CARLA ESTRELLA

Antropología de los mundos virtuales:
avatares, comunidades y piratas digitales

tesis

FLACSO-SEDE ECUADOR - ABYA YALA

ANTROPOLOGÍA DE LOS MUNDOS VIRTUALES

AVATARES, COMUNIDADES Y PIRATAS DIGITALES

Carla Estrella Heredia

ANTROPOLOGÍA DE LOS MUNDOS VIRTUALES

AVATARES, COMUNIDADES Y PIRATAS DIGITALES

FLACSO ECUADOR

ABYA YALA | UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Quito, 2011

Antropología de los Mundos Virtuales
avatares, comunidades y piratas digitales
Carla Estrella Heredia

1era. edición: Ediciones Abya-Yala
Av. 12 de Octubre 14-30 y Wilson
Casilla: 17-12-719
Teléfonos: 2506-247 / 2506-251
Fax: (593-2) 2506-255 / 2 506-267
e-mail: editorial@abyayala.org
www.abyayala.org
Quito-Ecuador

FLACSO, Sede Ecuador
La Pradera E7-174 y Diego de Almagro
Quito - Ecuador
Telf.: (593-2) 2328888
Fax: (593-2) 3237960
www.flacso.org.ec

Diseño y
Diagramación: Ediciones Abya-Yala

ISBN FLACSO: 978-9978-67-238-9

ISBN Abya-Yala: 978-9978-22-945-3

Impresión: Abya-Yala
Quito-Ecuador

Impreso en Quito Ecuador, junio 2011

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales – sede Ecuador
Programa de Antropología Convocatoria 2006-2008
Tesis previa la obtención de maestría en ciencias sociales con mención en antropología
Autora: Carla Estrella Heredia
Tutor: Xavier Andrade

A mis abuelos Ruth y Jorge
y a mi padre Marco.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer especialmente a Punketo, Zhun, Shadowalker, Capulina, Kilico y a todas aquellas personas que compartieron sus experiencias conmigo dentro y fuera de los mundos virtuales, sin ellos esta investigación no hubiera sido posible.

También quiero agradecer a mi director de taller de tesis Jorge Nuñez V. y a mi director de tesis X. Andrade por haber seguido conmigo este intrincado camino.

A mi familia por la paciencia, el cariño y por haberme acompañado en esta travesia.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 11
Dos mundos virtuales: WOW y SL 13
Algunos términos de la discusión 15
Descripción de los capítulos 19
Notas 21

CAPÍTULO I
EL ABORDAJE DE LOS MUNDO VIRTUALES
Las nuevas tecnologías y el mundo de hoy 23
¿Porqué hacer una etnografía de los "mundos virtuales" 25
Estado de la cuestión: panorama general 28
Diferencia y continuidades entre la etnografía virtual y la etnografía tradicional 30
Etnografía como viaje versus etnografía en casa 34
El antropólogo virtual versus al antropólogo nativo 37
Online/offline, triangulación de datos y la relación con los informantes 39
El performance en el mundo virtual 46
Globalización y Antropología: ¿qué puede decir la antropología? 47
Notas 49

CAPÍTULO II

LAS FORMAS DE ACCESO A LOS MUNDOS VIRTUALES

La industria y la creación de los mundos sintéticos 54
El Acceso en World of Warcraft y Second Life 63
MMORPG, piratería y propiedad intelectual 68
Una exploración a la piratería del siglo XXI:
El caso específico de los mundos virtuales 78
Notas 94

CAPÍTULO III

AVATARES Y COMUNIDADES VIRTUALES

¿Comunidades virtuales? 101
El Clan Laghartos en World of Warcraft 106
Ecuador en SL 115
AVATARES: orcos y cyborgs 120
Razas y clases 128
World of Warcraft: avatar embodyment
y performance virtual 135
Second Life: avatar embodyment y performance virtual. 142
Notas 151

CONCLUSIONES 155
BIBLIOGRAFÍA 159
ANEXOS 169
1. Realización de un Teatrino 171
2. Boda de Takeo y Shocky 173
3. Tabla de Ilustraciones 175

Introducción

Esta investigación surge, como muchas de las propuestas de tesis que se presentan, por motivaciones y preguntas personales. Los mundos virtuales aparecen como un avance tecnológico novedoso dentro de la cultura de los juegos de video, en la que he estado inmersa desde mi adolescencia: Atari, Nintendo y, por último, los juegos de computadora, como Diablo, Baldurs Gate y otros. Cuando me pregunté qué me gustaría investigar retomé esta parte de mi historia personal que involucra dos temas que me interesan de forma particular: tanto las nuevas tecnologías como los mundos virtuales. Mi participación en el mundo de World of Warcraft, desde hace dos años, me generó preguntas acerca de las formas en que estos dispositivos tecnológicos se superponen con otros campos de la vida cotidiana de las personas y de qué manera son apropiados y resignificados por ellas. Al mismo tiempo realizaba mis estudios de maestría en antropología lo que me llevó a interrogarme sobre las posibilidades de la disciplina para hacer una investigación etnográfica en estos mundos.

En Ecuador existen muy pocos estudios desde la antropología en el campo de lo virtual, esto no es una casualidad, está relacionado con las estructuras de la propia disciplina en general (los estudios acerca de las nuevas tecnologías no tienen una larga trayectoria y la antropología es una de las disciplinas que se involucra en el campo más tardíamente), pero también por las características del trabajo antropológico en nuestro país. Como en otros países, evidentemente existen tradiciones

donde se privilegian ciertos temas de investigación frente a otros. Este trabajo recoge algunas de las discusiones en relación a la antropología virtual y los mundos virtuales desde varias disciplinas, especialmente en paises del Norte. Por lo que esta investigación en particular puede ser una motivación para realizar otros estudios de este tipo a nivel local, que permitan ampliar el campo en el que se ha desenvuelto la antropología en Ecuador.

Por otro lado, las investigaciones en lo virtual han sido un catalizador que ha disparado discusiones metodológicas importantes acerca de la etnografía como método y de sus alcances y limitaciones. Estas discusiones, si bien se refieren a un campo particular de debate, han retomado discusiones que han sido relevantes para la disciplina en estos últimos años. Por lo que el estudio de lo virtual también se ha convertido en un espacio de reflexión acerca de los métodos etnográficos y las necesidades de repensarlos frente a los dilemas que presenta el mundo actual, como son: globalización, migraciones y el advenimiento de nuevas tecnologías.

Los mundos virtuales están poblados por millones de personas que interactúan diariamente; las formas de socialización y la creación de significados que tienen lugar en ellos, generan la necesidad de métodos y teorías que los tomen en cuenta. Esta investigación está interesada en entender cómo el mundo virtual y el mundo actual se traslapan, es decir las formas en que las personas habitan los mundos virtuales y en qué medida son significativos en su vida cotidiana.

El campo de estudio está compuesto por dos mundos virtuales World of Warcraft[1] (WOW) y Second Life (SL)[2], que son tal vez los que más acogida han tenido y que además ya tienen varios años de vida. Los dos mantienen servidores oficiales[3], a través de los cuales se accede a los mundos virtuales pagando un estipendio mensual. SL ofrece la posibilidad de crear una cuenta gratuita de acceso restringido en la medida en que no se pueden utilizar ciertas características que ofrece este mundo (por ejemplo: compra de tierras, construcción de edificaciones, puesta en funcionamiento de negocios, etc.); a pesar de estas limitaciones, se permite interactuar con los otros usuarios o pobladores de este mundo y participar en una infinidad de eventos y actividades gratuitas, además de la posibilidad de formar parte de los muchos grupos y comunidades que se crean tanto dentro como fuera de este mundo. En el caso de World of Warcraft el trabajo de campo se ha realizado en

varios servidores no oficiales (*piratas*)[4] Eneida, Arcania y Hachas&Dados, los dos primeros no se encuentran en funcionamiento, pero el último sigue vigente hasta el momento en que se terminó esta investigación. En cada uno de los mundos trabajé dos casos de estudio, en el primero con el grupo "Ecuador en SL" y en el segundo con el "Clan Laghartos". Para cada caso de estudio se tomaron algunos criterios generales que permitieron realizar un trabajo etnográfico: (1) se hizo un seguimiento de ellos durante el tiempo (WOW: 2006-2008; SL: septiembre 2007-marzo 2008)[5], (2) cada uno ejemplifica diferentes tipos de actividad, (3) el método de observación participante es aplicable y (4) la vida virtual es significativa para las figuras prominentes envueltas en estos dos casos.

Esta tesis examinará de qué manera se superponen el mundo virtual con el mundo actual, es decir, cómo se influencian mutuamente a partir de los imaginarios y representaciones de los pobladores de estos mundos y se analiza, además, la constitución de comunidades virtuales y avatares[6]. Se plantean tres objetivos: primero establecer tanto teórica como metodológicamente las líneas conceptuales que permitan rastrear los nexos entre el mundo virtual y el mundo actual. Estas líneas demarcan una metodología, haciendo una revisión y discusión de la literatura existente sobre el tema. En segundo lugar, analizar los tipos de acceso que existen a estos mundos, para lo cual se retoman los dos casos planteados; con World of Warcraft se trabajó en varios servidores no oficiales (*piratas)* y con Second Life, en el servidor oficial. El tercer objetivo analiza cómo se performa el avatar y cómo se crean las comunidades virtuales.

Dos mundos virtuales: WOW y SL[7]

World of Warcraft es lanzado oficialmente por Blizzard en Estados Unidos en 2004 y en Europa y China en 2005. Su éxito ha sido mundial: en 2006 las estadísticas mostraban un total de 6 millones de jugadores, para el 2008 la suma alcanza los 9 millones de jugadores a nivel mundial, sin contar los miles de servidores "piratas" que permiten a una cantidad indeterminada de personas sumergirse en esta nueva experiencia mediática. World of Warcraft, también abreviado WOW, es un MMORPG (por sus siglas en inglés: *massively multiplayer online role-playing games*) que ha sido traducido como videojuego de rol multiju-

gador masivo en línea. Fue desarrollado por Blizzard Entertainment y está disponible para los sistemas operativos Windows y Macintosh.

World of Warcraft reúne ciertas características propias que han contribuido a su fama. Sin embargo, es necesario mencionar que la masificación del acceso (incluso a nivel local) a la banda ancha y la reducción de costos es una condición sine qua non de esta expansión. Otro elemento importante ha sido el desarrollo de las tecnologías digitales y comunicacionales que permiten la creación de arquitecturas inmersivas[8] y una interactividad con el entorno del juego y con otros jugadores. Para ello se utilizan *avatares*, pero también diferentes ventanas de chat, otros accesorios como los de comunicación por la voz, los foros y blogs. Las interacciones entre los jugadores y/o pobladores[9] constituyen una parte significativa de la experiencia en los mundos virtuales.

Si bien estos mundos han sido considerados como juegos, el término "juego" se cuestiona ya que WOW ha sido pensado (desde sus creadores) y habitado (por los pobladores) como un mundo en el que se produce una gama de interacciones sociales, culturales, que rompen con conceptos tradicionales de juego.

Inicialmente WOW estaba compuesto por dos continentes, después de la primera expansión "The burning Crusade" y la segunda "Wrath of the Lich King" tiene cuatro. Existen diferentes razas con sus propias culturas relativas y particulares (como son diferentes las de los jugadores), que se filtran y constituyen nuevos referentes. Estas razas también están caracterizadas por lugares geográficos, estilos arquitectónicos propios y una historia que marca el estado de la situación en el juego. Esta vida social envuelve a los jugadores en prácticas culturales condicionadas, que se encuentran en constante relación con las prácticas culturales que se producen tanto fuera como dentro del juego.

WOW está basado en el mundo de ficción y la historia de Warcraft. Los jugadores, a través de un avatar, interactúan unos con otros y desarrollan situaciones en un ambiente fantástico como en un juego de rol tradicional[10]. Las expansiones así como las revisiones de parches[11] añaden nuevos contenidos y son bastante frecuentes. La historia empieza 4 años después de Warcraft III. Cambiando el género de la estrategia en tiempo real por el enfocado a adoptar un rol, manteniendo los mismos bandos claramente diferenciados, la Alianza y la Horda. Cada uno de estos bandos está compuesto por cinco razas, a partir de la última expansión entre las que puede elegir el jugador[12].

Second Life, abreviado como SL, cuya traducción literal es "Segunda Vida", es un mundo virtual 3D de interacción social creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale. Está distribuido en una amplia red de servidores y al que se accede a través de Internet. SL proporciona a sus usuarios o pobladores herramientas para modificar el mundo y participar en su economía virtual, que opera como un mercado en el mundo actual. Existe, asimismo, una versión para adolescentes, Teen Second Life para permitir el acceso a jugadores de entre 13 y 17 años. Esta versión fue desarrollada a principios de 2005. La media de edad de los residentes de este mundo virtual es de 32 años. En Second Life es necesario crearse un avatar de la misma forma que en WOW, pero esta figura virtual tridimensional tiene características diferentes que detallaré en el capítulo 3. Second Life es uno de varios mundos virtuales inspirados en la clásica novela de ciencia ficción "Snow Crash", de Neal Stephenson y el movimiento literario "Cyberpunk"[13]. Es un mundo creado por sus usuarios en el que la gente puede interactuar, jugar, hacer negocios, comunicarse y participar en diversas actividades planteadas por los creadores del mundo, pero especialmente por sus pobladores. Tiene varios competidores entre ellos Active Worlds, There, Entropia Universe, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse.

Tanto SeconLife como World of Warcraft son dos mundos virtuales (el primero reconocido dentro de la categoría de los MMORPG y el segundo dentro de los metaversos[14]), además de las particularidades que he mencionado, una de las más importantes es que no son juegos monolíticos, las finalidades son múltiples y sus significados se transforman y se resignifican. Incluso la definición de juegos está en debate (Boellstorff, 2008).

Algunos términos de la discusión

Existen varias formas de definir los mundos virtuales y al parecer todavía no se ha llegado a un acuerdo. Mark W. Bell (2008) realiza un estado de la cuestión en lo que se refiere a la definición de los mundos virtuales. Este autor señala las limitaciones de las definiciones propuestas: algunas abarcan la noción de mundos únicamente (Bartle, 2003), mientras otras se refieren a la persistencia y a los numerosos participantes (Koster, 2004). Castronova define los mundos virtuales como "cualquier espacio físico generado por computadora […] que puede

ser experimentado por muchas personas al mismo tiempo" (Castronova, 2005: 22. En Boellstorff, 2008: 17). Sitúa el elemento tecnológico dentro de la discusión, pero no habla de otros elementos ya mencionados ni tampoco de la comunicación sincrónica.

Bell (2008: 2) además apunta que si bien son importantes todos los elementos señalados en estas definiciones "se refieren a un espacio compartido, no identifican explícitamente a las personas y a las redes sociales como esenciales en la definición". Ampliando esta discusión Boellstorff (2008: 17) añade un elemento importante dentro del campo que nos concierne y define a los mundos virtuales como "lugares de cultura humana ejecutados por programas computacionales a través del Internet". Bell (2008: 2) propone definir los mundos virtuales como "una red de personas sincrónica y persistente, representada por avatares, facilitada por las computadores en red". En esta investigación se utilizará una definición de mundos virtuales que combina las definiciones propuestas por Boellstorff y Bell ya que a nuestro parecer es la que mejor describe los mundos virtuales y recoge sus características esenciales, pero además define los mundos virtuales como un campo que posibilita la realización de un trabajo etnográfico. Por lo tanto, definimos a los mundos virtuales como lugares de cultura humana persistentes y sincrónicos, habitados por redes de personas representadas por avatares y facilitados por redes de computadoras.

