanto, una razón válida para que un jugador escoja una comunidad virtual sobre otra.

A continuación, presentamos algunas de las razones o motivaciones que pudimos identificar durante este estudio,

Entretenimiento: En la sociedad moderna mundial, existe un gran movimiento hacia la creación y desarrollo de diferentes medios de entretenimiento, desde el diseño del primer juego o deporte en la historia de la humanidad ha existido esta necesidad, aun así en la época moderna en la que vivimos, el entretenimiento ha adquirido distintas facetas y ha cobrado mucha mayor importancia para la sociedad, ya sea por la presión social y profesional que existe, la cual puede generar un ambiente de estrés y ansiedad que requiera de medios de entretenimiento para drenarla o ya sea por el hecho de que ha variado la concepción temporal global y los intereses de vida de muchas personas que hace que dependan no solamente del trabajo y el desarrollo académico y profesional, sino que dependan de tipos más rápidos y directos de entretenimiento, en este tipo de necesidades se fundamentaron los creadores de los primeros videojuegos y de aquellos que

les subsiguieron.

La satisfacción de la necesidad de entretenimiento de una persona depende de ella misma y de cómo se proyecte dentro de la globalidad, además de depender de los medios para entretenerse que se les vayan proporcionando. Es decir que si nunca se hubiese creado el primer videojuego, nunca hubiese existido la necesidad de entretenerse a través de videojuegos, o visto desde otro punto de vista, los videojuegos "...hubiesen podido ser creados independientemente de las necesidades globales de la población, tal vez desarrollándose más lentamente pero seguramente siempre hubiesen existido debido a la versatilidad con la que logran adaptarse a lo que las personas necesiten en un determinado momento"(Williams, 2006: 6)⁸

Deseo de heroísmo: El heroísmo es una necesidad que ha sido implantada en muchas personas a través de revistas, libros de historietas (*cómics*), programas televisivos, películas, entre otros medios de comunicación. Esta necesidad, más allá del origen que tenga, es muy difícil de satisfacer, imagínense salvar a una doncella de un castillo encantado en la vida real, es literalmente imposible, por ello los creadores de juegos de video han utilizado este medio para crear situaciones en las cuales las

⁸ T.d.A.

personas que se desenvuelven en ellas puedan satisfacer indirectamente estas necesidades. Los juegos de video permiten que las personas puedan fusionar su personalidad y proyectarla en un Avatar, el cual puede hacer aquellas cosas que resultan o resultarían imposibles en la vida real, por lo tanto esto puede ser una de las razones por las cuales las personas se identifican y tienden a fusionarse de manera tan fuerte con sus avatares, creando a través de ellos una vida prácticamente alterna a la vida real.

Necesidad de magia: Al igual que la necesidad de Heroísmo, la magia resulta imposible (o difícilmente alcanzable dependiendo de la cultura y religión de la persona) de realizar, por lo tanto los videojuegos en su gran mayoría tienen entre los personajes a escoger a aquellos que utilizan la magia, tales como: magos, hechiceros, psíquicos, invocadores, clérigos mágicos, entre otros. Cuando un jugador escoge un personaje con características mágicas, puede llegar a sentir satisfecha esta necesidad, por lo tanto ésta se convierte en otra de las razones por las cuales las personas tienden a proyectarse y enfocarse tan directamente en sus avatares.

Fácil (o diferente) adquisición de poder: Dentro del juego existen distintos medios por los cuales las personas pueden adquirir poder. Primero que nada es importante definir qué se conoce o considera como poder dentro de la comunidad: el tener poder significa que la persona es temida, admirada

y envidiada por los demás jugadores o por una gran mayoría de ellos, estos elementos se pueden llegar a cumplir debido a tres formas de adquisición: el nivel del personaje, el dinero del personaje (que incluye los objetos o equipamiento que pueda tener) y las personas con las que se relaciona. El tercer punto está directamente relacionado con las “Guilds” o gremios que dependiendo de la cantidad de territorios, de la fuerza y riqueza que tengan sus integrantes, las personas podrán verlos como superiores en juego y sencillamente desenvolverse sumisos ante ellos para evitar confrontaciones. Las relaciones de poder dentro de los videojuegos pueden o no tener incidencia o estrecha relación con la vida real de las personas, pues algunas de las personas con mayor poder dentro de la comunidad pueden tener poder económico o político en la vida real, pero algunas otras que tienen mucho poder dentro del juego pueden ser totalmente diferentes en su vida diaria.

El llegar a tener poder económico en la vida real puede ser un proceso largo y difícil para muchas personas, pues implica trabajo y tiempo, en el caso de los videojuegos es mucho más fácil de alcanzar ciertos niveles de estabilidad y poder económico, además de poder político, siendo esta otra de las razones por las cuales las personas pueden aferrarse a los juegos de video.

Proyección de personalidad / Relaciones sociales interactivas digitales: A pesar de que los juegos de video son un medio lleno de intermediarios intangibles, de reglas y prohibiciones, de limitaciones comunicacionales, barreras culturales y lingüísticas para muchos jugadores (como es el caso del entrevistado “Gendou”)¹⁴, los juegos de video se convierten en un medio más fácil para la interacción social, un medio por el cual los jugadores pueden mostrarse a sí mismos de maneras que en la vida diaria se les haría más difícil o prácticamente imposible, ya sea por razones de apariencia física o de simples inconformidades personales. En el caso de “Gendou”, él opina que los juegos de video son más un complemento para la socialización que un suplemento, “creo que complementan... creo... porque no te la suplantán completa, uno se relaciona y nutre su vida conociendo gente de todos lados... para perderla toda tendrías que ser muy freaky [se refiere a *Freaky* como a una persona con tendencias compulsivas hacia los juegos de video específicamente, aunque el término abarca rasgos más amplios de compulsividad]....” (Entrevista, 2011), debido a que por esa clase de medios las personas llegan a conocer gente de diferentes culturas y procedencias de una forma sencilla y directa, sin necesidad de desplazarse a nivel físico a otras locaciones.

También menciona el entrevistado UI que una de las particularidades

¹⁴ Ver entrevistas en Anexos 1 y 2

de las relaciones virtuales entre individuos es la apariencia, la división particular que existe entre el Avatar y el sujeto,

“Es lo que tú eres en ese mundo... por ejemplo yo en este mundo soy un tipo que es grande con armaduras y vaina... y la función es proteger a todos y que no los maten en cierto momento del juego y ser el protector del daño... es como que representa algo de lo que tú eres...es decir que las personas pueden aparentar ser personas prácticamente distintas a lo que son en la vida real” (Entrevista, 2011)

Trayendo esto como consecuencia el poco grado de confianza que se forma entre los sujetos de estas comunidades, que a veces llegan a existir con relativa fuerza pero que generalmente no existen, porque “...uno al principio siempre muestra cosas falsas en Internet es inevitable, porque existe esa posibilidad.” Referencia de la cita, una vía de escape a una realidad específica y hasta inconsciente en algunos casos, tomando la forma de una máscara virtual frente a los demás.

Es muy importante tomar en cuenta este elemento pues a pesar de considerarse a sí mismo una persona que “juega demasiado” y que la mayor parte de su vida se ha desarrollado virtualmente, tanto UI como Gendou mantienen consciencia de la diferencia entre la vida real y la virtual, aun así, consideran que la virtual es mucho más fácil y por lo tanto, afirman que mucha gente la prefiere. Y tal vez sea esta la razón por la cual los videojuegos MMORPG en la época actual tienen una población tan grande, pues facilitan muchos elementos de la vida real y otros elementos irreales o relativamente surreales.

Designers, and the code they construct, go a long way toward making a virtual world real. They fill it with objects and spaces, properties and behaviors. Sometimes they create imaginative scenes only found in science fiction or fantasy. Other times they help mirror the offline world by creating more straightforward representations of our everyday environments. In each case they significantly provide a means of embodiment for the user. For graphical worlds, this comes in the form of avatars – those pictorial constructs used to actually inhabit the world. It is in large part through these avatars that users can come to bring real life and vibrancy to the spaces. Through avatars, users embody themselves and make real their engagement with a virtual world. They often push back on the system – asking more of it, turning its sometimes limited palettes into something other than what was intended. Avatars, in fact, come to provide access points in the creation of identity and social life. The bodies people use in these spaces provide a means to live digitally – to fully inhabit the world. It is not simply that users exist as just “mind”, but instead construct their identities through avatars.”(Taylor, 2002: 1) ¹⁵

Los diseñadores de los juegos de video, han tenido la responsabilidad de proporcionar a los jugadores distintos medios y formas de proyectarse en el mismo, de igual manera, de desenvolverse cómoda y familiarmente en él. El principal reto de los diseñadores y programadores es el crear una serie de

¹⁵ Los diseñadores y el código que construyen han trabajado durante mucho tiempo para convertir el mundo virtual en mundo real, llenándolo con objetos y espacios, propiedades y comportamientos preestablecidos, algunas veces crean escenas imaginarias que solamente podemos encontrar en la ciencia ficción o en la fantasía. Otras veces consiguen asemejarse al mundo exterior recreando cada vez más parecidamente algunas representaciones del entorno diario de los jugadores. En cada caso, los diseñadores crean y proveen una gran cantidad de formas hacia las cuales los usuarios se aferran y apropian. En los mundos virtuales, este conjunto de elementos aparecen y se articulan en forma de Avatares – construcciones gráficas utilizadas para habitar el mundo. En gran parte es a través de estos Avatares que los usuarios pueden transportar su vida real a estos espacios. A través de los Avatares, los usuarios se corpoziran y convierten en real su conexión con un mundo virtual. A veces presionan [inconscientemente] al sistema – exigiendo cada vez más, convirtiendo sus a veces limitadas características en algo que va más allá de lo esperado. Los Avatares, de hecho, proveen puntos de acceso en la creación de identidades y de vida social. Los cuerpos que la gente usa en esos espacios provee un medio para vivir digitalmente – para habitar el mundo. No se trata simplemente de que los usuarios existen sólo como “mentes”, sino que construyen sus identidades a través de Avatares (TAYLOR, 2002:2) **Traducción propia.**

avatares que abarquen una gran gama de características propias de las personas que jugarán y que deben integrarse y prácticamente fusionarse con ellas. El Avatar es en sí, un elemento que representa al jugador en el juego, es el intermediario entre la realidad físico-tangible y la realidad virtual, es el objeto-sujeto virtual que transporta la personalidad del jugador a una comunidad donde la misma podrá ser adoptada y se fusionará con la de otras personas creando comunidad, sociedad y cultura.

Aproximación a la terminología particular de los juegos de video en general

Dentro de los juegos de video, las personas tienden a comunicar ciertas acciones y/o emociones de manera abreviada, esto puede deberse, en un principio, a la rapidez con la que (en algunas situaciones del juego), pueden llegar a encontrarse ya que como asegura Gendou "...cuando no estás haciendo nada puedes hablar cualquier estupidez con cualquier persona", es decir que la comunicación es aleatoria directa y rápida. Más adelante, el lenguaje abreviado que se utiliza para recortar algunas frases o definir algunas acciones tiende a naturalizarse en los jugadores, pudiendo estos utilizarlos no solamente por las necesidades que haya en el juego mismo, sino por costumbre de utilizarlos. Además de recurrir a estas abreviaturas dentro del juego, los jugadores pueden llegar a utilizarlas en la

vida real.

Dentro del videojuego los medios para comunicarse no son “...igual que hablar con las personas, está como limitada [la comunicación].” (Entrevista a Gendou, 2011), debido a la gran diferencia que hay entre una comunicación directa y una indirecta como la de los MMORPG.