En esta investigación se definen World of Warcraft y a Second Life[15] como mundos virtuales, el primero está orientado hacia el juego de rol de combate y el segundo es un mundo de tipo abierto[16]. Boellstorff, sin embargo, señala que:

> Una historia importante de mundos virtuales implica los juegos de múltiples jugadores en línea, y en la mayor parte de ellos los jugadores toman roles de elfos, soldados, pilotos espaciales, etcétera. Esta idea de desempeñar un rol persiste en grados variados en muchos mundos virtuales y a menudo ha sido un foco del interés etnográfico (Shaap 2002:17). Además, muchos sitios o las subculturas dentro de Second Life están basados en el juego de rol. De todas formas (Second Life) no es predominantemente un ambiente de juego de rol. […] para la mayor parte de residentes, su modo primario de compromiso dentro de Second Life, en algún sentido, era ellos mismos. (Boellstorff, 2008: 119).

A pesar de que la afirmación de Boellstorff es correcta en cierto sentido creo que debe ser matizada, ya que durante el trabajo de campo realizado una de las constataciones fue que en World of Warcraft, los jugadores señalaron que la mayor parte del tiempo son "ellos mismos" y mencionaron que no se puede adoptar un "rol" todo el tiempo. Las personas que se conectan a World of Warcraft pasan un promedio de 30 horas a la semana en este mundo virtual.

> Carla: ¿En el WOW, cuántas horas al día juegas? ¿Juegas todos los días?
> Shoky: Yo juego de 4 a 7 horas por día
> Zhun: Juego más o menos 4 horas al día, en la noche, antes jugaba más.
> Glorfindel: Juego un promedio de 2 horas y media en días libres y días de semana 40 minutos.
> Shadowalker: Partir de las 7:30 PM los días Martes, Miércoles y Jueves

Tomando en cuenta que los mundos virtuales requieren de una inversión de tiempo considerable y de una participación sistemática, que implica las personas se conectan a los mundos virtuales haciéndolos parte de sus actividades y vivencias cotidianas, la afirmación de Boellstorff se difumina.

Los mundos virtuales pueden tener un componente de juego e incluso pueden ser vistos por sus usuarios como juegos, pero esta idea no recoge la cantidad de posibilidades que los mundos virtuales permiten, ni se ajustan al concepto de juego en sí mismo. Boellstorff (2008: 22) dice que:

> […] los mundos virtuales no son juegos dentro y fuera de ellos y asumir que las fundaciones teóricas sobre los juegos y el juego son necesarias para el entendimiento de que son los mundos virtuales llevan a serias malas interpretaciones. Esto incluye una mezcla de las sociabilidades en línea y el entretenimiento, obviando las formas consecuentes de intimidad, comunidad, y economía política en los mundos virtuales. Los académicos han notado hace mucho tiempo cómo los mundos virtuales "no son objetivamente orientados; no tienen ningún principio o final, ningún resultado y no existen nociones de ganancia o de éxito. [Ese mundo] no es realmente un juego en lo absoluto". Por consiguiente, "los mundos virtuales no son juegos. Incluso aquellos escritos para ser juegos no son juegos. La gente puede jugar juegos en ellos […] y ellos pueden ser establecidos para tal efecto, pero estas simplemente son opciones" […][17]. (Boellstorff, 2008: 22).

Por lo tanto World of Warcraft y Second Life son considerados mundos virtuales. El análisis pondrá énfasis tanto en las diferencias de acceso, como en el tipo de narrativa propuesto en cada uno, en la medida en que este examen tenga consecuencias sobre la forma de poblar estos mundos. Un ejemplo de ello es cómo se construye la experiencia de vida de los pobladores dentro de ellos.

> En mundos virtuales con un componente de juego más predominante, los residentes a menudo adquieren habilidades por niveles que estructuran su curso de vida dentro del mundo. En tales casos *levelling* o *skilling* proporcionan una medida estandarizada de la experiencia online. En determinados mundos virtuales de tipo abierto como Second Life, la experiencia de ser un newbie o noob, términos usados en muchos mundos virtuales es más difusa[18]. (Boellstorff, 2008: 123)

Durante esta investigación se utilizarán los términos *online* y *offline* para referirnos a las interacciones dentro y fuera de los mundos virtuales. Como no hay una traducción adecuada que dé cuenta de esta distinción, mantendré su escritura en inglés.

Otro término que es necesario definir es lo virtual. Su esclarecimiento es complejo, para acercarnos a la definición de virtual retomaremos a Deleuze (1999) y a Levy (1999). Deleuze utiliza el término virtual para referirse a un aspecto de la realidad que no es material, pero que sin embargo es real. Lo virtual para este autor "posee una realidad completa por sí mismo" (1999: 211). Lo virtual y lo actual, coexisten. Es decir que lo virtual es concebido de tal manera que alcanza su realización en lo actual. Es importante notar que la concepción de lo virtual de Deleuze va más allá de las concepciones desarrolladas por las tecnologías de la información; sin embargo, su definición permite romper con las distinciones dicotómicas tradicionales que ubican en parámetros opuestos lo virtual y lo real.

Según Deleuze lo virtual, por lo tanto, se define como no-real, pero despliega todas las cualidades de lo real, ya que es plenamente fáctico. Esta concepción de lo virtual traspolado a los mundos virtuales permite entender los efectos provenientes de un objeto virtual, de tal forma que nuestra percepción de él y nuestra relación con él existe realmente. Pierre Lévy señala que la "virtualidad y actualidad [Tiempo presente/Acto sobre potencia] solo son dos maneras de ser diferentes" (Lévy, 1999: 17). A este enfoque de la virtualidad Lévy le otorga además un

carácter performativo, es decir que considera la virtualidad como una dinámica de tensiones.

Para referirnos al mundo actual retomaremos el concepto de Boellstorff (2008: 19) que lo define el mundo actual, en base a lo virtual, señalando que virtual se acerca a lo actual sin llegar a él y muestra las tensiones que se producen entre lo virtual y lo actual. Además Boellstorff (2008:19) alerta que "es incorrecto asociar virtual con cultura y actual con naturaleza. Los humanos producen la cultura en contextos virtuales y actuales".

Estos términos se utilizan a lo largo del todo el trabajo, de ahí al necesidad de bosquejarlos, sin embargo en cada capítulo se ampliará tanto su definición como la utilización que se hace de los mismos

Descripción de los capítulos

Esta investigación se estructura en cuatro capítulos. En el primer capítulo se retoman las discusiones teóricas que se refieren a la entrada de la antropología en el campo de lo virtual y se establece bajo qué criterios metodológicos se desarrolla esta investigación.

En el segundo capítulo se propone una descripción de las industrias de los mundos virtuales para lo cual se retoman varias fuentes pero principalmente a Castronova que ha realizado un análisis exhaustivo sobre las industrias y la economía de los "mundos sintéticos"[19] explorando también las implicaciones culturales y sociales que tienen estos mundos. Además se describirá los accesos oficiales a World of Warcraft y Second Life. Esto nos lleva a preguntarnos qué implicaciones tiene la creación de mundos virtuales "piratas", "cuando la creación, distribución y el acceso a estos se controla a través de códigos y lenguajes "autorizados" o "legítimos" y su manipulación y dominio les da a grupos particulares autoridad y control" sobre la circulación de estos mundos (Escobar, 2005). A partir de la distinción entre accesos oficiales y no oficiales (piratas) se analiza cómo se producen los accesos no oficiales a los mundos virtuales, qué tipo de economía generan (se plantea ciertos parámetros que favorecen una economía moral y del regalo frente a una economía comercial) y finalmente se cuestiona como se ha construido la figura del pirata y qué tipo de figura surge a partir de este análisis.

En el tercer capítulo se desarrolla el tema de los avatares y las comunidades virtuales, desde las teorías del performance. Otro de los intereses de este capítulo es comprender en qué medida el hecho de que estos dos mundos estén creados sobre bases narrativas diferentes, World of Warcraft es un mundo virtual creado en base a la fantasía[20] y Second Life aunque contiene elementos fantásticos de muchas formas emula el mundo real, tiene o no implicaciones en la creación de comunidades virtuales y avatares.

El último capítulo recoge las conclusiones generales.

Notas

1 Con más de 11.5 millones de suscriptores mensuales, World of Warcraft es actualmente el MMORPG más grande del mundo en estos términos, y mantiene el récord Guiness por el MMORPG más popular. En abril de 2008, se estimó que World of Warcraft mantenía el 62% del mercado multijugador masivo en línea (MMOG). (Blizzard.com)

2 Second Life se hizo público en junio 2003 (versión 1.0) y su software (free download) ha sido actualizado constantemente desde esa fecha (Boellstorf, 2008:52), World of Warcraft fue anunciado en septiembre de 2001 y lanzado al público en noviembre 2004. (Blizzard.com)

3 Los mundos virtuales como World of Wracraft y Second Life existen en un servidor (una computadora con características particulares) y los usuarios acceden a estos mundos a través de un software cliente instalado en una computadora personal.

4 Este término se utiliza entre comillas por el análisis realizado en el capítulo 2.

5 La diferencia en los tiempos de participación en estos mundos virtuales obedece a un giro del interés personal hacia el académico. World of Warcraft es parte de mis preferencias, desde los 20 años, por los juegos de estrategia. La primera versión a la que tuve acceso fue el Warcraft II, que todavía utilizaba gráficos 2D y solo se podía jugar en red. Cuando tomé la maestría, noté que tenía preguntas sobre World Of Warcraft que podrían funcionar como un documento académico. La emergencia de nuevas tecnologías, movió mi curiosidad por enfrentarme a un mundo diferente: Second Life.

6 El avatar es una figura tridimensional con características propias que es manipulada por un usuario para interactuar con otros usuarios o con el mundo virtual. Se hará una conceptualización más amplia de este término en el capítulo 3.

7 La caracterización de los mundos virtuales ha sido llevada a cabo a partir de la revisión de las páginas oficiales de WOW y SL y de otras fuentes.

8 Inmersivo se refiere a la cualidad de producir una apariencia de realidad que permite al usuario tener la sensación de estar presente en ella. Este término es utilizado comúnmente en los mundos virtuales por la cantidad de detalles que compo-

nen su arquitectura, la multiplicidad de interacciones posibles con el espacio y con otros jugadores, pero también se ha utilizado para resaltar uno de los aspectos centrales de las tecnologías de realidad virtual.

9 Durante esta investigación se utilizará los términos, usuarios, jugadores y pobladores como intercambiables, ya que de esta manera se autodefinen las personas que participan en los mundos virtuales.

10 Los juegos de rol tradicionales se jugaban en un tablero con cartas y dados. Cada jugador determina las características y acciones de sus personajes en función de un sistema de reglas y la historia inicialmente planteada. El juego permite improvisar libremente dentro del marco de reglas establecido. Uno de los jugadores es elegido como cabeza del juego y se le encarga facilitar su desarrollo.

11 El parche es un programa que se encarga de modificar una aplicación para corregirla o alterarla por algún motivo. Los parches no pueden funcionar independientemente, por lo tanto deben ser aplicados al programa para el cual fueron exclusivamente diseñados. La mayoría de parches se encuentran disponibles en Internet y los usuarios pueden bajarlos de forma gratuita.

12 Los jugadores escogen entre dos bandos antagonistas. El primero, "La Alianza", está compuesto por las siguientes razas: Humanos, Enanos, Gnomos, Elfos Nocturnos, Draeneis; el segundo, "La Horda", está conformado por: Orcos, Trolls, No-Muertos, Taurens, Elfos sanguinarios. Además los jugadores de cada bando pueden escoger entre las siguientes clases: Guerrero, Cazador, Pícaro, Paladín, Druida, Mago, Chamán, Sacerdote y Brujo. A partir de la última expansión tanto la Alianza como la Horda tienen una clase más que son los Caballeros de la Muerte.

13 Cyberpunk es un subgénero de la ciencia ficción, conocido por su enfoque de "Alta tecnología y bajo nivel de vida" ("High tech, Low life") y toma su nombre de la combinación de cibernética y punk. Mezcla ciencia avanzada, como las tecnologías de la información y la cibernética junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. http://cyberpunk.cultureforum.net/

14 El término metaverso viene de la novela *Snow Crash* publicada en 1992 por Neal Stephenson, y se usa frecuentemente para describir la visión del trabajo en espacios 3D totalmente inmersivos. Los metaversos son entornos en los que los humanos interactúan social y económicamente por medio de avatares. Usan un soporte lógico en un ciberespacio que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas.

15 ¿Second Life es un juego? Sí y no. Mientras que el interfaz y la visualización de Second Life son similares a los más populares juegos de rol multijugador masivos online (MMORPG), hay dos diferencias clave. Primero, creatividad: Second Life proporciona la libertad casi ilimitada a sus residentes. Este mundo es lo que de él hace. Pasear con los amigos; ir de compras o luchar con un dragón; empezar un negocio; crear un juego o construir un rascacielos todo es posible. Segundo, propiedad. En vez de pagar unos honorarios de suscripción mensuales, los residentes pueden comenzar una cuenta básica gratis. Las cuentas básicas adicionales cuestan una tarifa fija antigua de $9,95. Si decide conseguir comprar una tierra, trabajar y construir en ella, paga unos honorarios de arriendo mensuales basados en la cantidad de tierra que tiene. Los residentes retienen los derechos de propiedad intelec-

tual sobre sus creaciones en el mundo. (Ver: http://secondlife.com/whatis/faq.php#02). En World of Warcraft los jugadores pueden decidir qué actividades hacer, también pueden reunirse con sus amigos u organizar una fiesta en Ogrimar o comenzar un negocio de venta de pócimas. La diferencia básica no está en lo que puedes hacer a nivel social, sino la posibilidad que ofrece el software para crear objetos dentro del mundo, limitaciones en la personalización y la histoia.

16 La narrativa de Second Life la crean los propios usuarios, no hay una historia que sea el hilo conductor. "Second Life es un mundo virtual gratuito imaginado y creado por sus residentes. Desde el primer momento en que entras a Second descubrirás un mundo digital que crece rápidamente lleno de gente, entretenimiento, experiencias y oportunidades" (Ver: http://secondlife.com/whatis/)

17 El autor se apoya en los trabajos de Curtis (1992) y Bartke (2004).

18 El autor se apoya en el trabajo de Kendall (2002)

19 Castronova utiliza la definición de mundos sintéticos. Algunos autores critican esta definición ya que hace énfasis en que son mundos fabricados y no en que son virtuales.

20 World of Warcraft visualmente (arquitectura y avatares) está inspirado en la saga literaria el Señor de los anillos, aunque cuenta con una narrativa propia. Se puede consultar la historia de estos mundos en la página oficial de Blizzard (Blizzard.com).

Capítulo I
El Abordaje de los Mundos Virtuales

Las nuevas tecnologías y el mundo de hoy

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación ocupan desde hace algunos años un lugar importante en la vida de la gente. Cada vez nuevos dispositivos tecnológicos se ponen a disposición de los usuarios e irrumpen en la vida cotidiana de las personas, se insertan en la casa, en el trabajo, en la calle. Hannerz (1986) propone cinco dominios que caracterizan a la ciudad desde la espacialidad; en su análisis no se incluye el espacio virtual que en esta investigación se considera un sexto dominio, por la importancia que estos espacios adquieren en las ciudades.