La creación de abreviaturas tiende a depender del juego, generalmente las personas que utilizan cierto tipo de palabras, las adquieren y aprenden al momento en el que las leen o escuchan de otros jugadores, por lo tanto no se puede definir directamente el origen, aun así se logra entender que muchas veces estas abreviaturas son de idiomas ajenos al jugador, pero a pesar de ello se entiende dentro del contexto en el que son utilizadas.

Otra de las variaciones que puede tener el lenguaje dentro de los juegos de video es la fusión y mezcla de términos y conjugaciones de idiomas distintos para emular una palabra en sí. En el anexo 8 se expresan distintos términos particulares de los juegos de video, los cuales se utilizan regularmente en comunidades de juegos MMORPG.

Esta lista de abreviaciones, variaciones del lenguaje y expresiones,

recolectadas durante el trabajo de campo, no pretende mostrar todos los modismos que se utilizan tanto en Perfect World International como en los demás juegos de video en línea y no en línea, pues se considera y afirma, que existe una gama mucho mayor de terminologías y modificaciones lingüísticas utilizadas por los jugadores, no solamente dentro de la comunidad estudiada sino dependiendo también del juego en el que se desenvuelvan o de la procedencia del juego mismo, por ejemplo: si un juego está ubicado en Alemania, la mayoría de la población del juego será alemana por lo tanto muchos de los modismos y diminutivos utilizados en el mismo serán propios de Alemania, aun así incluirán elementos generales como los mencionados anteriormente.

Las abreviaturas anexadas son de gran importancia debido a que muestran que en cierto sentido las comunidades virtuales y los jugadores que en ellas se desenvuelven definen el lenguaje por el cual se comunicarán, no solamente a nivel de idioma, sino que generan términos específicos para el desenvolvimiento en la comunidad y la mayor y más eficaz comunicación entre individuos de diferentes procedencias y que manejan lenguajes no comunes para todos los jugadores.

El negocio virtual: Prácticas económicas reales y virtuales.

Economía y Poder

Los individuos mantienen consciencia de que el sistema económico que los rodea determina un estatus social específico, en el juego no se busca la destrucción de la persona que adquiere un estatus determinado por su economía, sino más bien, de lo que se trata es de alcanzarlo para él mismo. Lo cual es particularmente interesante, pues los aspectos negativos del establecimiento del estatus económico como factor determinante de "superioridad", no se consideran en lo absoluto sino que más bien se tiende a enfocar el desarrollo humano en función de avanzar en cuanto al estatus. Este punto se vio perfectamente establecido y comprobado en el proceso de campo dentro de la comunidad de Perfect World International, considerando como razón válida para este tipo de actitud social el hecho de que las personas tienden a tomar como ejemplo a aquellas que tienen mayor nivel u objetos dentro del juego,

“...la política la verías en el territorio, en el dinero y en cómo se buscan tener esas cosas con grupos... entre las guilds pues... que llegan a tener el poder económico a medida que tienen más fuerza o más territorios...” (Entrevista a Gendou, fecha)

El poder está definido, dentro de la comunidad, por la fuerza y los territorios, los cuales son determinantes del nivel de riquezas que una

persona o una *Guild* pueden llegar a tener.

El segundo elemento determinante de estatus dentro del juego analizado es el dinero, el cual tiene como expresión económica la moneda típica del juego (independiente de la vida real) y también las posesiones físicas, principalmente objetos de alto valor y de extrema rareza o dificultad de adquisición, estos elementos son muy relevantes dentro del juego mismo, ya que impulsan a los jugadores de niveles más bajos a esforzarse por obtenerlos a lo largo de su experiencia en el juego.

El proceso de intercambio que se desarrolla dentro del ámbito virtual y específicamente dentro del juego Perfect World International, no tiene como objetivo la simple incorporación de más sujetos al proceso de intercambio del mismo, sino más bien busca aplicar, como mencionábamos antes, una cierta “exposición” de egos y estatus, un crecimiento de fuerza, representatividad y por lo tanto poder dentro del juego.

En el texto de Marvin Harris “Vacas, Cerdos, Guerras y Brujas” (2000) mencionan un proceso económico muy relacionado con el juego de estatus entre distintas comunidades, un proceso de exhibición y derroche. En el caso de Perfect World, existe un intercambio económico muy parecido al que se explica en el *Potlatch* descrito por Marvin Harris. Además que, lo que

Harris consideraba como “La donación de festines competitivos tal como es concebida, narrada e imaginada por los participantes difiere mucho de la donación de festines competitivos considerada como adaptación a las oportunidades y constreñimientos materiales” (Harris, 2000: 85), se ve en el juego cuando una persona logra, a través de su personaje adquirir cierta cantidad de dinero virtual y/u objetos valiosos y raros, se tiende a exhibirlo a los demás, quienes a su vez en su mayoría, buscan a toda costa exhibirlos también, ya sea jugando una mayor cantidad de tiempo o ya sea invirtiendo dinero de la vida real, pues los juegos de video generalmente permiten al jugador realizar pagos con tarjetas de crédito u otro medio de pago de dinero real a través de Internet, con el cual puede adquirir de manera fácil y rápida estos objetos y bienes que aumentarán su poder dentro del juego.

La exhibición de las riquezas adquiridas en el juego tiene un carácter simbólico muy fuerte para las personas que se desenvuelven en el mismo, pues como en la vida real, el dinero significa poder, ya sea a través de la obtención de objetos digitales únicos y raros que pueden generar envidia u otra emoción hacia el jugador, sino que también puede ser a través de fuerza y nivel, ya que los objetos más costosos, raros y únicos permiten que el personaje adquiera más fuerza dentro del juego. “Cada sociedad se sirve de la necesidad de aprobación social, pero no todas las sociedades vinculan el prestigio con el éxito en la donación de festines competitivos” (Harris,

2000: 85).

En el caso de la expresión y exhibición que se observa tanto en los juegos de video como en Perfect World International específicamente, prácticamente los jugadores ponen en segundo lugar el valor del objeto como tal o del mismo dinero virtual, ya que al realizarse este pseudo Potlatch en la red, se estimulan factores tanto del estatus (mostrando mayor fuerza y poder que los demás), como factores económicos, estimulantes de aquellas personas con menos posesiones que los que lo realizan, para que ellas mismas busquen alcanzarlas, por lo tanto se refuerza el hecho de que las personas no buscan destruir el estatus mayor, sino que lo buscan alcanzar a toda costa.

Nos preguntamos ¿Será que el catalizador, en el caso de la comunidad virtual analizada, tomando en cuenta que “Ciertas sociedades (...) necesitan catalizadores para recuperar sus capacidades organizativas y creativas” (B. Barkin 1993: 81) es más bien para formar y crear sus capacidades organizativas y creativas, y que a su vez estas capacidades nutren las posibilidades de auto generación de un equilibrio social en un mundo virtual aislado del mundo real? Probablemente sí, ya que en este proceso se presenta un factor muy particular como lo es el que interactúen sociedades tan distintas simultáneamente, lo cual exige cierto acomodo de

las relaciones sociales para equilibrar la interacción humana aunque sea con características virtuales, ya que en esencia las personas siguen siendo personas aunque el contacto físico y sensorial sea completamente distinto.

Por lo tanto, pensamos que, el proceso semejante al Potlatch que se desarrolla en esta comunidad no sería más que uno de los catalizadores (de características económicas) para formar un equilibrio social y económico a su vez dentro de la comunidad virtual. Gendou afirma que “solo que peleando te da poder y peleando ganas territorio... te dan beneficios por tener territorios...” (Entrevista, 12/09/2011) por lo cual se afirma que la exhibición de bienes no es la única fuente de adquisición de poder, aun así no disminuye su importancia dentro del intercambio y articulación del poder del juego.

Para hacer un análisis del poder que no sea económico, disponemos en primer lugar de la afirmación de que la apropiación y el poder no se dan, no se cambian ni se retoman sino que se ejercitan, no existen más que en acto. También disponemos de esta otra afirmación: que el poder no es principalmente mantenimiento ni reproducción de las relaciones económicas, sino ante todo una relación de fuerza, expresada en primera instancia por la necesidad de aplicarla constantemente a lo largo del juego para imponerse ante los demás jugadores, tanto rivales como aliados y neutrales (Swartz,

1994: 114).

Dentro de este conjunto de elementos mecánicos mercantilistas, se pueden observar diferentes formas de interacción entre sus actores, ya sea las relaciones burocráticas entre los moderadores y los usuarios dentro de un foro, los “Gamemasters” y los novatos en un Juego Masivo Online, o también entre vendedores y consumidores en las redes de compra.

Al existir relaciones sociales, es evidente la existencia de relaciones de poder. Se puede afirmar que independientemente de la contextualización posible y de la particularidad del caso, existen expresiones y formas de poder dentro de cada una de las posibilidades interactivas que presenta el mundo virtual, relaciones de poder que han surgido desde el primer momento en el que se empezaron a interconectar individuos de diversos lugares del mundo, relaciones que se han establecido a través de las interacciones interculturales simultáneas sucedidas a lo largo del tiempo, y que efectivamente han sido legitimizadas por los usuarios mismos, pertenecientes e interactores fundamentales del “Mundo Virtual” “...el poder puede considerarse como el aspecto dinámico de la legitimidad, una legitimidad que la acción social pone a prueba” (Swartz, 1994: 109).

Así habiendo formado una estructura dinámica que engloba elementos

misceláneos que cada uno de los sujetos pertenecientes a ese contexto ha aportado de manera consciente o inconsciente, y a su vez en mayor o menor escala, hecho que se podría considerar como: "...el poder es un medio simbólico cuyo funcionamiento no depende originalmente de su efectividad intrínseca sino de las expectativas que su empleo genera en aquellos que lo acatan" (Swartz, 1994: 109).

La evolución de las relaciones sociales dentro del contexto virtual, desde sus inicios, ha ido afianzando una específica forma de determinar las relaciones de poder. Los usuarios nuevos inician su recorrido por el ciberespacio siguiendo un camino ya estructurado, siguen objetivos específicos de interacción, dependientemente de las páginas web que deseen visitar, siguen un camino de expectativas pre-fundadas simbólicamente eficaces, que permiten que los usuarios satisfagan sus necesidades de acuerdo a lo preestablecido.

Una particularidad de las relaciones de poder que pueden suscitarse en el mundo virtual es la gran variabilidad de posibilidades en las que se pueda expresar la facilidad de alcanzar objetivos particularizados o deseados por los individuos. En el caso de los Juegos Masivos Online, la meta no se basa en lo material como tal, sino en una expresión virtual de lo

mismo, como por ejemplo: la adquisición de equipamientos fantásticos para un personaje ficticio que va a ser más reconocido en el mundo virtual por obtenerlos. En este caso entraríamos en la definición de economía virtual.

Como expresa Dmitri Williams a través del siguiente ejemplo: “A has the power over B to the extent that he can get B to do something that B would not otherwise do.” (2005: 1-2) ¹⁷ Se consigue entender un aspecto importante en las relaciones sociales virtuales. El individuo al conectarse al mundo virtual, automáticamente se suma a un árbol de poderes majestuosamente construido, pero lamentablemente nunca estudiado, que consiguen que el usuario regular actúe de una forma específicamente establecida, tal vez no de manera automática en el mundo virtual sino que pudo haber sido generada en el mundo físico. Siempre considerando las particularidades únicas de cada individuo, las diferentes formas de desenvolverse en cada contexto, pero siempre sujetándose a la estructura subyacente.