El crecimiento de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en los últimos años lo demuestra ampliamente, el celular se ha convertido en un accesorio indispensable, la televisión y el Internet se han extendido de forma geométrica[i] Aunque en América Latina las cifras, varían mucho de un país a otro, el incremento de la oferta en los servicios, así como la posibilidad de acceder a ellos, revelan que cada vez más sectores de la población tienen la posibilidad de incorporarse al mundo mass-mediático actual.

Las tecnologías *online* han contribuido a dar un giro tecnológico y cultural a la sociedad actual, transformando la forma en que aprende-

mos, trabajamos, jugamos y socializamos. Se han constituido una gran cantidad de redes sociales, blogs, foros y webs convirtiéndose en actividades que debemos hacer/tener (Steinkuehler, 2008).

Los mundos virtuales epitomizan las características de lo que se ha deminado el Internet 2.0, al permitir comunicaciones sincrónicas, la creación de avatares, la fabricación de arquitecturas tridimensionales, la circulación de economías digitales particulares, etc. Estas características favorecen la aparición de formas de interacción social que se derivan directamente de este tipo de mundos, acompañadas por cientos de foros de discusión y blogs para jugadores y pobladores de todo el mundo, los cuales se refieren a una gran gama de tópicos relacionados a los mundos virtuales: experiencias personales vividas dentro de los mundos virtuales, diarios y relatos de sus avatares, de las comunidades a las que pertenecen, creaciones narrativas particulares inspiradas en los elementos que les brindan estos mundos, al igual que manuales no oficiales que permiten mejorar la experiencia de otros pobladores. Existen además materiales visuales creados a partir de estos mundos como videos que se denominan *machinima*, trabajos fotográficos[21], diseño y documentación de otras intervenciones artísticas (como performances). Estos mundos suelen ser frecuentados por grupos de jugadores o pobladores[22] que mantienen una activa correspondencia tanto dentro como por fuera de ellos (Malaby, 2006).

Existen también grupos de personas que se conocen en el mundo actual y deciden participar en conjunto en los mundos virtuales, haciendo de estos espacios una parte importante de su vida social. Es decir que utilizan el juego como un punto de encuentro.[23]

Las ciencias sociales son interpeladas por la creación de estos nuevos espacios de socialización y por las tecnologías que se ponen a disposición de los usuarios propiciando la generación de nuevos debates tanto a nivel teórico como metodológico. En estos últimos años ha habido una explosión de literatura sobre el tema y se puede constatar que los mundos virtuales son un contexto productivo de investigación en varios campos que abarcan ejes temáticos como: antropología (como cultura y artefacto cultural), sociología (estudios sociales de la tecnología), en el campo cognitivo (nuevas formas de aprendizaje y resolución de conflictos), economía (economía digital) entre otros. Los mundos virtuales dan cuenta de la creciente globalización e interconexión del mundo contemporáneo y nos permiten dialogar con otros jue-

gos de significados en política, economía, educación y para la academia (Steinkhueler, 2006b).

¿Porqué hacer una etnografía de los "mundos virtuales"?

Hoy en día los mundos virtuales están constituidos principalmente por los metaversos y los MMORPG, estas siglas en inglés significan "massively multiplayer online-role playing game", en su traducción literal "juegos masivos de rol de múltiples jugadores en línea"[24]. Los mundos virtuales emergen de la industria de los juegos de computación y tienen según Castronova (2005) ciertas características que despiertan el interés de las ciencias sociales y es que estos mundos son:

> […] un universo que da acogida a corrientes masivas de interacción humana real: información, comercio, guerras, política, sociedades y culturas […] lugares donde miles de usuarios interactúan unos con otros bajo la apariencia de los personajes de los videojuegos, en una base persistente: muchas horas al día, todos los días, durante todo el año (2005: 1) *Traducción propia*

Otra de las características que particulariza a los mundos virtuales es que a cada persona que accede a ellos se le otorga un cuerpo digital. Este cuerpo también denominado avatar puede ser moldeado a través de un set de características, dependiendo del mundo virtual en el que ha sido creado. En su descripción del avatar Castronova describe la experiencia de una persona que recién está incursionando en ellos:

> […] usted ha sido dotado de un cuerpo sintético en el mundo virtual y su computadora está haciendo que el mundo sea percibido por el dispositivo del sensor ocular que su cuerpo sintético posee. Si usted ve a alguien más en el mundo y está apuntando su dispositivo sensorial hacia usted, entonces ustedes dos estarán viéndose el uno al otro a través de las pantallas de sus computadores (Castronova, 2005: 7) *Traducción propia*

Es el avatar el que permite interactuar con el mundo virtual y con los otros jugadores, además de una variedad de tecnologías que se incorporan dentro de estos mundos: chats, accesorios telefónicos, etc.

Los mundos virtuales se han convertido en el lugar de albergue de millones personas[25] en el cual desarrollan una parte importante de su

vida ordinaria. Estos mundos se convierten en el eje de una amplia gama de relaciones: constitución de comunidades y de clanes, gobiernos, intercambios, relaciones sociales, transacciones económicas de manera que "(…) la línea entre los juegos y la vida real se ha vuelto borrosa" (Castronova, 2005: 2). *Traducción propia.*

Los habitantes de los mundos virtuales utilizan los elementos simbólicos y culturales que les son ofrecidos dando forma y resignificando estos mundos (Steinkuehler, 2006a: 200).

> Los juegos son experiencias diseñadas y, como tales, su estudio requiere la comprensión de una gama completa de prácticas humanas a través de las que los jugadores habitan activamente esos mundos de normas y textos y los hacen significativos. Los juegos son un *mangle*, de producción y consumo humano - de intenciones (con los diseñadores y los jugadores en permanente conversación unos con otros), con limitaciones materiales y oportunidades (*affordances*), que envuelven prácticas socioculturales, y de oportunidad bruta (*brute chance*). Si bien las normas y las historias en parte constituyen el objeto diseñado o la *g* minúscula *game* son centro de la experiencia de un juego individual dado, es la cultura emergente o *G* mayúscula *Game* a su alrededor que los hace significativos y consecuentes[26] *Traducción libre*

Es decir que los mundos virtuales no solamente permiten una experiencia dentro del juego a partir de las normas y los objetivos planteados por los diseñadores y programadores (*g* minúscula *game*), sino que permiten una experiencia con otros pobladores, con juegos de significados que nacen a partir de la experiencia del juego pero que se visibilizan tanto dentro del juego en las interacciones entre jugadores, como en otros espacios (*G* mayúscula *Game*). Los mundos virtuales permiten una retroalimentación. Las personas participan de la experiencia *online*; pero también fuera de ella en actividades conjuntas, etc. Por lo tanto los mundos virtuales permiten observar las dinámicas de grupos *online* y *offline*, además de posibilitar el análisis de la superposición entre el mundo virtual y el mundo actual.

Uno de los retos que se plantea a la antropología es de qué manera, desde una perspectiva etnográfica, se pueden incorporar los desafíos del mundo contemporáneo. Fisher (1991) dice que desde la mitad de la década de los ochenta una de las tareas primordiales de la antropología era buscar la manera de incorporar sus métodos en el estudio de las

sociedades del mundo de hoy. Al enfatizar en las tensiones entre lo local y lo global, señala el autor que ya no es posible hablar de sociedades aisladas del sistema global (habría que preguntarse si fue posible en algún momento, ya que la antropología como disciplina nace dentro de un mundo colonial). Sin embargo Fisher insiste en la necesidad de no perder de vista el pasado histórico, las diferencias y los procesos culturales particulares. Dentro de este contexto, las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, aparecen como uno de los desafíos contemporáneos.

> Más adelante el mismo autor señala que:
> [p]arte del desafío para América y para la antropología son las revoluciones tecnológicas contemporáneas (chips de computadora, la biología molecular, etc.), movimientos masivos de población (…), y los procesos comunicativos transnacionales registrados más evidentemente a través del cine, la televisión, la publicidad, y las computadoras y los enlaces satelitales. (Fisher 1991: 527) *Traducción propia*

Fisher empuja más lejos el papel que juegan las tecnologías actuales, haciendo hincapié en que se trata de una "tercera revolución industrial" y que tiene "alcances tan importantes como las anteriores, desde lo personal-psicológico hasta la política económica global". Señala que una de las arenas en las que se enfoca la "Antropología tardía o de la postmodernidad", como él la denomina, es: "[l]a reconfiguración de la percepción y la comprensión del sensorio humano y social, mediados por ordenadores y por las tecnologías visuales y prótesis." (Fisher, 1999: 465. *Traducción libre*). Esta tercera revolución tecnológica, dice este autor, es tan importante en la Antropología como la descolonización, los cambios demográficos masivos y la referencialidad intertemporal e intercultural de las formas culturales.

Evidentemente estos cambios implican no solo cambios a nivel teórico sino también a nivel metodológico e invitan a los cientistas sociales a reflexionar sobre sus supuestos. En el caso de la antropología, es la etnografía la que es puesta a prueba. Acercarse desde la antropología a los mundos virtuales posibilita la puesta en cuestión de ciertas asunciones que caracterizan a la etnografía como método, en las que las relaciones "cara a cara" con los participantes han sido dadas por sentadas y han sido consideradas como el "estándar de oro" para la disciplina antropológica (Hine, 2006). Además permiten articular las propues-

tas etnográficas ya establecidas con las necesidades de repensar, reformular y combinar ciertas entradas etnográficas para poder dar cuenta de estos nuevos mundos, en los cuales además el rol que juegan la tecnología y la comunicación son fundamentales.

Aunque la etnografía virtual es un campo en construcción, donde muchos de los trabajos realizados son todavía experimentales y recogen las contribuciones que se han hecho desde diferentes disciplinas, se pueden rastrear ciertas líneas de discusión que aluden por un lado a la novedad del campo, pero por otro también recuperan debates etnográficos clásicos como las relaciones del investigador con los informantes, el campo, las cuestiones éticas, el discurso etnográfico que vuelven a plantearse en las etnografías mediadas por el Internet (Beaulieu, 2004).

En el caso de esta investigación, como se menciona en la introducción, vamos a tomar dos mundos virtuales para desarrollar el análisis World of Warcraft (WOW) y de Second LIfe (SL). WOW y SL son mundos diferentes, ya que el primero está basado en la mitología de Tolkien[27], sus escenarios y sus avatares están dentro de este lineamiento. Second Life es, en esencia, una reproducción del mundo actual, aunque también permite incorporar elementos de fantasía. El trabajo de campo pretende hacerse en estos dos mundos de forma a tener ciertos elementos de contraste en cuanto a sus dinámicas internas y externas.

En WOW se trabajó en varios servidores no-oficiales del juego, Eneida, Arcania y Hachas y Dados y más específicamente con un grupo de jugadores pertenecientes al Clan Laghartos[28]. En SL se trabajó con jugadores ecuatorianos que han constituido la comunidad "Ecuador en SL".

Estado de la cuestión: panorama general

Varios autores en la literatura norteamericana han trabajo los mundos virtuales, en el campo de la sociología, la antropología, la economía, la política y en otros campos como los estudios cognitivos, educativos, comunicacionales, el género, etc. Esto demuestra que es un campo amplio de debate y que se encuentra en expansión. Los estudios realizados desde la antropología se concentran en dos vertientes, por un lado los estudios que han tenido una aproximación sicológica y por otro los que reclaman al Internet como un contexto cultural (Boellstorff, 2008:53).

Los métodos etnográficos han sido trabajados por varios autores y en general se centran sobre tópicos particulares. El tema de comunidades es el que ha despertado mayor interés y además el que de alguna manera invita a los antropólogos a participar en esta discusión. Existen estudios acerca de la forma en que comunidades interpretativas toman los materiales ofertados por los medios masivos de comunicación y la manera en que colectivamente crean a partir de ellos sus propios mundos culturales (Squire y Steinkuehler, 2005), los intercambios de las comunidades *online* y *offline* (Curtis, 1992; Rosenberg 1992). Levy (1999) propone que estas comunidades además crean una suerte de inteligencia colectiva, produciendo lugares especializados donde se puede encontrar desde manuales propios del funcionamiento del juego (Squire y Steinkuehler, 2005; Steinkuehler, 2005b), hasta sistemas propios de aprendizaje relacionados al juego (Galarneau, 2005) en-culturando a los nuevos jugadores en las prácticas culturales relacionadas.

Otros estudios acerca de comunidades se pueden encontrar en Ducheneaut, Moore and Nickell 2004; Markham 1998; Kollock y Smith 1999. En otros temas encontramos tópicos como el de capital social (Clodius 1996; Steinkuehler 2004 y Williams 2005), sentidos de espacio y lugar (Clodius 1994; Duchenaut 2004), economía y política (Castronova 2005;Nayar 2004), performance (Clodius, 1996), en el campo de la producción cultural existen investigaciones de cómo los jugadores en los MMORPG`s crean aventuras, arquetipos y caracteres; y de forma derivativa "fan art" e historias (Steinkuehler 2004, 2005a), acerca del *embodiment* (Biocca 1977; Taylor 2002), identidad (Carlstrom, 1992; Cherney, 1999, Clodius, 1997), genero (Bruckman, 1993; Ito, 1997, Danet, 1998) y raza (Nakamura 2002).

Este breve mapeo sobre algunos de los temas de investigación que se han desarrollado en los mundos virtuales muestra que estos "no son simples objetos diseñados, son parte de una cultura emergente. […] estas culturas son creadas, mantenidas y conservadas frescas a través de la labor (de amor) de las personas que actualmente juegan [en estos mundos]" Steinkuehler (2005).

En Ecuador no existen estudios sobre mundos virtuales. En nuestro país el campo de la antropología virtual recién comienza a desarrollarse. Al hacer un mapeo de los estudios realizados, podemos decir que desde la comunicación se han hecho algunos estudios sobre la representación en Internet. Un caso que se puede mencionar es la tesis rea-

lizada por Albornoz (2004) sobre la "Representación simbólica en la red". En este estudio realiza un análisis multidisciplinar. Concibe la Web como un contexto social particular donde cada situación comunicacional es un campo o zona dentro del cual se establecen condensaciones de sentido. También la tesis de Jacques Ramírez (2006), "Aunque se fue tan lejos nos vemos todos los días", analiza el vínculo entre el fenómeno migratorio y el uso del Internet. Concretamente indaga sobre el papel que cumplen las NTIC dentro del tejido de las redes migratorias dentro del contexto de la globalización y el capitalismo informático.

También encontramos algunos estudios sobre la utilización de las nuevas tecnologías, específicamente de Internet, en diversos contextos, más desde el área de la comunicación y de la educomunicación. Los temas desarrollados se refieren a gobierno electrónico, implementación de programas de educación virtual e implementación de TIC en programas educativos. En este sentido podemos decir que el nicho conocido como "juegos y cultura" en el ecuador no ha sido abordado, por lo que este libro puede abrir el debate y generar inquietudes en otros investigadores sociales.

Con el reciente desarrollo de los mundos virtuales, las acciones humanas a través de ciberespacio se han expandido rápidamente hacia nuevas formas mediáticas. Los antropólogos, ya en los años ochentas, ampliaron su campo y desarrollaron la etnografía virtual permitiendo un debate teórico metodológico que permite investigar los mundos virtuales.

Diferencias y continuidades entre la etnografía virtual y la etnografía tradicional

Concepto de "campo" y "trabajo de campo" en la antropología

En la antropología el "campo" y el "trabajo de campo" se han establecido como los ejes articuladores en los que se cimienta la etnografía. El concepto de "campo", sin embargo, ha sido asumido sin llegar a hacerse una crítica como se ha hecho con otros parámetros que definen una etnografía, tomando en cuenta que los principios básicos que la estructuran son: el enfoque etnográfico, el concepto de cultura, la escritura etnográfica, el método, la ética y la relación investigador-informante. Todos estos elementos han sido ampliamente discutidos en la disciplina antropológica generando debates importantes.

Ha pasado casi desapercibido el hecho de que el "campo" se ha constituido y se ha construido históricamente en la disciplina antropológica (Gupta y Ferguson, 1996), a través de una de las prácticas que distinguen a la antropología de otras disciplinas: el "trabajo de campo". Esta cualidad de la disciplina ha sido asumida a través de algunos preceptos básicos: (1) la construcción de un sujeto antropológico normativo, (2) la valorización de un cierto tipo de conocimiento y la desvalorización de otro y (3) la separación del "campo" de la "casa" (Gupta y Ferguson, 1996). Estos tres elementos son fundamentales para entender la discusión entre la etnografía tradicional y la etnografía virtual[29].

Al problematizar la noción de "campo" Gupta y Ferguson (1996) señalan que dentro de la antropología se ha naturalizado el concepto de "campo" y por ende el concepto de "trabajo de campo", sin tomar en cuenta que estos están política y epistemológicamente intervenidos. Una de las consecuencias del énfasis en el "campo" como un paradigma es que autoriza ciertas formas de conocimiento y constriñe otras. El trabajo de campo autorizado por excelencia es aquel que está determinado por las relaciones "cara a cara" y por la experiencia que obtiene en el campo del investigador. No se trata aquí de poner en la palestra esta experiencia, pero sí de pensar qué pasa cuando el conocimiento que se está produciendo no se obtiene de la misma manera, es decir cuando el campo y trabajo de campo están mediados por las tecnologías mediáticas masivas. Una de las consecuencias importantes es que existen pocos estudios etnográficos que traten las nuevas tecnologías de la comunicación y la información y que, además, condicionan la entrada al campo. Esto se debe en gran medida a una jerarquización del campo, donde la experiencia directa del investigador en el campo define lo que es el quehacer antropológico y consecuentemente quién es el antropólogo (Gupta y Ferguson 1996).

La antropología desde sus inicios (finales del siglo XIX, comienzos del siglo XX) define el campo como un área delimitada geográficamente, influenciada por el positivismo que marcó la constitución de la disciplina. Esta definición del campo como un lugar físico comienza a ser discutida, por algunos autores ya a mediados de los ochenta, cuando las exigencias contemporáneas demandan un cambio en la mirada (Marcus y Fisher, 1986). Los flujos transnacionales políticos, económicos y culturales, al igual que la pluralización de las culturas exigen a la antropología una reflexión sobre los vínculos entre lo local y lo global,

poniendo en discusión la noción de campo como se había tratado tradicionalmente (Wittel, 2000). Tal vez una de las propuestas claras, en busca de actualizar los métodos etnográficos es la etnografía multisituada de Marcus (1995), quien dice que tanto las personas como los objetos deben ser conceptualizados como multi-situados, ya que cada vez son más móviles los sujetos y los objetos antropológicos, por lo tanto la etnografía debe comprometerse con este movimiento.

Wittel (2000) señala que actualmente hay dos vertientes principales en lo que concierne a la definición del campo:

> La primera sugiere una estrategia de "la libre investigación conscientemente integrados en un sistema mundo [que] se mueve fuera de los sitios y solo las situaciones locales [...] para examinar la circulación de significados culturales, objetos e identidades difusas en el tiempo-espacio" (Marcus 1998:79). Muy relacionado con este enfoque están las sugerencias para redefinir la noción de campo. Gupta y Ferguson (1997b: 37), refiriéndose a la labor de Appadurai, que sugiere descentrar la noción del campo. En lugar de utilizar el campo para connotar la localidad, al *aquí* y la *otra parte*, el campo debería ser más bien conceptualizado como *ubicación política*. [...] Una vez más estrechamente relacionadas son las sugerencias –basándose en Castells (1996) sobre la sociedad red– de pasar de estudiar los campos hacia una etnografía de las redes. Las redes están todavía muy relacionadas con el espacio geográfico como el campo. A diferencia del campo, una red es una estructura abierta, capaz de ampliar, casi sin límites, y muy dinámica. [...] Todos estos enfoques muy teorizados (desde el único sitio hasta los multi-sitios, de lugares geográficos a los lugares políticos, desde el campo hacia las redes) se centran en el espacio, sobre la cuestión de la espacialización de la diferencia social y cultural. [...] La segunda estrategia para superar el concepto tradicional de trabajo de campo (menos teorizada, sin embargo basada en un rápido crecimiento en la investigación) es un cambio de los llamados espacios materiales al ciberespacio. El crecimiento de Internet es uno de los cuerpos culturales mayores y en aumento de trabajo etnográfico que estudia la comunicación en línea y la interacción, también los espacios relacionados que son altamente interactivos y mediados. (Wittel 2000: 2-3). *Traducción propia*

En este sentido Hine (2006) señala que reclamar el contexto *online* como un sitio de campo es fundamental en el establecimiento de las comunicaciones por Internet como Cultura. Sin embargo la autora no

extiende este reclamo al ciberespacio[30] en sí mismo lo que es fundamental en esta investigación por las características de los mundos virtuales, donde no solo son las comunicaciones, sino es el espacio en sí mismo el que se propone como campo. El reclamar el contexto *online* como campo nace de la posibilidad de la aplicación de la etnografía, "lo que pone al método y al fenómeno en una relación de mutua dependencia" (Hine, 2006: 8), es decir que la condición de posibilidad para que el Internet se establezca como contexto cultural se da en la medida en que es posible hacer etnografía en él. Entonces Hine (2006) señala que es la etnografía la que permite que se establezca el Internet como contexto cultural, pero además el Internet en sí mismo es considerado dispositivo cultural, "ya que se extiende y se manifiesta por su variedad y variabilidad de uso de un set de tecnologías que tienen diferentes significados para diferentes personas: es decir que el uso del Internet es una experiencia culturalmente localizada, por lo tanto el Internet se considera como un artefacto flexible e interpretable" (Hine, 2006: 9).

Sin embargo al constituirse como campo etnográfico el ciberespacio aparecen algunas inquietudes en relación al trabajo de campo. "Para el etnógrafo crean un dilema más mundano: no existe un lugar obvio para ir a realizar trabajo de campo." (Rutter and Smith, 2006: 84). Además el ciberespacio está poblado por personas que enuncian su presencia a través de textos o también por medio de cuerpos digitales denominados avatares. Su participación en estos espacios se superpone en muchos casos a sus actividades cotidianas, por lo tanto el concepto de temporalidad también se difumina.

Una de las críticas más importantes que se ha hecho a la constitución del ciberespacio como campo es la falta de contextualización. Es decir cómo contextualizar a las personas, desde qué lugar geográfico se conectan, su género, sus orígenes étnicos, etc. El movimiento del etnógrafo al campo permite una percepción mutua, que está dada no solo por las interacciones cara a cara, sino por los olores, los sonidos, los gestos, el ambiente. Sin embargo es importante rescatar que la etnografía virtual está generando otro tipo de datos, en los cuales el contexto está dado por otros elementos que también son constitutivos de la etnografía y que están implícitos en el campo, como ya lo señalamos en párrafos anteriores.

Por otro lado, esta crítica ha desembocado en la aplicación de métodos de triangulación donde tanto el contexto *online* como el contexto

offline son importantes. Es decir que se establecen relaciones investigador-informante tanto *online* como *offline*. La triangulación de datos en este tipo de investigación debe ser tomada con pinzas. Este tema se desarrollará más adelante. En el caso de esta investigación vamos a definir el campo por las relaciones que establecen nuestros sujetos etnográficos tanto dentro de los mundos virtuales como fuera de ellos. Específicamente se trabajará con un estudio de caso para cada uno de los mundos WOW y SL. Interesa de manera particular rastrear las conexiones entre el mundo virtual y el mundo actual e indagar cómo se producen estas relaciones.

Etnografía como viaje versus etnografía en casa

Desde sus inicios la etnografía se construyó como un viaje en el que el antropólogo se trasladaba al campo, a un lugar exótico, para encontrase con el nativo. Las notas de campo, la observación participante, las entrevistas se realizaban en ese lugar lejano, para después volver a "casa" para realizar el trabajo académico, esa parte fundamental de la etnografía que es la escritura. El viaje en la antropología también es sinónimo de la constitución y construcción del campo en la disciplina. La idea de campo viene de la herencia positivista de las Ciencias Sociales, promovida a finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX. El campo como un espacio localizado y delimitado donde se podía estudiar el comportamiento humano. Estas condiciones de "laboratorio" generaban una serie de supuestos en la antropología, como la búsqueda de sociedades "prístinas", alejadas de la civilización, casi "salvajes". Para buscar esta diferencia era necesario el viaje, donde el antropólogo encontraría el campo ideal.

A pesar de los cambios a los que se ha visto abocada la disciplina antropológica, especialmente con la etnografía urbana dentro del espectro de posibilidades de trabajo de campo, la búsqueda de la diferencia es la que sigue marcando el campo y el trabajo de campo antropológico; una búsqueda que implica asumir un viaje. Sin embargo la entrada a la ciudad, ha permitido dar un giro a este *viaje*, para marcar nuevos parámetros. Tal vez uno de los más importante es que al entender la ciudad como objeto de estudio, se establecen las diferencias entre el *campo* y la *casa*; es decir, se realiza ese movimiento de prestidigitación de convertir lo familiar en exótico a través de otros elementos consti-

tutivos de la etnografía como por ejemplo a través del establecimiento de la relación investigador informante (ver X. Andrade, 1993). Aunque esto representa un paso más allá, todavía es perceptible intrínsecamente la dicotomía que separa al campo de la casa. Porque se mantiene la idea de que "[l]a primera distingue el sitio donde se recogen los datos, del lugar donde el análisis se lleva a cabo y la etnografía es *escrita*" (Gupta y Ferguson 1997:12).

Esta disociación entre el lugar de recolección de datos y el de la escritura ha jerarquizado el campo en la medida en que los lugares lejanos, extraños y exóticos han sido considerados por la disciplina antropológica como el campo predilecto (incluso en la antropología urbana, por ejemplo estudios de la pobreza, guetos, culturas juveniles). Esto explica también la poca proliferación de estudios sobre las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en contraposición con otras áreas de estudio. Por lo tanto es necesario preguntarse: ¿qué tipo de conocimiento autoriza la disciplina? Es importante mencionar que el Internet es un lugar extraño y exótico, sino lejano, y que es bastante sorprendente que teniendo estos dos epítetos que lo convertirían en el lugar ideal no se hayan hecho trabajos abundantes. Aventuro la hipótesis de que la disciplina antropológica ha tenido que lidiar con retos en lo que concierne a la teoría y al método y la incorporación del ciberespacio complejiza aún más esta tarea. Tal vez en un intento de defender los estándares de la disciplina se dejó de lado este amplio campo.

Hine (2006) plantea que una de las ventajas de la etnografía virtual es que no existe la dificultad de salir al campo y lo que esto implica, sino que se puede realizar el trabajo desde la "casa" (la oficina, un café net o desde cualquier lugar donde se tenga acceso a Internet). Pero esta aparente facilidad de acceso a la recolección de datos, pone otros dilemas en la palestra que tienen que ver con la forma de recolectar los datos, las relaciones entre el investigador y el informante (quién es el informante, cómo establecer un relación cuando la comunicación es mediada por computadoras), la ética (debe el investigador descubrir sus intenciones o puede simplemente pasar desapercibido) y la puesta en práctica de los métodos etnográficos.

Otro de los elementos importantes que se discute en relación a la separación del campo de la casa es la entrada y la salida del campo. ¿Cuando se hace etnografía en el ciberespacio no debe también entrar y salir del campo? Esta es una pregunta artificiosa, ya que se corre el

riego de homogenizar el ciberespacio (Escobar, 1994) como algunos autores lo han denominado. En el caso de los mundos virtuales aunque el Internet idealmente permite acceder a ellos desde cualquier lugar, implican una entrada y salida del campo. Los mundos virtuales epitomizan las características que ofrecen las nuevas tecnologías: diseño y arquitecturas 3D, lugares geográficos, transporte, comunicación, historia y cultura dentro de los mundos virtuales, avatares, etc. Estas características implican un aprendizaje de las tecnologías disponibles, las formas de interacción, de una cultura relacionada con los mundos virtuales, lenguajes y códigos particulares, etc. que exigen del antropólogo un ejercitamiento de una serie de habilidades que le permitan una apropiada participación en ellos. Todas estas características hacen que los mundos virtuales sean altamente *inmersivos* e implican, desde mi punto de vista, una entrada y una salida del campo, porque además son mundos poblados por personas donde para entrar es necesario establecer una serie de relaciones tecnológicas, comunicacionales, sociales, culturales.

Tradicionalmente la noción de entrada y salida del campo, acompaña la idea de viaje del campo a la casa y viceversa, ha sido utilizada dentro de la disciplina antropológica para resaltar "la imagen de llegar a otro mundo", cuya diferencia es promulgada en la descripción que sigue: "tiende a minimizar, si no a hacer invisibles, las múltiples formas en que el colonialismo, el imperialismo, misionalismo, el capital multinacional, las corrientes de la cultura mundial, y los viajes unen a estos espacios unos con otros" (Gupta y Ferguson 1997: 13). Si bien al pensar en los mundos virtuales la idea de *entrar a otro mundo* es constitutiva de ellos, el rol que juega la tecnología es fundamental y las posibilidades que genera hace imposible relegar la importancia de los flujos globales o del capital multinacional, a diferencia de la crítica que esbozan Gupta y Ferguson en la cita anterior. Los mundos virtuales han sido lanzados como productos culturales desde las multinacionales que manejan el ámbito del entretenimiento y del ocio, sin embargo, también han dado apertura para que se creen a través de la piratería puertas de acceso no autorizadas, se resignifiquen a través de las prácticas de socialización, la utilización misma de las tecnologías, las economías digitales, etc.

Estos mundos, por lo tanto, están atravesados por los flujos globales y permiten un tipo diferente de circulación de capitales (retomando

la definición bourdesiana donde el capital es comprendido como capital social, simbólico, político, cultural y económico) y a través de su análisis también es posible, por ejemplo, rastrear como funcionan el capital multinacional global y se resignifica a través de la "piratería" a nivel local.

El antropólogo virtual versus el antropólogo nativo

Otro de los problemas que presenta la etnografía virtual es la posibilidad de pensar al etnógrafo como un "nativo" o como un *insider* (Weston, 1997). La etnografía virtual es examinada continuamente en relación a su autenticidad, ya que el etnógrafo virtual no puede crear su autoridad etnográfica separándose a sí mismo en tiempo y espacio de las personas que estudia como en el caso de la etnografía tradicional, en la que la autoridad experiencial está dada, como lo dijimos en párrafos anteriores, por el regreso del *campo* a la *casa* y por la separación entre investigador/informante. La antropología tradicional se plantea como un viaje entre el investigador y los informantes, marcado por los quiebres que se producen en el campo, pero sobre todo por el trabajo del investigador y su experiencia personal.