Como señala Griselda Martínez, “Este proceso de otorgar poder y controlarlo en el espacio es la más importante de las estructuras de poder” (2003: 129). Entonces, se podría afirmar que en el contexto virtual se

¹⁷ “A tiene un poder sobre B tal como para lograr que B haga algo que de cualquier otra forma B nunca haría” T.p.A

suscitan y se ven expresadas en todas sus posibles y mayores expresiones, las relaciones de poder. Ahora, el cuestionamiento sería si estas relaciones de poder adquieren o podrían adquirir facultades políticas; pensamos que en efecto existe una gran posibilidad de entender ciertas relaciones en contextos específicos que podrían adquirir características políticas, tal es el ejemplo de Perfect World International y los procesos de exhibición, mercado, guerras territoriales y nivel de los personajes que definen de manera directa las relaciones de poder que se suscitan dentro de la comunidad.

¿Análisis subjetivo del mundo subjetivo?

Si un entorno, en el cual se distinguen diferentes características sociales y culturales, en donde interactúan grandes cantidades de personas en tiempo real, durante prolongados períodos, es utilizado como foco principal para una investigación, entonces no debería considerarse subjetivo. La objetividad está siempre sujeta a la interpretación del individuo que capta cierta información, en este caso particular la realidad virtual está ya preestablecida y organizada, por lo cual hay menos posibilidades de crear interpretaciones erróneas acerca de la misma, "...una de las tareas de los investigadores de los juegos interesados en la naturaleza contextual del jugar -en su desarrollo- está en explorar los objetos básicos del día a día, lo

mundano que los construye.” (Taylor. 2009: p.4), estos objetos y elementos comunes para los video-jugadores acercan la visión digital a una visión más común para la práctica antropológica y por ende más objetiva.

En cuanto a las relaciones humanas que en ella se suscitan, la subjetividad no es verdaderamente relevante como término para referirse a ellas, pues la humanidad de un individuo y la naturalidad con la que el mismo pueda exteriorizarse a través de una máquina depende directamente del sujeto mismo, no se puede considerar “subjetivo” a un pensamiento, una actitud, una expresión cultural inconsciente, pues sencillamente carece de materialidad como para ser juzgado bajo esos términos, más bien es rico en contenido para ser analizado y estudiado académicamente, o simplemente compartido como entretenimiento.

When thinking about how social life gets created online and how its attendant communication occurs, avatars are particularly powerful artifacts to consider. They prove to be the material out of which relationships and interactions are *embodied*: much as in offline life with its corporeal bodies, digital bodies are used in a variety of ways – to greet, to play, to signal group affiliation, to convey opinions or feelings, and to create closeness.” (Taylor, 2002: 41)¹⁸

A lo que hace referencia Taylor (2002) en la cita anterior, es a la

¹⁸“Cuando se piensa en cómo se crea la vida social en línea y cómo ocurre la comunicación, los avatares son particularmente poderosos artefactos que hay que tomar en cuenta. Ellos han probado que son el material en el cual están corporizadas las relaciones e interacciones: bastante parecidos a los cuerpos de la vida no-en-línea con sus cuerpos corpóreos, los cuerpos digitales son usados de diferentes maneras- para felicitar, para jugar, para señalar afinidad grupal, para comunicar opiniones o sentimientos y para crear cercanía” (Taylor, 2002: 41. T.d.A.)

relación directa de personificación que tienen las personas que juegan éstos juegos con los avatares que los representan, pues el uso que les dan dentro de la comunidad es muy semejante a la forma en la que una persona real se relacionaría con un grupo en la vida real, utilizando como herramientas de socialización las apariencias, pues no solamente se desarrollan relaciones de poder o relaciones grupales sociales a través de apariencias físicas del Avatar, sino que también hay que considerar que los juegos de video son plenamente gráficas y sonidos, entonces si las apariencias son las que guían el proceso de formación de relaciones sociales particulares, pues no dependerá sencillamente del Avatar sino también del concepto mismo de juego de video.

Tanto el mundo virtual, como la gente que se relaciona en él, e incluso la estructura social que se forma dentro de este mundo y las expresiones culturales independientes y colectivas de los grupos que se desenvuelven allí, se alejan completamente de la posibilidad de ser considerados subjetivos. Son áreas muy ricas en información que no pueden subestimarse en lo absoluto, en especial cuando el contacto multicultural es un hecho incontrolable, y las nuevas tecnologías están forzando redefiniciones de conceptos analíticos, pues ambientes y comunidades como Perfect World International demuestran a sus usuarios (y en especial a aquellos que juegan interpretativa y analíticamente) que los conceptos socio-culturales

que regían a su paradigma, mutan y se transmutan en un mundo de digitalidad invasiva complementaria y suplementaria simultáneamente.

Expresión cultural selectiva y articulación socio-cultural

Dentro de los mundos virtuales o digitales como Perfect World International, las relaciones que se suscitan entre las personas no son exactamente iguales a las que suceden en la vida tangible no digital, por dos razones observadas e interpretadas a lo largo del trabajo de campo:

a) En los videojuegos las personas se relacionan a través de avatares que aunque proyecten parte de la personalidad del jugador, no podrían ser idénticos entre sí, pues el Avatar no posee personalidad por sí solo, pero sí un cuerpo digital, y el jugador posee tanto la personalidad como el cuerpo físico y tiene el cuerpo digital bajo su casi total control. Tampoco comparten el mismo tipo de cuerpo (uno es digital y uno es físico).

b) Cuando una persona imprime su personalidad en un Avatar de un juego de video, no es exigencia del mismo tener que aplicarse por completo en la creación de una personalidad y estructura específica. En realidad todo el proceso sucede inconscientemente cuando el personaje ya está creado, las personas utilizarán un lenguaje universal para comunicarse con las

demás personas, lo cual podría ser una limitación para individuos que no manejen el lenguaje universal de los videojuegos que es el inglés. Pero para comunicarse y crear mandatos para el Avatar no existe un lenguaje específico, simplemente sucede un proceso de transferencia de personalidad ajeno a la comunicación misma, una transferencia que no puede ser considerada suplantación. La transferencia es de manera inconsciente y realmente limitada en la mayoría de los casos, aun así han existido y existen casos extremos en los cuales, personas han desarrollado por completo su vida social a través de su Avatar y dentro de un contexto meramente digital, ignorando el contexto físico.

...the social worlds that infuse the game and situate us outside of it, the emergent practices of communities, our interior lives, personal histories, and aesthetic experience, institutional structures that shape the game and our activity as players, legal structures, and indeed the broader culture around us with its conceptual frames and tropes. While looking at a game as it is presented as a boxed product may tell us something about the given structure of the artifact or its imagined player, understanding it as a lived object – as a playful artifact – (Taylor, 2006: 16)¹⁹

Como menciona Taylor (2006) en la cita anterior, todas las estructuras sociales que determinan a una sociedad y todas las actividades y elementos que definen a una cultura tendrán un efecto específico en la forma y

¹⁹ ...los mundos sociales que se fusionan con el juego y nos ubican dentro del mismo, las prácticas emergentes de comunidades, nuestro interior vivo, historias personales, y experiencias estéticas, las estructuras legales y por supuesto la cultura que está alrededor de nosotros con sus cuadros conceptuales y trofeos. Mientras buscamos un juego de la forma en la que está empaquetado nos puede decir algo acerca de la estructura del artefacto o de su jugador imaginario, entendiéndolo como un objeto con vida- Un artefacto jugable-

estructura social que adoptará el juego. Las actividades que desarrollen los jugadores y en las que se desenvuelvan, son las que darán forma en general a la colectividad sociocultural del videojuego. Como anteriormente se ha explicado, la formación de identidad tanto individual como colectiva dentro de un videojuego está relacionada de manera directa con el multiculturalismo que en ella se suscita. Por lo tanto, al haber muchas personas interrelacionadas en el mismo, de distintas culturas, se articulará una estructura única para cada juego.

Es un cierto tipo de aislamiento selectivo cultural que define de manera inconsciente e imperceptible qué rasgos de qué grupos sociales (inclusive individuales) tendrán más efecto en la estructura general de la comunidad virtual, teniendo más fuerza aquellos que provengan de culturas más grandes, por ejemplo si en un juego hay un 50% de brasileros, el juego tendrá una estructura más afín con gente brasilera aunque seguirá siendo diverso y multicultural. Además las personas tienden a unirse a grupos con los que se puedan relacionar más fluidamente, Gendou resalta que “...por ejemplo las personas siempre buscan algo parecido para unirse, ya sea el país o el idioma o cosas así... unirse con personas en común... por ejemplo los latinos se unen con México, Venezuela, Colombia...” (Entrevista, 2011), aumentando y facilitando la integración de los jugadores a la comunidad.

También tendrá más efecto en la comunidad (a nivel individual) el jugador que haya obtenido más poder dentro del juego y por lo tanto tenga la posibilidad de controlar a una cierta masa de personas de niveles inferiores.

Los videojuegos como complementos o suplementos sociales

El sujeto tendrá siempre presentes sus bases culturales, a pesar de las transformaciones que estas lleguen a tener en cuanto a la expresión de las mismas debido al contexto en el cual se desenvuelva la persona.

Al respecto señala, nuestro informante Gendou:

“...yo soy bastante parecido en el juego que como en la vida real, por lo menos mucha gente juega parecido, mucha gente se mete como dentro del personaje... llamando la atención o siendo así, se visten de color negro o gente que es coño'emadre en la vida real pero que es buena en los juegos” (Entrevista a Gendou, 2011),

Con este testimonio nos muestra que a pesar de conservar su base cultural, la forma de expresarse o la personalidad del individuo es variable entre la vida real y el desenvolvimiento en el videojuego, tal vez por la facilidad de que en el videojuego la trasgresión de ciertas reglas no conlleva a penalizaciones graves como en la vida real, además de no haber un contacto físico real que permita un juicio exterior.

La particularidad de estos juegos de video radica en la estructura de los mismos, ya que no solamente se define en base a un esquema básico de juego regular RPG, sino que forma estatutos y reglas tanto gráficas como comportamentales, de tal índole, que incentivan a los interactores a formar parte de una comunidad virtual que les exige indirectamente formar lazos sociales estables para poder desarrollarse y desenvolverse mejor en el mundo virtual. Esto puede traer como consecuencia que muchos individuos que más bien juegan estos videojuegos como forma de evadir el contacto con otras personas, se sientan avasallados por las exigencias sociales de algunos juegos. Aun así, Perfect World International es un juego que perfectamente se puede jugar de manera individual, aunque el contacto casual con otras personas sea prácticamente imposible de evitar. Siempre habrá contacto, siempre existirán lazos entre los jugadores, ya sean neutrales, positivos o negativos, pero existirán lazos que tanto definirán a la comunidad, como la vida no digital de muchas personas.

La interacción que en estas comunidades virtuales se desarrolla conlleva una gran carga social y emocional, pues la aplicación de estrategias sociales por parte de los jugadores viene dada y especificada inconscientemente por parte del jugador mismo y de manera directa, no preestablecida por la máquina, así pues permitiendo que las personas

encuentren las herramientas que les parezcan necesarias para ejecutar estas acciones sociales necesarias de la forma más estable y equilibrada posible, como por ejemplo: la aplicación de símbolos y letras para explicar emociones que pueden llegar a ser útiles como forma de expresión pero a su vez relativamente básicas al momento de expresar momentos que requieran mayor complejidad expresiva.

“...hay gente que lo hace... los que juegan, por diversión como nosotros, no... te pegaste un tiempo y ya... no te importa si lo dejaste... pero hay gente que se dedican a esa vaina, a jugar, y tienen casi que toda su vida que ahí...” (Entrevista a UI, 2011)

Uno de los elementos más determinantes de que una persona se desenvuelva más o menos tiempo en el juego tiene que ver con las personas que juegan en él, es decir, si hay compañeros de la vida real (o física) que juegan entre sí, tienden a jugar juntos durante mayor tiempo y a desarrollar cierta dependencia unos de los otros, en un grado mucho mayor al de una persona que juegue por su propia cuenta, lo cual es de gran importancia debido a que a pesar del entorno digital o virtual, las personas tienden a crear grupos de la vida real para mayor disfrute del juego o por facilidades internas del mismo.

Según se ha experimentado, aumenta el nivel de actividad en el juego al momento de jugar en grupos de amigos de la vida real, especialmente si

se encuentran en computadoras cercanas o como se le llama en el mundo de la computación: LAN. Esto puede deberse a que hay una mayor interacción entre los jugadores y la comunicación se realiza en rangos mayores tales como conversaciones y actividades grupales más interactivas. A lo largo del trabajo de campo se observó que la mayoría de la gente consideraba el jugar en *Local Area Network*, o Red de Área Local (LAN) mucho más divertido, pues esto implicaba fusionar el contacto digital con el contacto físico, ya que en LAN las personas están ubicadas frente a sus computadoras, pero en grupo, indiferentemente de lo que estuviesen realizando.

Existen también casos considerados extremos en cuanto al tiempo invertido en los juegos de video y su efecto en las relaciones sociales, UI nos facilitó un ejemplo de éstos: “una tipa que ofreció tener sexo con alguien... por oro... del juego, es decir como plata de aquí para comprar premium... y a los pocos días apareció que la tipa tenía un poco de vainas.” (Entrevista a UI, 2011), no es simplemente el hecho de que los juegos de video afecten directamente a las personas que los juegan para suprimir la posibilidad de que estas se desenvuelvan socialmente, sino más bien tiene que ver con la forma que tengan las personas mismas de apropiarse de esta herramienta de entretenimiento simultáneo y comunicación, que en ocasiones llega a

prácticamente suprimir por completo la interacción que las personas puedan llegar a tener con personas reales y no en el mundo virtual, claro está que es un caso extremo raramente visto en las comunidades de videojugadores, aun así no es inexistente.

Estamos conscientes de que aún falta mucho por ahondar y profundizar en los estudios sobre la virtualidad, en nuestro caso sobre lo relacionado con juegos como Perfect World International y sus implicaciones para quienes lo juegan; son muchas las aristas que podrían tomarse como factibles problemas de investigación. Por ello, lo aquí presentado es apenas una aproximación a este nuevo “espacio de investigación” que plantea también nuevos retos a los estudios antropológicos, factible de abordar desde las herramientas clásicas pero que igualmente supone, quizás nuevas formas de inserción del investigador en el terreno de campo, en nuestro caso esto se dio al cumplir no sólo nuestro rol de investigador, sino también el de jugador. Todo ello, con la finalidad de realmente poder insertarnos en la realidad/virtualidad del Otro.

El siguiente paso, luego de esta exploración de nuevos campos de estudio, será entonces escudriñar más detenidamente lo presentado en líneas anteriores y en lo posible convertir esta experiencia en una línea de investigación.

Conclusiones

A lo largo del proceso de investigación, tanto en el aspecto documental como en el aspecto de campo, se lograron distinguir diferentes elementos que traen consigo la posibilidad de articular una investigación antropológica dentro de un contexto digital; el sentido económico, social, cultural, la multiculturalidad, el poder, entre otros, son elementos que se pudieron identificar, apreciar y desarrollar, facilitando así la comprensión de una temática actual, poco trabajada y compleja como lo es la mediación tecnológica en las prácticas socio-culturales de la sociedad moderna.

La multiculturalidad es un fenómeno que se expresa de manera muy marcada en los juegos MMORPG, debido a que no existe una población “nativa” de la comunidad, sino que la comunidad en toda su gama de diferencias determina la generalidad de la población. Es decir que la comunidad de los MMORPG es de naturaleza multicultural, pues se desarrolla en una permanente fusión de culturas globales caracterizada por su amplia gama de características y expresiones socio-culturales.

Consideramos que como aproximación etnográfica virtual, el trabajo de investigación facilitará el desarrollo de investigaciones futuras, ya que se ha aportado y ejemplificado la integración del investigador antropológico a un videojuego MMORPG.

Metodológicamente se plasma una forma de acceder a esta fuente de información antropológica nueva, proponiendo la etnografía enfocada hacia lo virtual como método esencial para el acceso y desarrollo de un trabajo de campo en este ámbito digital. La metodología etnográfica nos facilitó una interacción apropiada para el medio de desenvolvimiento, especialmente al conseguir la forma de articular este método clásico con los contextos modernos que representan los juegos MMORPG.

Las comunidades virtuales, y en este caso, los juegos de video MMORPG son un campo de trabajo, estudio e investigación muy amplio y rico en información referente a las proyecciones culturales y sociales de la sociedad moderna, por ello, se consideraron (dentro de la investigación) y se deben considerar más como centros de interrelación multicultural que como mero entretenimiento. Las facilidades de observación y la gran cantidad de interacciones antropológicamente relevantes hacen obligatorio un replanteamiento y articulación de los métodos clásicos con los nuevos contextos de estudio, lo cual se expresa en el desarrollo de la metodología de etnografía virtual.

Además se pretendió plantear no solamente la adaptación de la disciplina antropológica al contexto virtual, sino hacer un llamado interdisciplinar para abordar los distintos entornos contemporáneos en los

cuales se desenvuelven las nuevas generaciones.

Perfect World International, al ser un juego MMORPG con una comunidad muy grande a nivel mundial logra representar al género en cuestión, y, a través de la descripción de la misma, se esperaba conseguir que el lector entendiera de manera concreta en qué consisten estos juegos, y comprender de forma analítica los contenidos que ellos proporcionan, y las formas en las que permiten que los jugadores se expresen.

En los juegos MMORPG el jugador se proyecta a sí mismo a través de un Avatar que lo representa y que dentro de la comunidad sirve de vínculo directo entre el jugador y la misma además de ser el elemento al cual el jugador proyecta su personalidad de forma tal que pueda integrarse al colectivo digital del juego en el que se desarrolle, creando en conjunto con los demás jugadores una sociedad virtual multicultural.

En los casos observados a partir del trabajo de campo, se consiguió identificar una serie de características particulares que determinaban las razones por las cuales los jugadores tendían a escoger un juego sobre otro, además del por qué jugaban videojuegos. Estas afirmaciones fueron identificadas y elaboradas por el investigador a partir de análisis de campo y las entrevistas:

Las necesidades que permiten que surjan estos intereses pueden ser a nivel social (el jugador se relaciona con personas del juego en base a ciertas reglas preestablecidas por el juego mismo), comunicacionales (el jugador escoge jugar por necesidad de contacto social, hecho que los videojuegos facilitan a través de servicios de mensajerías y voz propios), políticas (el jugador adquiere un nivel de poder sobre los demás jugadores a medida que avanza en el juego, son escalas de poder independientes de la vida real). Lo cual nos define la diferencia existente entre la virtualidad y la vida real, aun así, existiendo diferencias en cuanto al tiempo de ejecución y adquisición de ciertas habilidades socio-culturales (más rápidamente en los videojuegos que en la vida real), las semejanzas entre ambos mundos permiten que el contexto en el que se desarrollan los jugadores adquiera un carácter propio de una sociedad independiente real con características propias.

También se identificaron a través del análisis etnográfico diferentes razones por las que una persona puede decidir jugar un juego de video o integrarse en distintos niveles a las comunidades de videojugadores:

Entretenimiento: las personas se acercan a los juegos de video por entretenimiento, por lo cual no determinará su vida en base a los juegos.

Deseo de Heroísmo: En la sociedad real, el heroísmo es una utopía prácticamente inalcanzable para la mayoría de las personas. En los videojuegos se vuelve real y completamente factible.

Necesidad de Magia: Hay personas quienes sienten una gran empatía hacia el concepto occidental de magia, lo cual no deja de ser un concepto mitológico en la vida real y que en los juegos de video se vuelve real.

Fácil o diferente adquisición de poder: el poder se adquiere en la vida real de forma muy distinta (y difícil) al mundo virtual, enfocándose más en el aspecto económico y político de la persona. En los juegos de video el sistema económico es más acelerado y el poder se define con variantes agregadas, como el poder de la fuerza o la magia, lo cual permite que los jugadores sientan y experimenten diferentes formas de poder inalcanzables o inexistentes en el mundo real a través de los juegos de video.

Proyección de personalidad /relaciones sociales interactivas digitales: Hay personas a quienes se les dificulta el contacto social en la vida real, en los videojuegos esto se manifiesta de forma más fácil e indirecta lo cual permite que las personas que tengan estas dificultades logren adaptarse a un entorno social semejante en varios sentidos al real.

Estas características nos muestran una realidad real que no se aleja de una realidad virtual. La virtualidad no deja de tener una importancia real para el jugador, a pesar de que si hay una distinción por parte de la mayoría de los jugadores de las diferencias de ambos mundos, de todas formas el efecto que tanto ellos pueden llegar a tener en la comunidad, como la comunidad en ellos es inconscientemente inevitable y forma parte del cuerpo de investigación que define al MMORPG y las demás comunidades digitales que implican interacción social como base obligatoria para la comprensión de la sociedad actual y de las distintas visiones que se tengan a futuro, es un centro de información prácticamente virgen para las investigaciones en el área de las ciencias sociales.

Bibliografía

- AUGÉ, Marc. *Los no lugares*. Editorial Gedisa. Barcelona, España. 2000
- AUGÉ, Marc. *Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana*. Documento online: <http://www.memoria.com.mx/129/auge.htm>, fecha de consulta 21/03/2011
- BARTH, Frederik. *Los grupos Étnicos y sus fronteras*. Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales: www.cholonautas.edu.pe, fecha de consulta 24/03/2011
- BAUDRILLARD, Jean. *La ilusión Vital*. Editorial Siglo XXI, Buenos Aires, Argentina. 2002.
- BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Editorial Kairós. Barcelona, España. 1978.
- BOAS, Franz. *Cuestiones fundamentales de Antropología Cultural*. Solar/Hachette. Buenos Aires, Argentina. 1964.
- CARDOSO, Roberto. *Etnicidad y estructura social*. Casa Abierta al tiempo. México. 2007.
- CAVALLI, Luigi. *La evolución de la cultura*. Editorial Anagrama. Barcelona, España. 2007.
- CHU, Clara M., Nikonorova, E. y Pyper, Jane. *Definiendo Multiculturalismo*. IFLA. Roma, Italia . 2005.

- DUSSEL, Enrique. *Sobre el sujeto y la intersubjetividad: El agente histórico como actor en los movimientos sociales*. Publicado en revista Pasos N° 84-Segunda época, Julio-Agosto. 1999
- DUSSEL, Enrique. *Transmodernidad e interculturalidad*. UAM-Iz., Ciudad de México, 2005.
- ESCOBAR, Arturo. *El lugar de la naturaleza y la naturaleza del lugar. ¿Globalización o postdesarrollo?*. Departamento de Antropología, universidad de North Carolina. Artículo online. S/F
- ESCOBAR, Arturo. *El "postdesarrollo" como concepto y práctica social*. Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill, EEUU, e Instituto Colombiano de Antropología e Historia, Colombia. Programa Cultura, Comunicación y transformaciones sociales, Convenio UCV-Fundación Rockefeller. Caracas, Venezuela. 2005.
- ESCOBAR, Arturo. *Places and regions in the Age of Globality*. Departamento de Antropología, universidad de North Carolina. Artículo online. S/F
- EVANS-PRITCHARD, E. E. *Ensayos de Antropología Social*. Siglo XXI Editores. Madrid, España. 1990.
- FINOL, José. *Globalización y cultura: Estrategias simbólicas y vida cotidiana*. Entretextos, Revista electrónica semestral de estudios semióticos de la cultura, ISSN 1696-7356, N° 10. Granada. 2007.