"Nadie ha nacido antropólogo así como nadie ha nacido nativo: los nativos son producidos como el objeto de estudio que los etnógrafos hacen para ellos mismos". (Weston 1997:166). Tanto el etnógrafo como el nativo se han construido bajo los paradigmas que ha abrazado la disciplina. "La articulada presencia de estos nativos domésticos, pero no domesticados es doblemente preocupante porque altera la homogeneidad de la *casa*; ese espacio imaginado de igualdad y seguridad que ensombrece el *campo*. (Weston 1997: 167)

Para Weston (1997:168) "[…] el *etnógrafo nativo* es un término hibrido que se refiere más a un compuesto que a una mezcla de atributos identitarios. No se trata de una relación aditiva, en la cual se pueda separar al etnógrafo del nativo, por un simple *slash lacaniano*. Son dos identidades atribuidas a un mismo cuerpo y que se encuentran constantemente en juego". Por lo tanto Weston (1997:168) afirma que el "etnógrafo nativo" es un "híbrido que colapsa la distinción sujeto/objeto". Es una suerte particular de híbrido, que se constituye en el acto de estudiar personas definidas como uno mismo. Si bien la natividad en la antropología tradicionalmente es una consecuencia de nacimiento,

también está relacionada con los etnógrafos que viajan al campo y adquieren una supuesta "empatía" dentro del grupo investigado. En el entorno virtual se habla de natividad como consecuencia de la familiaridad que experimenta el etnógrafo.

El etnógrafo y el nativo coexisten, sin embargo dentro de la disciplina esta separación se ha convertido en parte del juego de la autentificación. No se quiere sugerir que la disciplina antropológica no sea legítima, pero se pretende visibilizar los mecanismos a través de los cuales crea autenticidad y autoridad etnográfica y mostrar que no hay una sola forma de hacerlo. El ciberespacio impone nuevos retos a la disciplina antropológica, por lo tanto se deben buscar nuevas estrategias para legitimar y dar credibilidad al trabajo que se realiza en el ciberespacio. Por lo tanto el entorno virtual reta a la capacidad etnográfica. Además es importante pensar que cuando las comunicaciones son mediadas[31] existe el peligro de convertirse en nativo y no alcanzar un balance que permita alcanzar un dialogo entre el investigador y el informante.

Una de las salidas que se plantea en esta investigación es la reflexividad. El "yo" etnográfico no puede ser ignorado y debe ser entendido como uno de los riesgos en la investigación. El etnógrafo debe situarse dentro de la investigación, la reflexividad provee al etnógrafo de la capacidad de entender las diferentes circunstancias del antropólogo y de la gente que estudia. Muestra de que manera el antropólogo presenta los datos recolectados del campo. Además es una forma de explicitar la relación investigador informante, mostrando que estas no son ideales están atravesadas por diferencias y estructuras de poder que crean estas diferencias.

De este debate acerca del etnógrafo como nativo, se deriva del problema de la vulnerabilidad del investigador. La fuerte defensa, por parte de Ruth Behar (1996), de la vulnerabilidad del etnógrafo como una parte fundamental del proceso de escribir etnografía toma en consideración tanto la subjetividad como la objetividad en las ciencias sociales. Behar plantea "una paradoja que está entre el punto de vista del nativo y en no convertirse en nativo y un oxímoron que se encuentra en la observación participante y mantener un *ojo abierto*"·(Behar, 1996:5). Si bien Behar plantea el problema de la vulnerabilidad en una relación "cara a cara", esta vulnerabilidad en el caso de la etnografía virtual es generada por la ansiedad que compone el campo y los peligros que

están manifiestos en la posición del investigador. Cómo señala Behar no se debe confundir la vulnerabilidad con un relato ególatra, se trata de incluir lo que sea esencial para el argumento de la discusión.

Online/offline, triangulación de datos y la relación con los informantes

La etnografía es la metodología fundamental de la investigación antropológica. A través de la técnica de observación participante el investigador se integra en los procesos sociales que estudia para obtener una información de primera mano desde la perspectiva del actor y con el objetivo de comprender sus estructuras de significación.

Existen dos vertientes principalmente en lo que se refiere a la etnografía virtual. La primera advierte que la etnografía virtual es nueva y totalmente diferente de la etnografía tradicional- La segunda, que la etnografía virtual tiene las mismas características que la etnografía tradicional. Este análisis retoma la segunda corriente en la que la etnografía virtual mantiene los rasgos metodológicos de la etnografía tradicional. Pero la adaptación de la metodología etnográfica a las propiedades de los fenómenos que se desarrollan a través de lo digital implica repensar muchos de sus conceptos básicos y planteamientos metodológicos[32].

Si bien existen autores clave que permiten orientar nuestra discusión al respecto, los planteamientos son diversos y la proliferación de propuestas ha aumentado en época reciente. Sin embargo un elemento que reúne estas propuestas es la necesidad de reflexionar acerca del ciberespacio como un contexto cultural y sobre las experiencias que se producen en ese contexto (Domínguez, Daniel, et. al.; 2007).

A pesar de las discusiones que se diseminan, sobre todo en la Web (blogs, revistas electrónicas, foros, listas de mail, etc.), en relación a la etnografía virtual, comienza a vislumbrarse un campo de debate, que en realidad no es tan novedoso como aparenta. El siglo XX se ha caracterizado por las innovaciones metodológicas inducidas tanto por los desarrollos en la sociedad como en las ciencias sociales y comunicacionales (Jankowski y Selm, 2005); es decir que los nuevos dispositivos tecnológicos permiten avanzar un paso más allá en el camino que las ciencias sociales han venido forjando.

> Pero el mundo de la mediación de las computadoras y la simulación nos ha llevado un paso más allá todavía, que requiere al menos dos

> tipos de conocimiento al mismo tiempo: la precisión indirecta estructural de las ciencias complementado por la experiencia, el mundo relacional de las relaciones sociales y una cartografía cultural. Vivimos ahora en un Mundo postestructuralista construido en los años 1940 por los sistemas de control cibernético que ha evolucionado hasta el punto de que los sistemas descentralizados (como Internet) son necesarios para evitar que haya una ruptura sistémica. (Fisher, 1999)

Hoy en día los investigadores del Internet están preocupados por cómo estudiar mejor los nuevos medios. Para esto Jankowski y Selm (2006: 201) proponen esencialmente cuatro líneas clave:

- Sugieren construir sobre los métodos de investigación ya existentes.
- Recomiendan que al mismo tiempo se busquen métodos y diseños alternativos.
- Patrocinan la triangulación de los métodos seleccionados.
- Instan a poner atención en los tres paradigmas prominentes en la investigación en ciencias sociales: el positivista, interpretativo y la aproximación crítica a las investigaciones empíricas

Entonces es necesario entrar al campo virtual reconociendo los avances y los debates metodológicos que ya se han planteado dentro de la disciplina, para permitir al etnógrafo virtual adherirse a un campo de debate determinado, que se presenta, novedoso por un lado, pero también lleno de ansiedades metodológicas que deben ser aclaradas. La autoridad etnográfica, tradicionalmente, se gana a través de las experiencias precedentes dice Hine (2005); sin embargo, los trabajos de los que se dispone actualmente en este campo no tienen larga data y, como señalamos, existen una variedad de propuestas novedosas y experimentales por lo que es de suponer que todavía se trabajará y que durante este proceso se producirán nuevas vertientes tanto metodológicas como teóricas.

Retomando la primera propuesta de Jankowski y Selm (2006), está investigación plantea la necesidad de trabajar a partir los métodos etnográficos, ya existentes. Para esto utilizará la triangulación de datos[33], que de forma general se considera como una manera de validar la interpretación, sin embargo como señala Orgad (2006) "no se trata de dar una valoración de autenticidad jerárquica a los datos conseguidos *online* frente a los datos recolectados *offline*, sino que las inter-

acciones con los informantes *online* y las *offline* deben ser pensadas en el contexto de la investigación y sus objetivos" (2005: 51-53). Por lo tanto, esta metodología no debe ser entendida simplemente como una forma de validar la etnografía virtual frente a la etnografía tradicional, aunque ha sido utilizada también así (Hine, 2000; Correll, 1995; Turkle, 1996; Bakardjieva y Smith, 2001), sino como una necesidad metodológica, que nace de la pregunta misma de investigación: ¿Se traslapa el mundo virtual con el mundo actual, cuáles son los nexos? Por lo tanto para esta investigación la triangulación de datos es parte constitutiva del objeto de estudio, el mapeo de las relaciones *online* y *offline* se convierte en una estrategia para recolectar los datos. Es así que, el trabajo de campo se realizará tanto en los mundos virtuales WOW y SL, como en el mundo actual, siguiendo ciertos parámetros, que se irán definiendo en los párrafos siguientes.

En el caso de esta investigación vamos a trabajar con entrevistas *online* y *offline*. Orgad (2005) muestra que existen diferencias entre los encuentros *online/offline* y señala que una característica esencial de este tipo de investigación, es que ninguno de estos dos tipos de encuentro puede ser tratado como un "contexto" que explica al otro. Si bien en algunas investigaciones se han utilizado los encuentros offline para contextualizar los datos online, en esta investigación no se procederá de esa manera ya que los datos *offline* así como los datos *online* tienen la misma jerarquía, se busca encontrar los traslapes entre el mundo actual y el mundo virtual. El límite entre lo *online* y lo *offline* no es algo que se da de forma mecánica en el diseño de la investigación, sino que debe ser analizado, a través del establecimiento de una relación metodológica. De esta relación nacen una serie de preguntas: cuáles son las implicaciones del movimiento *online/offline* con los informantes, de la triangulación de estas dos clases de interacción y de los datos mismos que generan.

Cuando la etnografía virtual está acompañada por una etnografía tradicional, o más específicamente, como en el caso de esta investigación, se trata de una etnografía multisituada (Marcus, 1995), tanto en el plano actual como en el plano virtual, las interacciones cara a cara también son relevantes; pero en muchos de los casos, las relaciones han sido concebidas dentro de los mundos virtuales y después han pasado al plano actual. Por lo que es necesario preguntarse: ¿cuáles son las consecuencias de este movimiento *online/offline*?

Al plantearse un etnografía multisituada, en la que tanto las relaciones mediadas como las relaciones cara a cara son importantes, se genera una configuración metodológica en la cual es posible comprender cuáles son las diferencias entre la relación de los informantes con las tecnologías que se utilizan y la del investigador, así como las similitudes y las diferencias entre las interacciones *online* y *offline* con los informantes, considerando tanto la posición del investigador como la de los informantes.

Uno de los problemas que se debe tomar en cuenta es dónde comienza la relación, si en el plano *online* o en el plano *offline*. Esto marca de manera fundamental los hallazgos de la investigación y de manera particular a esta investigación donde las preguntas indagan acerca de los nexos entre el entorno *online* y el entorno *offline*. Uno de los riesgos de esta metodología es que no todas las relaciones que se generan *online* pasan al entorno *offline* y también existe la posibilidad de que suceda lo contrario que las relaciones *offline* pasen al entono *online*. Por lo tanto hay que ser cauteloso ya que, "[…] al instigar las interacciones cara a cara con ellos los investigadores pueden ponerse en una posición asimétrica, utilizando medios de comunicación más variados para entender a los informantes que los utilizados por los informantes mismos" (Orgad 2005: 53).

A pesar del riesgo que manifiesta Orgad acerca del movimiento *online/offline*, el hilo conductor de esta investigación es trazar las conexiones entre las experiencias *online* y *offline* de los habitantes de los mundos virtuales: cómo la participación de los jugadores *online* tiene consecuencias en su vida *offline* y, viceversa, cómo su mundo *offline* da forma a sus experiencias *online*.

En este enfoque se resume la importancia de obtener acceso a ambos entornos de los usuarios: *online* y *offline*. Evidentemente existe el riesgo de que no se logre este movimiento ya que el trabajo de campo está situado en los mundos virtuales. Las relaciones en estos mundos se caracterizan por el anonimato de las personas que los pueblan lo que puede dificultar los encuentros "cara a cara" y también es necesario cuestionarse en qué medida estos encuentros pueden ser forzados por la investigación, generando datos que más que aclarar pueden oscurecer su desarrollo. Es necesario pensar que el acceso a esto dos entornos también forma parte del establecimiento de la relación investigador

informante y por lo tanto también de la construcción de la identidad del antropólogo.

Metodológicamente esta investigación requiere combinar métodos tanto fuera como dentro de la pantalla, por lo tanto el investigador debe participar tanto en las interacciones *online* y como en las interacciones *offline* con sus informantes. En este sentido se ha escogido un servidor no-oficial de WOW donde tengo acceso a un grupo de jugadores a los que conozco personalmente y con los que he compartido dentro del mundo virtual.

Este grupo de jugadores también pertenece al Clan Lagartos del que también soy parte por lo que podré hacer su seguimiento. Como había señalado SL se utilizará de forma comparativa en esta investigación. En SL se contactó con un grupo de pobladores ecuatorianos, sin embargo ha sido complejo llevar las relaciones *online* al entorno *offline*. Es decir que en WOW la relación investigador/informante está atravesada por el movimiento *offline/online* y en SL el movimiento será contrario *online/offline*. Orgad señala que el movimiento *online/offline* tiene implicaciones importantes en los hallazgos y en la relación investigador/informante:

> […] La experiencia del investigador se convierte en una parte inevitable de la historia que se cuenta: el proceso empírico mismo y las relaciones particulares que surgen entre el investigador y sus informantes (tanto en *online* como *offline*), implica importantes significados íntimamente relacionados con el objeto de estudio. […] Un movimiento *offline* a *online* con los informantes requiere que el investigador sea reflexivo de las formas en que su propia experiencia empírica ilumina el contexto de Internet que se está estudiando. (2005: 54)

Es decir que la relación investigador/informante es fundamental dentro de esta investigación. Una de las ideas que aparece repetidas veces en las etnografías virtuales es la del investigador como "espía", como una posición benéfica y hasta ideal, en la medida en que permite recolectar material a nivel etnográfico sin distorsionar el campo con la presencia del investigador (Beaulieu, 2004). Aunque la posición del "espía" puede ser ventajosa, ya que permite un acceso sin necesidad de representar una posición vulnerable para el investigador, hay ciertos aspectos del fenómeno que pueden no ser "visibles" o públicos y que pueden perderse, además de las implicaciones éticas, políticas y episte-

mológicas (Mitchell, 1993). Por lo tanto la interacción es una parte fundamental para verificar las interpretaciones, además de la utilidad que proporciona el aprendizaje participante (Hine, 2000).