-GEERTZ, Clifford. *La interpretación de las culturas*. Editorial Gedisa. Barcelona, España. 1973.

-GIMÉNEZ, Gilberto. *Materiales para una teoría de las identidades sociales*. IDIS-UNAM. San Andrés de Totelpec, México. 1997.

-GIMÉNEZ, Gilberto. *La concepción simbólica de la cultura*. IDIS-UNAM. México. S/F.

-HAMMERSLEY y Atkinson. *Etnografía*. Ediciones Paidós. Primera edición. Barcelona, España. 1994.

-HABERMAS, Jürgen. *Nuestro breve siglo*. Ediciones Nexos. www.nexos.com,
fecha de consulta 16/04/2011

-KROTZ, Estéban. *La diversificación de la Antropología universal a partir de las Antropologías del sur*. Boletín Antropológico año 24, N° 66, Enero-Abril. Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela. 2006.

-KROTZ, Esteban. *Alteridad cultural entre utopía y ciencia*. Alteridades. Universidad Autónoma de Yucatán. 1994.

-LIZCANO, Emmánuel. *Imaginario colectivo y análisis metamórfico*. Artículo del Primer Congreso Internacional de Estudios Sobre Imaginario y Horizontes Culturales. Cuernavaca, México. 2003.

-MARCUSE, Herbert. *Cultura y Sociedad*. Psikolibro. S/L. S/F.

-MEAD, Margaret. *Antropología, La ciencia del Hombre*. Ediciones ElAleph.

www.elaleph.com, fecha de consulta 16/04/2011

- MOLINA, Fidel. *Educación, multiculturalismo e identidad*. Facultad de Ciencias de la educación. Universidad de Lleida. España. S/a

-NIETZCHE, Friedrich. *Cómo el mundo verdadero terminó convirtiéndose en una fábula*. Ediciones La Cueva. S/F.

-NIETZCHE, Friedrich. *Humano demasiado humano*. Ediciones La Cueva. S/F.

-PAULME, Denise. *Manual de Etnografía*. Prefacio a la tercera edición de Marcel Mauss. 1989.

-REYNOSO, Carlos. *Corrientes en Antropología Contemporánea*. Biblos, Buenos Aires, Argentina. 1998.

-TELEZ, Anastasia. *Experiencias etnográficas*. Editorial Club Universitario. San Vicente, Alicante. S/F

-VALLES, Miguel. *Técnicas cualitativas de investigación social*. Síntesis Sociológica. Madrid, España. 1999.

-VELASCO, Honorio. *La lógica de la investigación etnográfica*. Editorial Trotta. Mallorca, España. 2004.

Artículos:

-ANDERSON, Benedict. *Comunidades imaginadas*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, Argentina. 1993.

-ARRIAZU, Rubén. *¿Nuevos medios o nuevas formas de indagación? Una propuesta metodológica para la indagación social on-line a través del foro de discusión*. Forum: Qualitative Social Research (FQS). Volumen 8, Nº 3. Art. 37. 2007.

-CALLEN, Balasch, Guarderas y otros. *Apuntes epistemo-políticos desde una etnografía tecnoactivista*. Forum: Qualitative Social Research (FQS). Volumen 8, Nº 3. Art. 1. 2007.

-HINE, Christine. *Etnografía Virtual*. Editorial UOC. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. S/L. S/F.

-HUANG, Yun. Williams y otros. *The formation of Task-oriented Groups, exploring combat activities in online gamers*. NSF Grant IIS 0729505 and Army Research Institute W91WAW-08-C-0106. EEUU. S/F

-HUFFAKER, David, y otros. *The Social Behaviors of Experts in Massive Multiplayer Online Role-playing Games*. National Science Foundation and The Army Research Institute. EEUU. S/A.

-ISABELLA, Simona. *Ethnography of Online Role-Playing-Games: The role of Virtual and Real Contest in Construction of the Field*. Forum: Qualitative Social Research (FQS). Volumen 8, Nº 3. Art. 36. 2007.

- IVORY, James. Williams y otros. *Good clean fun? A content analysis of profanity in video games and its prevalence across game systems and ratings*. CyberPsychology & Behavior, Vol 12, Number X, 2009.
- MARTINS, Nicole. Williams y otros. *The virtual census: representation of gender, race and age in video games*. Sage Publications. New Media & Society. 11:815. 2009.
- MARTINS, Nicole, y Williams. *A content Analysis of Female Body Imagery in Video Games*. Springer Science, Business Media, LLC. Sex Roles DOI 10.1007/s11199-009-9682-9. EEUU. 2009
- MOSQUERA, Manuel. *De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual*. FERMENTUM. ISSN 0798-3069. Año 18, N° 53. Mérida, Venezuela. 2008.
- PRENSKY, Marc. *Nativos digitales, inmigrantes digitales*. On the Horizon, NCB University Press, Vol. 9 N° 5. 2001
- TELI, Maurizio, y otros. *The internet as a library-of-people: for a cyberethnography of online groups*. Forum: Qualitative Social Research (FQS). Volumen 8, N° 3. Art. 33. 2007.
- TAYLOR, T.L. *The Sopranos meet EverQuest, Social networking in Massively Multiplayer Online Games*. DAC, Melbourne, EEUU. 2003.
- TAYLOR, T.L. *The assemblage of play. Games and Culture*. IT University of Copenhagen. Pre-publication copy. Copenhagen. 2009.

- TAYLOR, T.L. *Intentional Bodies: Virtual Environments and the designers who shape them*. Tempus publications. Int. J. Engng Ed. Vol. 19, Nº 1. Inglaterra. 2003
- TAYLOR, T.L. *Does WoW change everything? How a PvP server, multinational server base, and surveillance Mod scene caused me pause*. Sage Publications. Games and Culture, Vol. 1 Nº 4. 2006.
- TAYLOR, T.L. y Kolko. *Majestic and the uncertain status of knowledge community and self in a digital age*. Routledge. Information, Communication & Society 6:4. 2003.
- TAYLOR, T.L. *Life in virtual worlds*. Sage Publications. American Behavioral Scientist, Vol. 43, Nº 3. 1999.
- TAYLOR, T.L. *Pushing the Borders: Player participation and game culture*. New York: Social Science Research Council, 2007.
- TAYLOR, T.L. *The social design of virtual worlds: constructing the user and community through code*. NET/NETWORKING COMMUNITIES. Internet Research Annual Volume 1: Selected Papers from the Association of Internet Researchers Conferences 2000-2002. New York: Peter Lang. 2004.
- WILLIAMS, Dmitri y Skorik. *Internet Fantasy Violence: A test of aggression in an online game*. Communication Monographs, Vol. 72. Nº 2. 2005.
- WILLIAMS, Dmitri. *Trouble in River City: The social life of video games*. Tesis doctoral en la Universidad de Michigan. 2004.

- WILLIAMS, Dmitri. *The video game lightning rod*. Information, Communication and Society, 6:4. University of Michigan. 2003.
- WILLIAMS, Dmitri y otros. *As real as real? Macroeconomic behavior in a large-scale virtual world*. Sage Publications. New Media Society, 11; 685. 2009.
- WILLIAMS, Dmitri. *Virtual Cultivation: Online worlds, offline perceptions*. Journal of Communication 56 69–87, International Communication Association. 2006.
- WILLIAMS, Dmitri. *Why game studies now?* Sage Publications. Games and Culture, Vol. 1, Nº 1. 2006.
- WILLIAMS, Dmitri. *Bridging the methodological divide in game research*. Sage Publications Simulation & Gaming, Vol. 36 Nº 4, 1.17, DOI: 10.1177/1046878105282275. EEUU. 2005.
- WILLIAMS, Dmitri. *Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers*. Artículo online: www.dmitriwilliams.com University of Southern California. S/A
- WILLIAMS, Dmitri. Caplan y otros. Can you hear me now? *The impact of voice in an online gaming community*. International Communication Association. Human Communication Research 33, ISSN 0360-3989. 2007.
- WILLIAMS, Dmitri. *Structure and competition in the U.S. home video game industry*. JMM. The International Journal on Media Management – Vol. 4 – No. 1. 2002.

-WILLIAMS, Dmitri. *The medium of video game*. University of Texas Press. Austin, Texas, EEUU. 2002.

-WILLIAMS, Dmitri. *A Brief Social history of Game play*. University of Illinois at urbana-Champaign. S/F

-XIONG, Li. Williams y otros. *From tree house to barracks. The social life of Guilds in World of Warcraft*. Sage Publications. Games And Culture. Vol. 1, Nº 4. 2006.

-YEE, Nick. Williams y otros. *Who plays, how much and why? Debunking the stereotypical gamer profile*. Journal of Computer-Mediated Communication, Nº 13. International Communication Association. 2008.

Anexos

Anexo 1

Entrevista a Gendou (realizada el 12/04/2011):

A: ¿Tú crees que los videojuegos puedan ser estudiados? ¿Que tengan algo útil para estudiarse?

Gendou: ¿Cómo que estudiados?

A: Que tengan información sobre las personas o cosas así como Perfect World...

Gendou: Puedes hablar con la gente para ver cómo juegan y por qué...

A: Como en Perfect World la gente habla de Perfect world y hace lo del juego...

Gendou: Cuando no estás haciendo anda puedes hablar cualquier estupidez con cualquier persona...

A: Y a nivel de cultura tú crees que... ¿qué tanto de la cultura se puede ver?

Gendou: No sé, yo soy bastante parecido en el juego que como en la vida real, por lo menos mucha gente juega parecido, mucha gente se mete como dentro del personaje... llamando la atención o siendo así, se visten de color negro o gente que es coño e'madre en la vida real pero que es buena en los juegos.

A: Yo me he dado cuenta como que cuando las diferentes personas se crean su personaje se apegan de ese personaje y otras que no....

Gendou: Sí... no creo que todo el mundo sea igual.. eso depende también de como sea en la sociedad, de lo que la rodea, si es una persona que es mu social no lo creo, puede ser que jueguen por moda... o para chatear...

A: ¿Y eso es importante para los jugadores?

Gendou: Hmmm... Si... para hacer misiones en el juego y cosas así, o para comunicarte con los otros... pero no es igual que hablar con las personas, está como que limitada...

A: ¿Y el lenguaje ese particular de los juegos?

Gendou: Es fácil adaptarse a eso, uno simplemente va preguntando qué significan, uno siempre pregunta para saber, pero hay veces que no... o te explican sin preguntar, como las palabras polacas esas que uno todavía no sabe qué significan...

A: Si como "craw" o "pibu"

Gendou: Sí, eso es en portugués, lo decían cachero y su gente...

A: Y cuando la gente está en el juego con un avatar ¿este podría ser un objeto o un sujeto?

Gendou: un sujeto, porque ya la gente lo ve como si ella fuera la persona... no sé.... como la forma que tú le das al avatar, la gente ya se imagina que tú eres ese avatar, te identifica como la persona que está en Perfect World...

A: ¿U no has conocido a gente fea en la vida real pero que en el juego no se ve eso?