Sin embargo algunos autores (Beaulieu, 2004; Orgad, 2005) plantean la posibilidad de sacar provecho de la oportunidad de "espiar", ya que es una forma de ganar familiaridad con la cultura y los discursos de los entornos virtuales. En el caso de los mundos virtuales creo que esta etapa puede ser fundamental para desarrollar las capacidades del investigador (manejo del software, formas de comunicación, conocer acerca de los mundos virtuales, su historia, etc.), ya que el manejo de la tecnología de los mundos virtuales también tiene un impacto en cuanto a su performance como investigador dentro de los mundos virtuales. Es importante recalcar que esta es simplemente una etapa previa, ya que es indispensable establecer una relación investigador/informante como lo vimos en líneas anteriores, por lo que debe haber una segunda etapa en que el investigador devele su posición o su interés académico. Para esto se utilizarán los canales comunicativos necesarios, en este caso particular en el caso de World of Warcraft se utilizó el foro del clan para informar y requerir la participación de los jugadores en preguntas que se postearon en el foro de forma general. En el caso de Second Life, cuando se crea un avatar existe la posibilidad de crear un perfil de la persona, por lo que se utilizó este espacio para señalar mis intenciones. Evidentemente en las interacciones que se producen dentro de los mundos virtuales también existieron momentos en los que se informó acerca de mi interés académico que generaron preguntas acerca de mis motivaciones para realizar esta investigación.

El posicionarse como investigador es un punto crucial que requiere de cierto tipo de rituales. En el entorno virtual es necesario utilizar todos los medios posibles para crear confianza con los informantes, por el mismo hecho de que la comunicación es mediada. Esta es una parte fundamental de la investigación, ya que será el eje articulador que permitirá dar el paso hacia los encuentros *offline*. No se debe perder de vista que aunque la comunicación es mediada es indispensable generar relaciones de larga duración. Orgad, al realizar una investigación sobre la utilización del Internet con pacientes de cáncer señala que:

> En términos generales, ya que el objetivo era estudiar las prácticas a través de las cuales los espacios *online* se convierten en significativos para

> los pacientes, era importante mantener relaciones a largo plazo con los informadores, evitando un instrumental estilo de interacción que se resuelve alrededor del intercambio de correo electrónico sobre un tema específico.(2005: 56)

La presencia y la ausencia etnográfica aparecen como dos momentos articuladores de la etnografía, que deben ser repensados en la etnografía virtual (Ver Beaulieu, 2004). En los mundos virtuales la participación dentro de las actividades, los foros es fundamental.

Por otro lado el movimiento *online/offline* debe tomar en cuenta las continuidades y las discontinuidades en las relaciones con los informantes. Es decir qué tipo de relación se establece en el entorno *online* y si corresponde o no a la relación en el entorno *offline*, así cómo no anticipar las relaciones *offline* en función de las relaciones que se han establecido previamente en el entorno *online*. La relación investigador/informante está marcada por el enfoque etnográfico. En este caso particular los informantes son interlocutores y el investigador buscaría transponer o producir un conocimiento compartido, a través de un involucramiento disciplinado en la vida cotidiana de los jugadores. Sin embargo por la particularidad de esta investigación es importante distinguir entre las relaciones mediadas por computadora y las relaciones "cara a cara". En este sentido el investigador, sería quien transpone, conecta, articula mundos y los entiende antropológicamente.

En cuanto a las citas que se utilizan durante el texto, aquellas referentes a las entrevistas realizadas ya sea cara a cara o mediadas por computadora se mantendrá el formato de cómo fueron realizadas, por Chat se podrá ver los "nicks"[34] de las personas entrevistadas, por email se mantendrá el formato de pregunta respuesta y en las entrevistas "cara a cara" se citará toda la conversación entre comillas, con seudónimos para cada una de las personas que participaron en las entrevistas.

En el caso de Second Life algunas de las entrevistas tuvieron lugar dentro del mundo virtual por lo que se mantendrá el formato de las copias de los chats de texto (reconocibles porque aparece la hora al igual que los nicks de las personas entrevistadas). En World of Warcraft también se realizaron entrevistas dentro del mundo y se guardaron algunos registros; pero los chats de texto no se pueden copiar tan fácilmente como en Second Life, es necesario instalar un software especial, este software no se pudo utilizar durante todo el trabajo de campo,

debido a que con las diferentes expansiones y actualizaciones de los servidores se volvió incompatible, por lo que en muchos casos la información se transcribió como notas de campo.

A esta discusión hay que añadir la propuesta de Espen Aarseth, "Jugando en la investigación: enfoques metodológicos para análisis del juego" (2003), que propone una metodología particular de jugar, subrayando tres dimensiones que caracterizan todos los juegos: el *gameplay*, la estructura del juego y el mundo del juego. Además señala la necesidad de que el investigador tome una posición dentro del juego:

> Como jugadores debemos asumir un número de posiciones en relación al juego. ¿Qué tipo de jugador soy?, ¿soy un recién llegado, un jugador casual, un jugadores pesado?, ¿conozco el género?, ¿qué tanta investigación debo hacer antes de jugar?, ¿debo tomar notas durante el juego?, ¿debo tal vez llevar un diario de juego?, ¿o tal vez sigo adelante y me inmerso y me preocupo del análisis crítico después? Algunos juegos son rápidos, otros lentos, ¿debo acercarme a ellos de forma diferente?, ¿debo grabarme mientras juego?, ¿cómo analizo un juego en el que no soy muy buena?, ¿como un jugador-observador la situación parece más fácil, pero se puede? Si miro a los otros jugar, ¿cómo me doy cuenta de su conocimiento previo del juego?, ¿cómo escojo a mis sujetos? Cada juego envuelve un proceso de conocimiento y este proceso es diferente en diferentes tipos de jugadores, dependiendo de sus capacidades previas, su motivación y el contexto. (Aarseth, 2000: 3) *Traducción propia*

Otro punto metodológico importante que señala Aarseth es que los juegos son orientados de manera performática y nuestro propio performance puede no ser la mejor fuente, especialmente cuando nos analizamos a nosotros mismos. El análisis debe también contener una reflexividad con las fuentes que usamos, de dónde vienen, qué es lo que se podría incluir en nuestro análisis, porque seleccionamos una fuente y no otra.

El performance en el mundo virtual

Dentro de los mundos virtuales el avatar es una de las categorías que interesa analizar. Para desarrollar este análisis se retoma una de las subpreguntas de investigación: ¿cómo se performa el avatar en dos arenas diferentes World of Warcraft y Second Life. Lo preformativo, según Schechner (2002) "[…] ocurre en diversas instancias y de diferentes

formas. […] La noción fundamental es que cualquier acción que esté enmarcada, presentada, resaltada o expuesta es performativa". Además el autor dice que el campo de estudio del performance cambia constantemente, pero que en general abarca cualquier tipo de actividad humana desde el rito, el juego, el deporte, los espectáculos populares, las artes escénicas, así como las actuaciones de la vida cotidiana como lo son eventos sociales, la actuación de roles de clase, género, los medios masivos y el Internet (2002: 2).

Siguiendo a Schechner el avatar puede ser incluido como objeto de estudio. Si bien no todo lo que nos rodea es performance, un fenómeno cualquiera puede ser estudiado *como* performance. No interesa aquí la *lectura* o el estudio de un objeto en sí, sino de su *comportamiento*. En el caso de los mundos virtuales a través de los avatares se performan interacciones representadas a través de los mensajes de textos, los sonidos, las expresiones faciales, movimientos, vestimenta y los espacios sociales en los que se desarrollan. Lo performativo permite el análisis de la construcción social de la realidad (incluyendo raza y género), los simulacros. Siguiendo a Schechner en esta investigación interesa analizar cómo se diluyen las barreras entre lo virtual y lo actual, a través del performance del avatar. Es importante señalar que si bien muchas de las vestimentas, y de las características tecnológicas que permiten la interacción entre usuarios han sido previamente programadas, los usuarios de los mundos virtuales se apropian de estos recursos tecnológicos y crean significados sociales y culturales a través de ellos.

Según Guimaraes Jr. (2004) las nuevas tecnologías desafían las formas de sociabilidad que emergen de espacios de sociabilidad como los mundos virtuales y hacen indistinguibles las dicotomías tradicionales entre cultura y tecnología. Esta división ya ha sido cuestionada antes por los estudios de ciencia, tecnología y sociedad en los años setenta, cuando se señala que los estudios tradicionales sobre tecnología no consideraban los factores históricos, sociales y culturales.

Globalización y Antropología: ¿qué puede decir la antropología?

En la "Modernidad desbordada" Appadurai señala que no es posible imaginar el mundo como una colección de espacios "autónomos", es decir espacios imaginados como naciones o culturas demarcadas por las fronteras de la región o la nación. Pensar en el mundo globalizado

de hoy impone la necesidad de repensar los procedimientos paradigmáticos y las prácticas académicas establecidas. Si la modernidad está desbordada es porque excede los límites y las determinaciones de la nación. Los nuevos acercamientos etnográficos deben centrar sus estudios en las trans-localidades para intentar captar el impacto de la desterritorialización de los recursos imaginativos de las experiencias vividas localmente (Appadurai, 2001: 52).

Las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, en este caso representadas por los mundos virtuales ofrecen la posibilidad de entender cómo funciona el concepto de "trabajo de la imaginación", que propone Appadurai, pensado como el lugar donde los individuos y los grupos, negocian y disputan simbólicamente como anexar lo global a sus propias prácticas de lo moderno. Hoy el mundo estaría caracterizado por el papel que juega la imaginación en la vida social. Sin embargo es necesario reconocer el papel que juega lo global en relación a lo local, en este sentido el autor señala que la nueva economía cultural global tiene que ser pensada como un orden complejo, dislocado y repleto de yuxtaposiciones, para lo cual sugiere el estudio de los paisajes étnico, mediático, tecnológico, financiero e ideológico. Estos conceptos de "paisajes" sugieren una representación espacial alternativa, ya que se trata de distintos tipos de flujos que se encuentran en una situación de dislocación fundamental respecto a cada uno de los otros.

Los mundos virtuales, estarían contenidos dentro del "paisaje mediático". En esta investigación rastrearemos los nexos entre el paisaje mediático y los otros propuestos por el autor. Al indagar los nexos entre el mundo virtual y el mundo actual, a través de la constitución de comunidades y avatares *online y offline*, así como al analizar el rol que juega la piratería en el acceso a este tipo de mundos en América Latina (o en Ecuador específicamente); se está pensado en las tensiones entre lo local y lo global y cómo se relaciona el paisaje mediático con otros "paisajes" a través de lo que el autor denominada el "trabajo de la imaginación".

El estudio de los mundos virtuales es interesante en la medida que nos permite dar cuenta de las interrelaciones que se producen dentro del juego, pero también fuera de él. Para Hine (2005) el Internet juega un doble rol, por un lado, de instancia de conformación cultural y, por otro, de artefacto cultural construido sobre la comprensión y las expectativas de los internautas.

Notas

21 Se puede visitar la página www.koinup.com

22 Durante esta investigación se hablará de pobladores o jugadores para referirnos a las personas que habitan los mundos virtuales. Se utilizará los dos términos de forma intercambiable en la medida en que los mundos virtuales tiene un elemento de juego también más o menos acentuado según la característica del mundo virtual; también porque es de esta manera indistinta como se denominan las personas que participan de esta experiencia.

23 *Second Skin* (2008) , un documental del director Juan Carlos Pineiro explora estas dinámicas en un capítulo denominado *The Syndicate*.

24 En lo sucesivo se utilizarán las siglas en inglés para hacer referencia a estos juegos.

25 Martin (1995) en su libro *Sounds and Society: themes in the sociology of music*, asevera que la música en las sociedades industriales avanzadas "[…] está a nuestro alrededor, un elemento importante en nuestra cultura […] que puede servir para despertar nuestra curiosidad sociológica: en lugar de tomar la música por sentada, podemos empezar a preguntar por qué ha llegado a ocupar ese lugar destacado en nuestro mundo". Este dato muestra que para Martín el hecho de que la música esté tan difundida es en sí mismo una es razón suficiente para estudiarla. Traspolando la aseveración de Martin a los nuevos medios masivos de comunicación y más específicamente a los mundos virtuales es decidor el hecho de que en 2007 World of Warcraft alcanzara los 9 millones de usuarios (referencia obtenida de la página oficial de Blizzard) y Second Life 5 973 301 de usuarios, hasta abril 2007 (referencia del blog oficial de Second Life) y es válido preguntarnos porque tanta gente quiere participar en estos mundos.

26 La autora retoma los trabajos de Pickering (1995), Robinson (2005), Squire (2005),

27 "John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) fue un importante estudioso del idioma Inglés, especializado en el Viejo y Medio Inglés. Dos veces el profesor de anglosajón (Old Inglés) en la Universidad de Oxford, también escribió una serie de historias, incluyendo la mayoría de famosa El Hobbit (1937) y El Señor de los Anillos (1954-1955), que se establecen en una pre era histórica-en una versión inventada de del mundo llamada la Tierra Media. Ésta fue poblada por hombres y mujeres, Elfos, Enanos, Trolls, Orcos (o Goblins) y, por supuesto, Hobbits." http://www.tolkiensociety.org

28 En WOW se hizo el trabajo de campo en varios servidores no oficiales porque se hizo un seguimiento del Clan Lagartos. Este clan se mantuvo durante el tiempo del trabajo de campo y se movilizó por estos tres servidores. Los servidores no-oficiales no ofrecen garantías acerca de su persistencia en el tiempo por lo que este clan se iba cambiando de servidor cada vez que uno de estos desaparecía.

29 La distinción entre etnografía virtual y etnografía tradicional es arbitraria y solo pretende marcar una distinción entre el trabajo que se hace en el mundo actual y el que incorpora dentro de sus técnicas el trabajo etnográfico en el ciberespacio a través de las comunicaciones mediadas por computador.

30 Definir el ciberespacio es una tarea ardua, existen múltiples trabajos al respecto, desde perspectivas disciplinarias diversas. Interesa sin embargo plantear algunos

puntos que nos permitan entrar en la discusión que sigue sin embarcarnos en una compleja argumentación que podría ser motivo de un ensayo completo. Interesa resaltar que el término ciberespacio tiene algunas características: 1) la emergencia de un nuevo sentido de espacio social, 2) la interpretación del concepto de *embodied* y 3) como estos cambios alteran, modifican y crean nuevas instancias de las geografías del poder. (Cohen, 2007)

31 Se habla de comunicaciones medidas por computadora cuando se hacen etnografías en y a través del Internet o se utilizan textos que se mandan a través de mensajes celulares, etc.

32 Jankowski y van Selm (2006:) dicen al respecto "[…] Nuestra posición es que esta declaración es sospechosa y que es mucho más lo que se puede obtener mediante la aplicación de métodos de investigación convencionales, de lo que las prácticas de los que están en la vanguardia de la innovación de investigación de Internet parecen estar dispuestos a reconocer".

33 La triangulación de datos es un método que tradicionalmente se utilizaba cuando una investigación planteaba tanto técnicas de recolección de datos cualitativas como cuantitativas y se cruzaba está información. Este método era una forma de validar la información obtenida con métodos cualitativos. Más tarde está metodología se orienta no solamente como una forma de validar la investigación, sino que responde a los objetivos mismos que se plantea una investigación dada. En el caso de la etnografía virtual la triangulación de datos se refiere a la metodología donde se recogen datos tanto en el campo virtual como en el campo actual.