Gendou: Si eso me ha pasado, pero tú ves a la persona como en el juego... hablas con ella y ves es su personalidad... no piensas en la persona real a menos que la veas demasiado tiempo en cámara o en persona...

A: ¿Si, pero qué tan parecidos son el mundo virtual del virtual? ¿Cómo pueden cambiar?

Gendou: No sé... hay gente que no se... para mí siempre es virtual, pero seguro hay gente que no se da cuenta de la diferencia cuando se meten mucho en el juego...

A: ¿Así sigan las reglas del juego?

Gendou: ...El juego ya tiene proscritas por la programación, pero de por sí se crean reglas entre los jugadores... entrando a una guild alta o yendo a los mejores lugares, uno puede tener ciertas restricciones... uno entra a las guild porque uno quiere dinero, sino uno se queda solo y sube más lento, porque es un juego en comunidad... cada juego tiene su cultura... porque cada juego es diferente y la gente de cada juego es diferente.

A: La comunicación es básica pues

Gendou: Si porque es en comunidad, no individual...

A: Entonces el chat es totalmente necesario o importante...

Gendou: Si claro... porque así consigues entrar a las guilds o conocer gente para hacer las quest.

A: ¿Y crees que el nombre de Perfect World tiene algo que ver con la gente que juega ahí?

Gendou: Bueno si, es algo que llama la atención, es algo comercial y muy bueno... a lo mejor lo ven en algún lado en un trailer o algo... es como irónico porque uno está es matando y muriendo [risas]... solo que peleando te da poder y peleando ganas territorio... te dan beneficios por tener territorios...

[Tiempo en silencio mientras jugábamos]

A: ¿Si uno es solitario, uno aporta lo mismo al juego?

Gendou: Si... realmente no creo que tanto porque todo necesita interacciones, siempre vas a necesitar tener party... tener contacto... siempre se aporta algo igual que en la vida real así estés encerrado en tu cuarto vas a tener algún efecto en tu lugar.

A: ¿Y las personas de los mismos países son diferentes o qué?

Gendou: Por ejemplo las personas siempre buscan algo parecido para unirse, ya sea el país o el idioma o cosas así... unirse con personas en común... por ejemplo los latinos se unen con Mexico, Venezuela, Colombia...

A: ¿Y cuándo hay mucha gente de un país dentro de un juego... como los brasileiros en Tibia... tienden a apoderarse siempre?

Gendou: Tienen más fuerza pero no a juro es así, depende del server o de los demás... siempre se hacen comunidades o grupos.

A: ¿Por lo menos en Perfect World cómo se comienza a dar eso?

Gendou: Si no empiezas con un amigo o alguien conocido siempre vas a conocer una Guild... como la de latinos o cosas así, o conociste gente de otro lado que puede ayudarte o hacerse amigo, no siempre es amistad, muchas veces es ayuda y listo...

A: ¿Y cómo afecta el tipo de personaje que escojas?

Gendou: Por ejemplo el Cleric es el curador, el que es la base de todas las Parties... el tanque que hace falta, cada uno cumple su trabajo en los equipos... al cleric como es el que cura, es el que lo buscan más... puedes conocer más gente pero no ajuro tener más amigos...

A: ¿Qué tanto puede existir de política?, porque ya me dijiste que hay poder o no... ¿cómo puedes ver la política?

Gendou: Bueno si... la política la verías en el territorio, en el dinero y en cómo se buscan tener esas cosas con grupos... entre las Guilds pues... que llegan a tener el poder económico a medida que tienen más fuerza o más territorios...

A: Poder dinero y territorio entonces...

Gendou: Generalmente las Guild más grandes y fuertes son las que tienen más dinero, y tienen dinero por tener territorios... y se apoderan de todo y nos cogen.

[Doce minutos de silencio y conversaciones sin contenido relacionado con el tema]

A: ¿Qué tan diferente es cuando se está en LAN?

Gendou: Bueno... cuando estás con gente de la misma Faction es bueno porque podrías hablar con ellos y hacer las cosas mejor y rápido... porque es mejor hablado, es más fácil...

A: ¿Cuánto tiempo jugaste Perfect World?

Gendou: Como un año y medio... llegué a nivel noventa... Tibia desde octavo, noveno...

[Diez minutos de silencio]

A: ¿Y los juegos de video complementan o destrozan la vida social de las personas?

Gendou: Creo que complementan... creo... porque no te la suplantán completa, uno se relaciona y nutre su vida conociendo gente de todos lados... para perderla toda tendrías que ser muy freaky...

[Termina la conversación pero continúa el juego en conjunto]

Anexo 2

Entrevista a UI (realizada el 04/04/2011):

A: ¿Tú ya por qué dejaste de jugar Perfect World?

Ui: Porque salió este... y... no sé... me puse a jugar LOL y este.

A: Pero tu pudiste llegar algo en Perfect World, como pancho. Más alto y tal...

Ui: Siii claro, pero que ladilla. Lo que pasa es que pa' llegar a eso tienes que meterte en una guild y jugar todo el tiempo con la guild. Si dejas de jugar con la guild, ya tu sabes... no sé.

A: Perfect World me parece un buen juego, por lo menos... para nosotros que no somos 100%, o sea. Somos burda de pegados [risas de los dos]. Somos pegados, más pegados que la mayoría, pero no somos como los Koreanos o como los gringos que juegan... doscientas horas jugando... no sé.

Ui: Si si si.

A: Pero la comunidad de PW es diferente a la mayoría de los juegos, por lo menos en este [Forsaken World], cuando era como... nivel 30... En Perfect World ya tenía un poco de amigos que si parecíamos panas, este es diferente.

Ui: Este no se destilan tanto las parties porque son más automáticas. Las instancias son todas automáticas. Y por eso es que tocan tantas parties FAIL

que se sale todo el mundo... Bueno ¡imagínate la que hicimos, un bicho y yo! Éramos un warrior y yo, lo que pasa en ese momento teníamos las pociones... y el tanque. Y sabes la cueva esa que te toca, en al primerita...

A: Ajá, que tienes que matar una Lilith. Sí.

UI: Bueno, la soleamos porque se salieron todos, y ya íbamos por matar al primer boss, y empezamos a darle coñazo. Y me, me empezaron a bajar la vida así webón, yo curándome con la vaina, y... ¡ta tan! Tuvimos así como. Entonces ccuando llegaron estaba a punto de matarnos por no gastar pociones para poder matar al otro, empecé a correr... Marico, estuvimos corriéndole al boss, no sé, como quince minutos. Pero lo matamos así que... Él y yo. Y los dos quedamos así con poca vida, entonces llego... no creo que eramos ni nivel veinte, entonces llegó Daryl y le dimos los tres así como si nada y lo matamos.

A: ¿Y qué es Daryl, vampiro?

UI: Warrior, warrior.

A: Si, él tiene pinta de warrior, siempre usa chares todos grises

UI: Jaja, si si parece... Ahorita te van a dar los ítems básicos, después de éste te van a dar los normales. Ahí están. [Refiriéndose al juego que jugábamos] Ya lo he hecho tantas veces con tantos chares... [chares se refiere a personajes del juego, avatares].

A: ¡Siempre te haces muchos chares en todos los juegos!

UI: Si pa' probar webón, necesitas probar la vaina. Ya va espera ahí

A: Por lo menos en Perfect World tú tienes: Bárbaro, Venomancer... Tienes cleric

UI: Blademaster, sí, sí. El cleric

A: Jaja, si, el Portu [Nombre de uno de los personajes de UI]

UI: ¡Total! La cara del portu es igualita

[Risas]

A: ¿Tú no te habías hecho a Chávez?

UI: Si, ese es el que también era blademaster

A: ¿Verga 2100? yo pegaba con esta 2100 en nivel 29.

UI: Claro es que este bicho pega como 500, 600...

A: Con skill

UI: No, normal, con los skill pega 4000. El más crítico que he pegado es con este, que es el que hace una vuelta y le mete como un martillazo gigante y le pegó seis mil y pico.

A: Mi crítico más alto ha sido como 3500 con el que los pone lentos.

UI: Claro, es que ese es el que les pega más duro. Que es como de hielo.

A: Pudiese pegar más si fuese de daño, pero como lo hice de curación siempre pega lo básico.

[Período de un minuto de silencio]

A: ¿Ya le lanzaste las pociones?

UI: No no. ¿Cuáles pociones?

A: Las cinco esas

UI: Faltan como 5 minutos, si las tiro las va a tirar como a 13.

A: Yo me he dado cuenta que en este juego [Forsaken World] la socialización no es tan importante como en Perfect World... no sé.

UI: No, por lo menos yo a todos estos bichos que me han agregado me agregan porque soy tanque. Pa' que les tanquee.

A: Pero nunca te hablan, nunca te piden...

UI: EN perfect world es más de pinga porque si no conoces a nadie simplemente te quedas parado y esperas que alguien te hable, como en la guild, por lo menos yo no he ayudado tanto en la guild.

[Luego de una distracción corta por el juego]

UI: Eso es un skill pero pegó así porque es un creep nivel 13. Jajaja. Esos no valen la pena ni matarlos.

Con las rocas me mandan a la ciudad de los elfos...

A: Con los elfos no me han mandado a ningún lado... ¡Ah! A mí me mandaron creo que a la de vampiros...

UI: Si, si puede ser. No... no. No me acuerdo de verdad.

A: Éste tiene un hechizo que es Interrupt Casting, que es...

UI: Es como apretar Escape.

A: Si, a mí me ha servido como dos veces nada más. Con el cleric que estoy atacando ¡y de repente se está por morir! Y “¡clac!” le doy a la vaina con el click porque yo uso mucho el click y lo curo.

UI: Si yo también.

[Un minuto de silencio por el juego]

UI: Es que lo necesito pa' la montura que es súper importante...

A: Cuando yo tuve la gratis no me pareció la gran cosa, no se sentía la diferencia.

UI: ¡No, si! Claro que se siente es súper importante...

A: ¡Es un chivo!

UI: Es una cabrita jajaja...

A: Una cabra, un chivito... ¿Tú has visto la Isla presidencial? Es un tripeo

UI: No, no.

A: Sabes los cineforos que han hecho aquí en san antonio. El primero fue el de Habana Blues,

UI: Ah sí, eso fue hace poco verdad.

A: El papá de fuma es el que organiza todos esos cienforos.

[La conversación se extiende en ese tema durante varios minutos no relevantes]

A: ¿Qué ganas con pekear? [Matar a otras personas en el juego]

UI: Rating en PVP [Player vs Player, Jugador contra Jugador]

A: ¿En Perfect world hay mundos pvp?

UI: Si, si hay... bueno ahora que lo dices no sé si hay porque acá no hay protección puede venir a matarte y ya, en Perfect World no hay eso. Igual si me agarran me matan, o sea, si tengo el... me tengo que poner el índice PK [Player Killer] para matar. Tengo que ponerme en estado PK.

A: Ya va voy al baño rapidito.

UI: Dale, dale.

[Pausa para ir al baño]

UI: ¡Mira que nivel está ya!

A: ¿¡13! what the fuck? ¿Por cuevas o por quest?

UI: tengo que reunir varios, pero no tantos...

A: Yo Lureaba [atraer, acumular] los que necesitaba, si pedían 20 yo lureaba 20 o los que podía.

UI: ...tres, cuatro, cinco, seis, ahora sí.

[Risas generales]

A: Ése está bien, como que acelera el proceso...

UI: Si burda

A: Pero tampoco es que te ladillo porque tampoco es que lo tienes cada cinco minutos...

UI: Exacto.

A: En estos niveles ajuro tienes que subir.

UI: Si, bueno, tardas burda en pasar. En el Trial of God te lo marcan tanto porque agarras tanta experiencia que te lo suben varias veces.

A: Yo siempre me guardaba uno de esos para el boss. Cuando veía que venía el boss me guardaba uno entonces le pegaba la boss y me echaba para atrás.

UI: Eso es lo que no me gusta que no puedes meditar para subirlo más rápido

A: Eso es lo que me gusta, es más difícil

UI: Bueno... Si, mientras más difícil el juego menos te ladillas.

[Varios minutos tanto de silencio como de comentarios aleatorios sobre el juego]

UI: En Perfect World siempre estás relajado... por lo menos, si, a mí no me gusta que me maten... o estar afk... no pa' pekear sino que sea justa la vaina... el otro día estaba dos bichos y yo estaba bajo de vida y matando a un monstruo, y me cayeron así "tá tá tá" y ni siquiera me dieron chance de nada... y es burda de chimbo porque... qué se yo... es burda de injusta la vaina.

A: Si eso me pasó una vez pero me mató uno solo, es una ladilla.

UI: Lo depinga es poder hacerle el tamaño que quieras [referente al Avatar]

A: Sí, yo me hice uno que era enano, le llegaba a los tobillos a los más grandes.

UI: Ja que depinga, aquí no puedes modificarle eso, eso es lo malo, vienen todos premade que no puedes modificarle nada. A lo mejor eso se lo cambian ¿no?, y regalan una scroll de cambiar. Como hicieron cuando resetearon la vaina de las Pet [mascotas] que regalaban... con un evento de las hacías y te las daban o te aparecían en el correo, las aceptabas y ya.

A: Me enteré hace tiempo... que en lol hay unas skins que son gratis... así que, tú sabes, sabes que hay un link en la página que si invitas gente te dan cosas. Cuando tú llegas a diez personas te regalan una skin. Cuando tienes 50 te dan otro... cuando llegas a cien... y así... Por lo menos está el Ryze humano que es como el normal pero color carne, ese también te lo regala.

UI: Como el de tristana que te lo regalan por el facebook...

A: Y está el de Nidalee conejita que necesitas 100 personas.

UI: Verga...

[30 minutos de pausa y conversaciones con contenido mixto totalmente alejado del tema]

UI: ...o juego porque me divierte... pero la gente inconscientemente se fusiona y se convierte en un país aparte, sí, es un personaje como que su cultura se convierte en segundo lugar.

A: Si yo me he pillado que se meten en el juego tanto que a veces se vuelve más importante que su vida real...

UI: O sea... que es como que... ver sistemas más allá de eso, pero depende, porque hay gente que lo hace... los que juegan, por diversión como nosotros, no... te pegaste un tiempo y ya... no te importa si lo dejaste... pero hay gente que se dedican a esa vaina, a jugar, y tienen casi que toda su vida que ahí...

A: ¡Yo conozco gente que ha gastado casi 100 dólares mensuales!...

UI: Si, yo conozco a una española que es así. Que fue de las primeras que me dijo pa' que jugara. Que es demasiado pegada con el... con el novio digo yo, porque se la pasan siempre juntos en el juego... ni siquiera en la vida real... [risas] porque uno está en España y el otro en Argentina.

A: Jaja, es como Lyene, que es uno de los casos más raros que he visto, y también estaban estas cajas que jugaban con ella que luego se pasaron a Aion. Aion que es uno parecido a Perfect World.

UI: El de Kung Fu creo...

A: No... en el que vuelan que tienen corrientes de aire el juego...

UI: Coño que fino...

A: Que Pancho lo estaba jugando en un server pirata...

UI. No, no recuerdo.

A: Bueno pero esas carajas siempre le decían que si ya se había enamorado de otro y tal...

[Risas]

UI: ¡Y pasa! Sí te caen pero... no sé, es diferente, te caen como mejor la gente por internet, y no importa porque tú nunca vas a pensar que te vas a casar con esa persona, te da equis.

A: ¡Exacto! Así como que no importa que seas fea pero igualito eres mujer...

[Risas]

A: Recuerdo cuando era el casador de tibia, no cazador de cazar sino el casador que casaba a la gente... como un cura

UI: Ah ya...

A: Yo tenía hasta hotkeys de los votos de la gente para casarse... “tu aceptas a nosequién...”

UI: [risas]

UI: era como el amigo de ustedes de balera... que se casó con una tipa y resultó ser tipo ¿no?

A: ¡Jaja que le decía que era heterosexual pero que estaba enamorado de él! Le gustaban las tipas y todo pero estaba enamorado del carajo. Y el le dijo que tenían que terminar... ¡y yo les hice el divorcio!

[Risadas prolongadas]

UI: En este juego no pasa esa vaina, todavía no tienen ese sistema. Fíjate que en Perfect World sí tienen eso... puras vainas pa' que te cases y matrimonios y te dan experiencia...

A: O sea... pero entonces no es determinante, es decir... en un juego no hace falta tener ese sistema...

UI: claro, es que tiene que ser un juego como este del bichito todo famoso... ¿cómo es que se llama?... Second Life... Yo no lo he jugado pero... yo digo que debe ser una mierda porque debe ser como "Sims", a mí nunca me gustó Sims.

A: A mí sí me gustó Sims, pero Second Life es diferente... como que te creas al muñeco y eres una persona adolescente y tienes tu Loft, tu apartamento, y en realidad puedes trabajar... Tienes que trabajar...

UI: Es una vida dentro de la vida...

A: Es Second Life...

UI: No sé si leíste lo de Warcraft...

A: ¿Qué cosa de Warcraft?

UI: De una tipa que ofreció tener sexo con alguien... por oro... del juego, es decir como plata de aquí para comprar premium... y a los pocos días apareció que la tipa tenía un poco de vainas... [Risas]

A: Como lo de second life... que puso en los foros una subasta por su virginidad, y se ve que la tipa tiró con el bicho y él le mandó los millones que le había ofrecido en la subasta.

UI: Que bolas... bueno así fue el de Warcraft... igualito... no acuerdo cuánto había pedido... como 80 monedas de oro... sólo sé que la noticia decía que la tipa había aparecido días después con un poco de cosas... no decía que había tirado pero era como que obvio.

A: Pancho es burda de pegado... más que nosotros, es freak.

UI: Burda de pegado... sí... Aunque Fuma no parece pero es burda de pegado también.

A: Sí, pancho siempre dice para probar juegos nuevos y fuma dice que no. Pero después en cinco días nos alcanza... No duerme, no come, no tira...

UI: [risas]

[Pasan 15 minutos de pausa y silencio para continuar jugando]

UI: Ya llega un momento en el que ya no solo necesitas subir de nivel... necesitas equipo...

A: Si...

UI: a veces me invitaban a las party y me daban puntos... no se... no se cómo carajo verlos...

A: En B.O.I. debe haber una opción... yo la tenía con los puntos de mentor, que tenía bastantes. Sin importar nivel, sino la experiencia del juego... una persona pedía ayuda y tú lo ayudabas y así te daban los puntos de mentor... así era en B.O.I. Aquí no sé cómo es.

UI: Yo diría con todos, todos son súper importantes. Porque para hacer quest como éstas necesitas a todos.

A: También me pillé que hay como que una economía particular dentro del juego.

UI: Yo creo que es medio ficticio todo eso, porque... por ejemplo... depende también del servidor, hay servidores en que las cosas están muy caras y el costo depende de los niveles de la gente que esté en el servidor. No sé si te acuerdas que al comienzo del servidor siempre es muy bajo, porque la gente quiere vender rápido para subir rápido, pero después empieza a subir...

A: Es como... un ejemplo en la vida real, que hay una isla nueva... algo así

UI: Siempre está relacionado con la vida real, siempre hay cosas que te dan por dinero real que no te da el juego solo. Y siempre va a haber alguien que las va a comprar. Siempre.

A: ¿Y en Perfect world hay cosas así no?

UI: Exacto, si uno va a comprar con dinero del juego no podrías, cosas como el martillo que necesitas para abrir la stash de level 50... hasta que alguien no lo compre nadie podrá comprar.

A: Hay cierta independencia, pero siempre se depende de que alguien en el mundo lo compre... ¿En WoW existe eso?

UI: Si, seguro. Es que es demasiado grande... la gente lo juega mucho. Ya existían juegos parecidos pero ellos dijeron: Vamos a hacerlo cinco veces más grande y la gente se volvió loca...

A: Es que también había pocos juegos...

UI: Había muchos igual, sólo que lo bueno de Blizzard es que hacen buenos juegos, WoW fue el mejor, el mejor balanceado...

A: Es que hacer un juego es un negocio...

UI: Para mi este juego es un negocio, hay muchos ítems que la gente compra

A: Es que comprar cosas de un juego online es como comprar un CD de un juego de computadora, es invertir dinero en entretenimiento, es como gastar dinero en ir al cine... saca la cuenta, igual es entretenimiento...

UI: Si, es como gastar dinero en entretenimiento...

A: En Perfect World saltan dos veces y se escapan... jajaja...

UI: ¡corre!

UI: Yo nunca le he parado mucho a las historias... no hace falta leerlas sino seguir las vainas...

A: Si como las de Mortal Kombat... Hola, vamos a pelear... etcétera...

UI: Si total...

A: Yo creo que si nosotros nos pusiéramos a crear un juego online sería el mejor, el más vendido o jugado del mundo...

UI: No vale no creo

A: ¿Tú cuántos juegos online has jugado?

UI: Coño... no se...

A: A ver... más de veinte...

UI: No sé... más de veinte no creo. Pero si he jugado unos cuantos...

A: Bueno pero con esa experiencia de todas formas es como que cierta crítica de cada elementos de cada juego que podríamos crearlos mejor nosotros...

UI: Pero aquí no se puede...

[Pausa larga]

A: Por lo menos para mi vida los juegos sí han sido determinantes de las relaciones sociales.

UI: Sociales... claro... depende, no sé, de la persona... pero... puede ser una persona sociable en la vida real y es pegado en la vida virtual... por lo menos él tiene su vida normal bien, siempre te comenta vainas de su vida, por el trabajo... eso también porque él sale, trabaja... y ahí tiene su parte de la vida social...

A: Y la mayoría de las personas parecen como si dependiesen totalmente de la vida virtual como que están vacías en la vida real... ¿tú crees que es determinante del videojuego?

UI: Yo creo que hay mucha gente que a través de los videojuegos ha socializado, como en el caso de nosotros y LOL [League of Legends], conocimos a estos panas y fuimos a casa de este bicho... y si no fuese por el juego jamás nos hubiésemos conocido... y hay mucha gente que en vez de conocer a la gente en la calle la conoce en el juego.

A: Pero eso es menos normal en la gente que juega menos regular el juego, que se echan una horita y ya...

UI: Si, eso es con la gente que si tiene vida social. Osea que el juego, como quien dice, a él no le afecta si juegas o no juegas... pero hay gente que tiene toda su vida social ahí.

A: ¿Y la mayoría que tú has visto cómo es?

UI: hay de todo, puedo poner mi ejemplo que me da mi fiebre que me aílo de todo, pero tengo mi vida social y mis amigos, o que me ladillé y ya. También depende de las situaciones que uno prefiera salir o jugar... Por lo menos depende del nivel que seas o que ítems vayas a perder, o las quests.

A: Por lo menos en lol yo tengo...

UI: sería chimbo perder las cosas porque le dedicaste tiempo para tenerlas, es invertir tiempo de tu vida... invertiste en tu juego... como un médico que se dedica a estudiar, estudiar y estudiar y de repente se le bora todo... solo que lo que pierdes es el esfuerzo de subirlo...