34 Los "nicks" un acrónimo de *nickname* (sobrenombre), así como las frases que los acompañan son parte importante para las personas por lo que se mantendrá el formato en las citas que se hagan de las entrevistas. Al preguntarle a Daegoth sobre su nick me respondió que: "En mi caso tengo fonemas japoneses, ingleses y símbolos, los uso para darle más estilo a mi Nick o para escribir algo en otro idioma. No está relacionado directamente, pero digamos que... es como para *marcar un sello propio* o plasmar tu propio estilo en él. Así puedes diferenciarte de los demás, así lo veo yo". Marcar la diferencia, crear una identidad propia son parte de la construcción del nick tanto en los mundos virtuales como en otros espacios de la Web, sean correos electrónicos, chats, foros, blogs, etc.

i INDICADORES DEL SECTOR DE TELECOMUNICACIONES 2001-2008

	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	ENE-08
ABONADOS DEL SERVICIO DE TELEFONÍA FIJA	1.320.776	1.411.055	1.530.700	1.590.755	1.667.948	1.753.821	1.804.831	1.799.979
ABONADOS DEL SERVICIO DE TELEFONÍA MOVIL	859.152	1.560.861	2.398.161	3.544.174	6.246.332	8.485.050	9.939.977	10.085.698
USUARIOS DEL SISTEMA TRONCALIZADO	12.598	14.703	17.320	18.229	20.672	22.258	23.756	23.981
ABONADOS DEL SERVICIO DE VALOR AGREGADO DE INTERNET**	85.630	100.663	107.350	119.768	137.326	207.277	276.714	276.714
USUARIOS DEL SERVICIO DE VALOR AGREGADO DE INTERNET**			364.153	408.241	514.020	823.483	1.151.906	1.151.906
LÍNEAS TELEFÓNICAS PRINCIPALES FIJAS POR 100 HABITANTES	10,7	11,3	12,1	12,4	12,9	13,2	13,4	13,4
ABONADOS DE TELÉFONOS MÓVILES POR 100 HABITANTES	6,9	12,3	18,7	27,2	47,3	63,3	73,1	74,0
ABONADOS DE INTERNET POR CADA 100 HABITANTES**	0,69	0,80	0,84	0,92	1,04	1,55	2,03	2,03
USUARIOS DE INTERNET POR CADA 100 HABITANTES**			2,84	3,13	3,89	6,14	8,47	8,47
COSTO DE CONEXIÓN DE UN TELÉFONO RESIDENCIAL (USD $)***	63,67	61,58	67,57	73,57	68,97	73,40	78,89	77,33
COSTO DE UNA LLAMADA LOCAL DE TRES MINUTOS (USD $)***	0,0288	0,0286	0,0289	0,0286	0,0307	0,0308	0,0369	0,0389

* Elaborado: SENATEL - datos al 31 de enero de 2008

** datos al 31 diciembre de 2007

NOTA 1: para el cálculo del costo de conexión de un teléfono residencial y de la llamada local de tres minutos se realizó un promedio ponderado de todos los costos de cada una de las empresas y los abonados residenciales incluyéndolas desde el período en el cual proveían el servicio, así: Andinatel, Pacifictel y Etapa desde 2001, Linkotel desde 2004 y Setel, Ecuadortelecom y Etapatelecom desde 2006

NOTA 2: Entiéndase como ABONADO DEL SERVICIO DE VALOR AGREGADO DE INTERNET a aquella persona natural o jurídica que suscribe un contrato de adhesión y contrata el servicio de Internet

NOTA 3: Entiéndase como USUARIO DEL SERVICIO DE VALOR AGREGADO DE INTERNET a toda persona que utiliza las cuentas de Internet, cada cuenta puede poseer uno u más usuarios, tanto en el caso de cuentas conmutadas como no conmutadas.

SECRETARÍA NACIONAL DE TELECOMUNICACIONES

Capitulo II
Las Formas de Acceso a los Mundos Virtuales

Este capítulo se centra en los diferentes tipos de acceso que existen para los mundos virtuales. Se analizará el acceso oficial a estos mundos, tomando como ejemplos a Blizzard con World of Warcraft y a Linden Lab con Second Life, para esto revisaremos cómo funcionan las industrias de estos mundos. Por otro lado se analizará el acceso a los mundos virtuales a través de servidores no-oficiales (piratas), tomando como ejemplo el caso de Word of Warcraft que ha sido considerado uno de los juegos más exitosos de 2007 y 2008 y además uno de los que tiene más cantidad de servidores no-oficiales al rededor del mundo.

Para esta investigación se han tomado los servidores no-oficiales Eneida, Arcania y Hachas & Dados, que utilizan la plataforma Mangos. En estos servidores se llevó a cabo la observación participante y las entrevistas realizadas a expertos corresponden a este emulador (Mangos). También se realizaron entrevistas con las personas que manejan los servidores no-oficiales que, por lo tanto, se encargan del manejo de la plataforma, el mantenimiento y las actualizaciones del servidor. Por otro lado se hizo un seguimiento de los foros tanto de Mangos[1] como de los foros de los servidores Eneida, Arcania y Hachas & Dados.

Paralelamente se retomaran temas como los derechos de propiedad intelectual, la cultura y la tecnología, la agencia de los usuarios y la producción de conocimientos que han sido el punto álgido en relación a la

discusión sobre la piratería. Finalmente este capítulo se cuestiona cómo se construyen estos espacios alternativos de acceso a los mundos virtuales y cuál es la figura del "pirata" que surge a partir de ellos.

La industria y la creación de los mundos sintéticos

Los mundos virtuales al igual que los video juegos convencionales (Wii, Nintendo, X-box, juegos de computadora como Diablo, Sims y otros) se enmarcan dentro de los grandes monopolios de la industria del entretenimiento. Las industrias más importantes que desarrollan este tipo de tecnología son: en Asia la firma Coreana NCSoft[2],las firmas Chinas Shanda Entertainment, The9, NetEase Perfect Wordl y Giant's; en EEUU y Japón, las mayores empresas incluyen a Sony que opera su propia división de juegos en línea (Sony Online Entertainement[3] o SOE), Electronic Arts[4] y Square Enix[5]. Además de la firma francesa Vivendi y la firma londinense Jagex[6]. Todas estas son grandes corporaciones que monopolizan la mayor parte del mercado que se encuentran en Asia, Europa y América del Norte (Castronova, 2006; James y Walton 2004). Aunque en el ámbito de los video juegos estas empresas tienen un gran mercado en América Latina, en el caso de los mundos virtuales todavía son muy pocas las que han incursionado. A continuación se muestra un gráfico de las empresas más importantes del mercado (2006) y de la cantidad del crecimiento de subscritores.

El mercado de los mundos virtuales en 2006

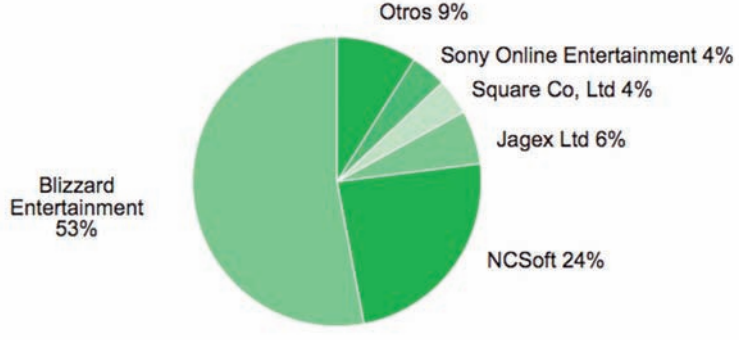

Gráfico 1: Fuente: http://www.mmogchart.com

Castronova (2006) es uno de los pioneros en la investigación de las industrias y de las economías de los mundos virtuales. En su libro "Mundos Sintéticos: el negocio y la cultura de los juegos online", analiza la relevancia que en la actualidad tienen estos mundos, mostrando que la economía que generan tiene implicaciones importantes en el mundo actual difuminando las fronteras entre la fantasía y lo real. En este libro Castronova realiza un estado de la cuestión en lo que se refiere al mercado de los mundos virtuales, aborda las corporaciones más grandes, los métodos de producción comunes y los modelos de precios, tomando en cuenta las fuerzas del mercado que están en juego[7]. Este autor define la estructura mercantil de esta industria como una "combinación clásica de un número pequeño de firmas dominantes, en constante muñequeo, entre unas y otras, frente a un conjunto de pequeñas firmas que empujan desde fuera" (Castronova, 2006: 126. *Traducción propia*).

Evidentemente este monopolio del mercado influye en la forma en que se consumen los mundos virtuales, por un lado porque las posibilidades de acceso están reguladas geográficamente[8] y priorizadas según el tipo de mercado que buscan alcanzar las firmas comerciales que lanzan los productos, por otro lado desde que se comenzaron a realizar las investigaciones sobre Internet se sabe que existe un brecha digital y que no todos los países tienen el mismo acceso a las nuevas tecnologías, no solo por los costos, sino también por la calidad de los productos que se distribuyen (por ejemplo: en el Ecuador el Internet todavía tiene costos de conexión altos tomando en cuenta que la velocidad de banda que se ofrece no es muy rápida). Estos puntos son esenciales para entender cómo han funcionado las formas de acceso tanto desde los servidores oficiales como desde los servidores no-oficiales a los mundos virtuales. Para comprender cómo funcionan los servidores no-oficiales de los mundos virtuales es importante también conocer cómo se producen estos mundos desde las grandes firmas industriales.

Un mundo virtual se produce de forma similar a un video juego. La diferencia está en que la producción de los mundos virtuales no termina cuando el producto es lanzado al mercado, sino cuando las personas pueblan estos mundos. Incluso durante su tiempo de vida los mundos virtuales requieren de personal que ofrezca un servicio 24 horas al día para sus usuarios durante todo el año. Este servicio está orientado no solamente a solucionar problemas técnicos del funcionamiento del

mundo virtual, sino también a dar un seguimiento de la participación de los pobladores, moderando foros por ejemplo. Pero además es importante señalar que un punto que ha impulsado la expansión de esta industria es la retroalimentación entre los jugadores y los creadores de estos mundos, lo que potencializado las innovaciones en esta área. Además de las personas que se encargan de mantener vivas a las comunidades que se crean alrededor de estos mundos, es necesario que un grupo de profesionales se encargue del mantenimiento de los equipos (computadores-servidor) que permiten tenerlos *online*, y otro de la creación de expansiones y parches que se lanzan periódicamente. Las expansiones generalmente proveen de nuevos contenidos y los parches solucionan problemas o errores, comúnmente denominados como "bugs" que se hayan detectado en los mundos virtuales[9]. Tanto las expansiones como los parches se pueden bajar directamente a través de Internet desde las páginas oficiales o también desde foros creados por los usuarios que proveen de links desde donde se descargan al computador. En general los parches son gratuitos, ya que están orientados al mejoramiento de la experiencia *online* y a solucionar problemas que se han identificado dentro de los mundos virtuales. Sin embargo las expansiones en muchos casos tienen un costo, ya que permiten a los usuarios renovar su vida virtual añadiendo características nuevas. Por los puntos mencionados anteriormente los costos de producción de los mundos virtuales son muy altos, ya que constantemente se encuentran en producción. Castronova afirma que: "la producción y la marcha de un mundo sintético no son una cosa fácil de hacer, necesitan de un poco de organización y de bastante dinero también" (Castronova, 2006: 126. *Traducción propia*).

La producción de los mundos virtuales implica para la industria del entretenimiento dos etapas la creación del juego que será distribuido posteriormente como un software al que se puede acceder por una descarga pagada desde Internet o por la compra de discos (generalmente en formato DVD) que permiten cargar el software en un computador y de un servicio *online* para los usuarios que implica también el mantenimiento del mundo virtual (programadores, diseñadores, servicio al cliente, etc.).

Uno de los problemas principales que enfrentan las compañías que producen esta clase de mundos es el manejo de las comunidades virtuales, el trabajo en red necesario para mantener en funcionamiento

estos mundos y el servicio a sus usuarios. La experiencia en estas área es por lo tanto primordial para garantizar su éxito en el mercado (Castronova, 2006; James y Walton, 2004).

> La necesidad de gente con experiencia probablemente explica los efectos del dominio del mercado en la industria hoy. Las compañías como NCSoft y SOE pueden confiar en su maestría interna, aumentada por la experiencia pasada, para evitar los errores que pueden causar que un diseño se estropee, [generalmente] es un servicio que pueda empujar a sus usuarios al exilio. El otro factor que podría explicar este dominio es el costo de desarrollo y la marcha de un mundo sintético. Se dice que uno puede crear un mundo y ponerlo en funcionamiento en los Estados Unidos por menos de $5 millones, pero los éxitos garantizados parecen pedir niveles de financiación iniciales mucho más altos, tanto como 20 o 30 millones (Castronova, 2006: 128. *Traducción propia*).

Añade Castronova (2006) que la mayor parte del dinero que se invierte en la creación de los mundos virtuales es destinado a la adquisición de una licencia y al servicio de vida (persistencia y actualizaciones de los mundos virtuales y servicio al cliente). Sin embargo, antes del lanzamiento de un juego existen varias etapas que es importante describir ya que permiten entender el proceso de producción de los mundos virtuales y, de alguna manera, también a las industrias que producen los mundos virtuales.

Primero se constituye un equipo que desarrolle el juego (James y Walton, 2004: 15). Este es un equipo multidisciplinario en el cual los diseñadores determinan qué va a hacer el jugador, los artistas diseñan el entorno y los personajes. Tanto artistas como diseñadores designan las tareas correspondientes a los programadores (Castronova, 2006: 128). Cuando se ha logrado un producto más o menos terminado se lanza una versión Alpha[10] del software y se pone a prueba, aunque el contenido todavía sigue siendo desarrollado. Durante el período Alpha se establecen importantes canales de comunicación entre los desarrolladores de los mundos virtuales y los usuarios. (James y Walton, 2004:63-64). Después de varias pruebas y corrección de errores, cuando se llega a un punto de satisfacción una versión Beta se pone a su vez a prueba. Finalmente cuando la versión Beta llega a un punto denominado "Oro" se envía el juego al editor. (Castronova, 2006: 128).

En la fase Beta muchos de los mundos virtuales implementan una prueba gratis o *free-trial*, es decir un tipo de acceso gratuito que permite que los mundos virtuales comiencen a poblarse, de manera que cuando alcanzan la versión "Oro" ya tienen una población base que es importante, ya que como algunos de las personas entrevistadas mencionaron refiriéndose a su experiencia dentro de estos mundos "es aburrido cuando no hay nadie". La posibilidad de socializar dentro de estos mundos es uno de los elementos que ha permitido a estas industrias un gran crecimiento en los últimos años, pero también que ha despertado el interés de las ciencias sociales por los mundos virtuales.

Castronova (2006: 129) señala que el *free-trial* tiene un riesgo y es que existe la posibilidad de que esta versión no genere suficiente interés entre las personas que participan de esta fase de prueba o existan demasiados errores que generen comentarios negativos y por lo tanto el juego sea un fracaso antes de alcanzar la versión "Oro". Es por esta razón que algunas empresas no lanzan esta clase de prueba.

De todas maneras los mundos virtuales están en un continuo desarrollo, entonces lanzar una versión suficientemente buena, aunque contenga algunos errores puede crear un buen marketing del producto y asegurar que el mundo virtual subsista en el tiempo. El servicio 24 horas que brindan los mundos virtuales a sus pobladores o jugadores está ligado a un concepto de temporalidad que particulariza a estos mundos y es que son persistentes, es decir que siguen *online* más allá de que sus usuarios estén o no conectados. Es decir que la "vida" dentro del mundo virtual sigue su curso, se siguen realizando actividades, se producen intercambios, se crean comunidades, etc., más allá de que uno o varios usuarios se desconecten. Esto implica que cuando un usuario vuelve a conectarse al mundo virtual lo encuentra cambiado. Esto no quiere decir que sean eternos, evidentemente son un producto comercial lo que implica que las industrias invierten en ellos y los mantienen en *online* mientras les generen réditos económicos. La persistencia es un concepto importante que retomaremos en el capítulo 3 cuando se aborde el tema de las comunidades virtuales y de los avatares.