A: ¿Y para qué se subiría un muñeco? ¿O depender del juego? ¿O ser high level? ¿Por qué darle tanta importancia?

UI: yo creo que es como en los deportes, un éxito personal, un deportista que le quiere echar bolas para ganar un torneo... en este caso sería la satisfacción de subir el muñeco hasta cierto nivel, o matar tales cosas, o matar tales monstruos...

A: ¿Pero por qué? ¿Por qué es tan importante?... yo soy como pancho porque soy pegado pero ¿por qué?

UI: Es lo que tú eres en ese mundo... por ejemplo yo en este mundo soy un tipo que es grande con armaduras y vaina... y la función es proteger a todos y que no los maten en cierto momento del juego y ser el protector del daño... es como que representa algo de lo que tú eres...

A: ¿Depende de tus deseos personales?

UI: Depende... en principio, por lo menos cuando empecé a jugar yo dependía de cuáles me gustaban... de mis gustos... pero ahora es grupal, es decir para no ser todos los mismos muñecos y jugar en grupo... porque es algo grupal así armamos el team... el equipo y complementarnos y hacerlo más rápido y más de pinga... por ejemplo yo solo me ladillo, pero como te has metido y me has dicho pa' jugar... pero a los días si dejan de jugar yo también lo dejo...

A: ¿Y si haces amigos dentro del juego?

UI: Yo en mi caso dependo más de los amigos de la vida real... por aquí no socializo mucho, me fastidia... las personas que veo y hablo son un poco de carajitos y me da ladilla, y si hablo con alguien es porque hablan español o en algún momento del juego hicimos un buen team... pero usualmente no socializo mucho porque... como es algo que el día de mañana no lo voy a tener... no le hago tanto caso...

[Momento de silencio]

UI: Me acuerdo en counter un chamito que tenía pesadillas por jugar counter, y no dormía y revisaba las ventanas y tal pensando que le iban a llegar con un cuchillo para matarlo [risas]

A: Pero eso depende de que tan pegado uno sea...

UI: Como los Koreanos... pero no creo que por lo menos a Pancho le afecte... por la educación y la crianza de acá o de Venezuela... puede ser

que le dé, pero no tanto... allá porque todo es bonito, "rainbow", maripositas y colores...

[Momento de silencio]

UI: En el facebook es peor porque vives de la vida social de los otras... en los juegos te preocupas por lo tuyo... por tu vida o lo que tu hagas... pero es diferentes, es de uno... hay gente que se pasa todo el día en el facebook esperando respuesta de la gente y viendo cosas de otras personas...

A: ¡En el juego por lo menos subes niveles!

UI: Si... es algo personal... es que como que suplanta el no ver... no tienes vida social pero los tienes en el facebook, son como dos partes sociales unidas... cuando no puedes ver a una persona la puedes ver en el facebook... la suplantas ahí... en cambio yo diría en el juego que el personaje está representando como eres.... es como un alter-ego que se manifiesta, te encapsulas en el personaje y piensas que eres tú, y haces todas las cosas normales... pero en el facebook es... no sé, como... estás sin el link real con las personas, son muy diferentes ene se sentido, o el alter-ego que tienes en el facebook es una representación que no puede ser igual a la de allí. Diferente a como te pones en los juegos, en el juego se expresa más ese lado... no sé cómo expresarlo... sientes... es como que hay cosas sociales que no te van a afectar... si eres muy jodedor en el juego no te va a afectar la vida real... estás encapsulado para mí... no te afectará en la vida social... en el facebook sí.

A: En el juego tienes el filtro de que no eres tú, sino tu muñeco...

UI: Es tu Avatar, tu alter-ego... a lo mejor por el chat tu hablas con la persona pero resulta que en el juego es un hijo de puta y personalmente no parece así...

A: Es como por el filtro del avatar... no sabes si todo el mundo es igual a como se ve en el videojuego...

UI: La gente que juega muy enferma es muy rara...

A: La mayoría es normal...

UI: Es poca gente, generalmente es poca gente la que llega a high level...

[La entrevista termina con conversaciones alejadas del tema central]



Anexo 3

Imagen que muestra el primer paso para la creación de un Avatar.



Anexo 4

Imagen que muestra en detalle la interfaz de creación de rasgos faciales particulares del Avatar



Anexo 5

Imagen donde se muestra una situación que implica conversación.



Anexo 6

Imagen del territorio virtual de Perfect World.



Anexo 7

Imagen en la que se muestra la división territorial en la que se basan las guerras de Perfect World.

Anexo 8

Glosario de términos utilizados regularmente en los videojuegos MMORPG

AoE: Del inglés “Area of Effect” (que significa “área de efecto”). Se utiliza generalmente para hacer referencia a hechizos o habilidades de los jugadores o de los NPC que afectan de manera grupal en vez de individual.

Beta: Se refiere a la etapa de prueba de un juego nuevo antes de ser lanzado públicamente.

Boost: Del Inglés Boost (que significa Impulsar). Se refiere a los hechizos que mejoran el rendimiento de un personaje.

Boostear: Hace referencia a que el jugador que utiliza el personaje soporte del equipo utilice sus hechizos protectores para mejorar el rendimiento del mismo.

Boss: (que significa Jefe). Hace referencia a monstruos mayores dentro del juego.

Bot: Sinónimo de Hack.

Botear: Utilizar un Bot.

Botter: Persona que utiliza un Bot.

Bug: (que significa “insecto, Bicho” en inglés). Se utiliza para hacer referencia a algún error que pueda presentar el juego tanto a nivel gráfico como a nivel de programación.

Drop: Hace referencia a aquellos objetos que alguno de los personajes controlados por el juego pueda soltar en el suelo y pueda ser recogido por algún personaje. Por ejemplo en dado caso que un personaje elimine a algún “monstruo”, este monstruo puede dejar al morir algún objeto que puede ser recogido por el jugador.

GM: Del inglés Game Master (que significa jefe o director del juego). Lo cual hace referencia a los personajes y personas que dirigen el juego, los creadores y los controladores del mismo.

Hack: Se utiliza para hacer referencia a algún programa que se utilice para hacer trampa dentro del juego.

Hacker: Puede utilizarse tanto como sinónimo de Hack, como para hacer referencia a algún jugador que haya utilizado algún Hack o que haya robado la cuenta de algún otro jugador.

HP: Del inglés “Health Power” (que significa “poder de salud”). Se utiliza para hacer referencia a la resistencia y/o vida de un personaje.

Job: (que significa trabajo). Se utiliza para hacer referencia a las características base que tiene el personaje de un jugador. También puede referirse a la clase de personaje que utiliza.

Lag: Hace referencia a la lentitud de la conexión de internet por lo tanto la lentitud de reacción del juego es lenta. El lag puede ser de dos tipos, por baja velocidad de Internet en el cual se podría mencionar como “MS Lag” por milisegundos (lo cual es la medida de velocidad de transferencia de datos en el juego), o “Ping Lag” pues Ping es el nombre computacional para referirse a los milisegundos de transferencia de datos. Además podría ser un Lag por lentitud de procesamiento del computador, generalmente se dice “PC Lag” (PC por Personal Computer) o “FPS Lag” (FPS por Frames per Second que significa Cuadros por segundo).

Lmao: Laugh my ass off (lo que significa reírse hasta el trasero)

Lol: Laugh out Loud (que significa reírse a carcajadas).

Loot: Sinónimo de Drop, la utilización de cualquiera de los términos depende del jugador no del juego ni de la situación en la que se encuentre.

Lvl: Del inglés “Level” (que significa Nivel). Y hace referencia al nivel que ha alcanzado algún jugador o personaje del juego.

Lvlear: Significa Subir de nivel. Por ejemplo: “hoy no tengo ganas de levelear” que significa que no se tiene ganas de subir de nivel.

Melee: Hace referencia a personajes que atacan de manera cuerpo a cuerpo o que no utilizan armas de distancia.

Mob: (o “canalla”, “pandilla”). Se utiliza para hacer referencia a algún Npc o personaje controlado por el computador que puede ser matado por el jugador.

MP: del inglés “Magic Power” (que significa Poder de Magia). Se utiliza para hacer referencia a la cantidad de poder de magia que tiene un personaje, siendo este necesario para utilizar las habilidades del mismo.

MP: Del inglés “Multi-Player” (que significa Multi-Jugador). Se utiliza para hacer referencia tanto a juegos que son de un solo jugador como a secciones de un juego que se deben realizar por varios jugadores.

NPC: Del inglés “Non-Player Character” (que significa “Personaje no jugador). Que hace referencia tanto a monstruos controlados por el juego como a personajes que realizan diferentes acciones y cumplen distintos roles dentro del juego pero que no son controlados por ningún jugador sino que son automáticamente controlados por el juego.

OMG: Del inglés “Oh my God” (que significa “Oh por dios”) se utiliza tanto para expresar impresión por algo positivo o por algo negativo.

PM: Del inglés “Private Message” (o “Mensaje Privado”).

PvP: Del Inglés Player Versus Player (Jugador contra Jugador), lo cual hace referencia tanto a un juego en el que se permita la lucha entre

jugadores o a algún evento del juego donde se pueda desarrollar una lucha entre jugadores.

Quest: (que significa búsqueda). Se utiliza para hacer referencia a alguna misión o grupo de misiones que se pueden realizar a lo largo del juego para poder avanzar en el mismo.

ROFL: Del inglés “Rolling on floor laughing” (o “rodando en el piso riéndose”).

ROFLMAO: Del inglés “Rolling on floor laughing my ass off” (o rodando en el piso riéndome hasta el trasero).

Server: Se utiliza para hacer referencia a un servidor de un juego. Al decir servidor nos referimos a la plataforma de internet que mantiene funcionando al juego. Generalmente los juegos de video online tienen distintos servidores a los cuales las personas pueden acceder sin congestionarse.

Set: Se refiere a un grupo de objetos con cierta característica en común que un jugador tiene o puede llegar a tener. Por ejemplo, el tener todos los objetos que son de un mismo nivel se podría llamar tener un set de ese nivel.

Skilear: Se refiere a subir habilidades.

Skill: (que significa habilidad). Se utiliza para hacer referencia a las habilidades particulares de algún personaje.

SP: Del inglés “Single Player” (que significa “jugador solo”). Se utiliza para hacer referencia tanto a juegos que son de un solo jugador como a secciones de un juego que se deben realizar por un solo jugador.

Tank: (o Tanque) Se refiere a aquellos personajes que tienden a bloquear los ataques de los Mobs para defender a su equipo.

Tankear: Acción del Tank.

Tara: Hace referencia a una persona que juegue mal.

Tarear: Hacer algo mal.

War: Del inglés que significa Guerra, simple referencia a alguna guerra territorial o entre “Guilds”. Este término se utiliza en español con la misma escritura y pronunciación inglesa.

WTB: Del inglés “Want to Buy” (o “quiero comprar”). Se utiliza cuando se desea comprar algún objeto en específico. Generalmente se utiliza seguido del nombre del objeto que se desea comprar.

WTF: Del inglés “What the Fuck” (que significa “¡Que carajo!”).

WTS: Del inglés “Want to Sell” (o “quiero vender”). Se utiliza cuando se desea vender algún objeto en específico. Generalmente se utiliza seguido del nombre del objeto que se desea comprar.

WTT: Del inglés “Want to trade” (o “quiero intercambiar”). Se utiliza cuando se desea intercambiar algún objeto por otro. Generalmente se utiliza seguido del nombre de los objetos que se desean intercambiar.