> Un mundo virtual no puede ser pausado. Este sigue existiendo y funciona después de que el participante se ha marchado. La persistencia separa a los mundos virtuales de los juegos de video, como el Pac-man. Esta persistencia cambia el modo en que la gente se relaciona con otros

> participantes y con el ambiente. Ya no es un participante el centro del mundo, pero es un miembro de una comunidad dinámica y de una economía que evoluciona. Un participante tiene un sentido de los sistemas en el espacio (ambiente, ecología, economía) que existen con o sin la presencia de un participante. (Bell, 2008: 3. *Traducción propia*)

En cuanto a los modelos de comercialización de los mundos virtuales desde las industrias que los producen[11], Castronova (2006: 129-130) dice que, en general existen dos fórmulas, la primera es que se venden los discos con el software que permite acceder a los mundos virtuales o se paga un monto por bajarse el software del Internet, se paga una suscripción mensual y se cobra un monto también cada vez que nuevos contenidos (expansiones) son lanzados[12]. Otra modalidad, como es el caso de Second Life, es cobrar por las mercancías y servicios que se ofrecen dentro de los mundos virtuales. También se utiliza la publicidad, pero esta es una estrategia que en el caso de los mundos virtuales ha sido objeto de discusión.

> [...] la mayor parte de ingresos provienen de honorarios de suscripción después de que el mundo es construido. Por consiguiente, no toma mucho tiempo para que los ingresos de suscripción sean superiores al costo de la operación en curso. Una vez que un mundo está abierto, entonces, también pueden mantenerlo así, porque las operaciones en curso traen ingresos netos a la compañía. Sin embargo, para que un mundo sea productivo, es necesario que la corriente de ingresos de operaciones netos sea finalmente superior al gran capital inicial que implica construir el mundo en primer lugar. Cuando un mundo se cae al comienzo, los ingresos netos de suscripciones son un goteo y no una corriente, y el proyecto entero, mientras todavía siga vivo, resulta ser una propuesta que pierde. (Castronova 2006: 133. *Traducción propia*).

Sobre el lento crecimiento y los ciclos competitivos de esta industria Castronova (2006: 131-132) señala que las ventas en los videojuegos van a crecer debido al componente *online*. Esta información se puede medir por la cantidad de suscriptores y por el mejoramiento de los servicios de Internet a nivel mundial.

Suscriptores activos en los mundos virtuales

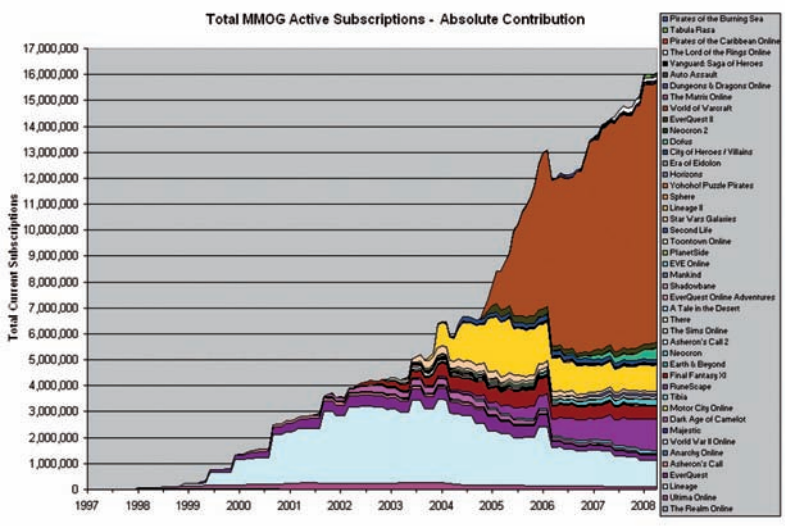

Gráfico 2: Fuente: http://www.mmogchart.com/charts/

Proyección de crecimiento del mercado de los mundos virtuales

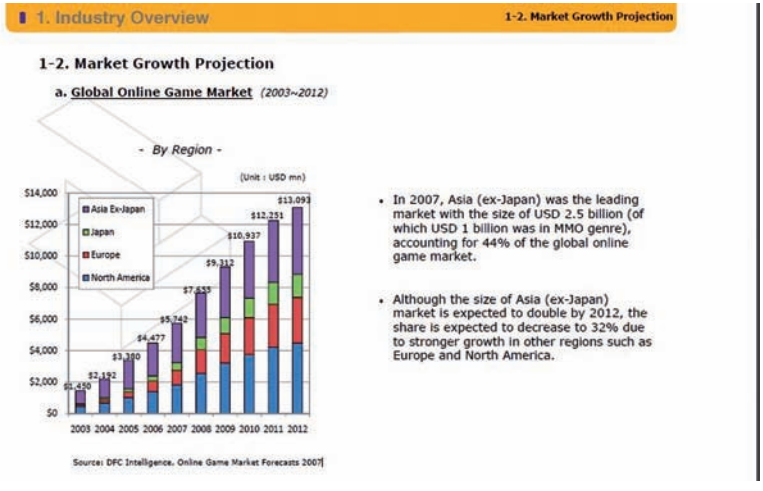

Gráfico 3: Fuente: Global Online Game Publisher NCsoft

Estos gráficos muestran claramente un crecimiento en la utilización de mundos virtuales y de los sistemas de comunicaciones mediadas por avatares en general.

> Este crecimiento se puede visualizar en varios factores: un componente generacional en la adopción de estas tecnologías, un crecimiento gradual (que se refiere tanto al acceso como al aprendizaje de estas tecnologías), la creación de los mundos sintéticos implica desafíos en varios niveles (creatividad, intelecto), el desarrollo de los mundos sintéticos y los costos. (Castronova, 2006:132. *Traducción libre*)

Este tipo de comunicación no solamente crece en la industria del entretenimiento, sino que también se ha extendido hacia otros espacios como las universidades y laboratorios de ciencia que los están implementando (ver Hine 2006).

Aunque también existe otro fenómeno que se produce paralelamente y es que las instituciones están migrando hacia los mundos virtuales que se encuentran en funcionamiento, como es el caso específico de Second Life, donde se puede visitar los campus de prestigiosas universidades, centros de estudios, proyectos de investigación, arte, etc. Aunque muchos de los mundos virtuales fueron concebidos inicialmente como juegos es importante resaltar que más allá de que estos hayan sido concebidos como tales y que exista un componente lúdico, la gama de interacciones que se producen dentro de ellos y las posibilidades que ofrecen los alejan cada vez más de esta definición.

Congreso estadounidense en Second Life

Fotografía 1: Fuente: http://us.oneworld.net/issues/ict/-/article/us-congress-wades-virtual-worlds DENVER/RAYBURN 2123 EN Second Life, el 2 de abril (OneWorld) - los legisladores estadounidenses sostuvieron la primera emisión simultánea por radio y televisión en un mundo virtual 3D, el martes, sondeando a los expertos sobre las oportunidades y peligros planteados por las nuevas comunidades en línea. *Traducción propia*

Sin embargo, es importante mencionar que aunque la demanda sigue en aumento, la cantidad de mundos virtuales todavía es limitada, por lo que las remesas que se obtiene de ellos son amplias, incluso para aquellos mundos que no han tenido tanto éxito.

Este escenario muestra cómo se posiciona a nivel mundial la industria de los mundos sintéticos, dentro de la industria del entretenimiento; pero también en el juego de fuerzas económicas a nivel mundial. Sin embargo en este panorama Castronova no da datos acerca de las firmas pequeñas que en muchos casos son las que han dado las pautas para la expansión de estos mercados a nivel mundial.

Más allá de las dificultades en la producción, distribución y marketing que Castronova menciona, uno de los problemas más importantes en relación a los mundos virtuales es que: "La política de funcionamiento de un mundo –o quizás el hecho de que se trata de política, más que de una simple propuesta […]– parecen desconcertar a más de unas pocas compañías que deberían conocer mejor [acerca de los mundos virtuales] (2006: 127). Incluso hoy en día se han desarrollado debates al respecto no solo en los foros y páginas referidas a los mundos virtuales, sino también en el mundo académico (Miah, 2005; Cajvaneanu, 2009; Kücklich, 2009).

Los mundos virtuales posibilitan el tráfico constante entre los creadores de los mundos y los pobladores o jugadores que participan en ellos. Si bien son los desarrolladores de los mundos virtuales los que crean los parámetros iniciales de estos mundos son las interacciones entre los pobladores o jugadores los que proveen

> […] la sustancia de los mundos virtuales, creando modelos de comportamiento, reglas sociales e instituciones colectivas. La vitalidad de las comunidades en línea es la que determina si un juego persiste y se convierte en rentable. Por lo que los MMORPG [y en general todos los mundos virtuales] dependen de las múltiples interacciones de los miles de usurarios, todos ellos usan el juego pero ninguno es propietario del juego, tienen en un sentido muy amplio, un componente de bien comunitario. Esto es realzado en un segundo nivel más específico, en cuanto a que la mayor parte del gobierno de estos mundos es realizado por asociaciones de jugadores –"clanes" o "guilds"– los cuales evocan altos niveles de cooperación voluntaria, ayuda mutua y distribución de recursos entre los jugadores"[13] (Coleman y Dyer-Witheford, 2007: 943. Traducción propia).

Es por esto que se vuelve complejo el análisis en cuanto a lo que se refiere al gobierno de los mundos virtuales y a la propiedad de los objetos que se crean dentro de ellos y a su comercio. Aunque la propiedad de los mundos virtuales reposa en los editores del juego, el desarrollo del mundo está determinado por lo que pasa dentro de ellos, es decir que son las poblaciones de jugadores o usuarios las que determinan la vida en los mundos virtuales. Un mundo virtual sin pobladores simplemente no existe.

El Acceso en World of Warcraft y Second Life

World of Warcraft y Second Life en adelante, WOW y SL respectivamente, trabajan con dos formas de acceso diferenciado. WOW es lanzado oficialmente al mercado en 2004 en EEUU, Nueva Zelanda y Australia, en China y Europa en 2005. Blizzard vende un software de instalación que puede ser comprado en discos o bajado directamente a través de Internet desde su página Web oficial y requiere además que el usuario pague una suscripción mensual para poder jugar dentro del mundo de Warcraft.

Además el acceso está dividido por regiones América Latina, Norte América, Asia, Europa y Oceanía. Es importante mencionar que recién el 18 de julio de 2008 se lanza la versión de Warcraft para América Latina, por lo que antes de esto tanto el mercado como el acceso estaba restringido principalmente a Estados Unidos, Europa y Asia. World of Warcraft está actualmente disponible en ocho idiomas, con una versión rusa. Además de Norteamérica y de Europa, se juega en China, Corea, Australia, Nueva Zelanda, Singapur, Tailandia, Malasia, y las regiones de Taiwán, Hong-Kong, Macau y desde el año pasado en América Latina.

Suscriptores de World of Warcraft 2008

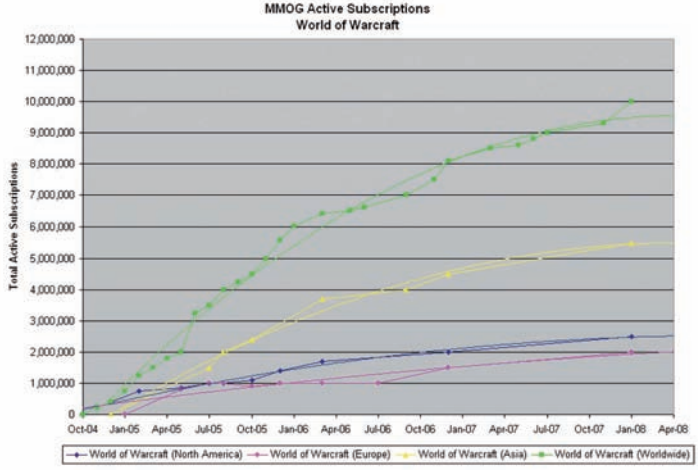

Gráfico 4: Fuente: http://www.mmogchart.com/Chart11.html

Este gráfico muestra el crecimiento en el número de usuarios por regiones y a nivel mundial. Sin embargo no da cuenta de la cantidad de usuarios que acceden al mundo de Warcraft a través de servidores "piratas" por lo que se puede inducir que el número de personas que está envuelta en los mundos virtuales es mucho mayor.

Second Life es un mundo virtual creado por sus residentes, esto no quiere decir que no haya una producción inicial, sin embargo tanto los espacios como la vida que se lleva dentro son, en gran medida, produ-

cidos por los propios pobladores, ya que este mundo virtual provee a sus usuarios de una serie de herramientas que les permiten crear gran cantidad de los objetos del mundo (como ropa, accesorios, características de sus avatares, construcción de lugares, etc.). Desde su apertura al público, en 2003, ha crecido y hoy está habitado por millones de residentes de todo el mundo. Este mundo permite a sus habitantes comprar y vender mercancías de distinto tipo: objetos, tierras, ideas, etc. Para acceder a este mundo es necesario tener un computador con algunos requerimientos básicos, banda ancha y el software que permite acceder al mundo se baja de forma gratuita a través del Internet. Existen dos tipos de membresías la básica y la Premium que permiten realizar diferentes tipos de transacciones. A continuación una tabla con la descripción de cada uno de los planes de membresía :

Detalles de los planes	Básico/Gratis	Premium/6 por mes
Avatar personalizable	√	√
Oportunidades de construcción	√[1]	√[2]
Propiedad de terreno	X	√
Bono de inscripción	L$250 [3&4]	L$1000 [3&4]
Estipendio semanal	X [5]	L$300/semana [5]
Soporte Soporte Básico	Soporte Premium	

1. Construya y programe objetos en áreas públicas y en "cajas de arena" privadas (zonas de construcción gratuitas temporales. Vestimenta para volar o construya sus creaciones o guárdelos en su inventario.
2. Construya, almacene y muestre proyecto en su tierra. Una variedad de climas y tipografías están disponibles. Vea los precios de tierras para más detalles.
3. El bono de inscripción solo se expide con la confirmación de una tarjeta de crédito válida o otra información válida de identidad. No se le cobrará por este bono- la información es recolectada solo para confirmar su identidad. Nota: el bono aplica solamente para la primera cuenta.
4. El bono del registro *premiun* es otorgado solo a las nuevas inscripciones. Recibirá el bono de registro 45 días después de haberse registrado, asumiendo que su tarjeta de crédito ha sido aceptada.
5. Independientemente del estipendio, Liden™ dólares (L$) pueden siempre ser comprados y vendidos en el *Second Life Liden Dollar Exchange*.
6. Reactivar una cuenta requiere pago

Tabla 1: Fuente: http://secondlife.com/whatis/plans.php

El negocio de SL no se centra en la venta de software o en el acceso al mundo en sí mismo, sino en la economía interna que se genera, economía que como lo muestra Castronova (2006) no afecta solo al mundo virtual sino que está en constante relación e intercambio con el mundo actual. En SL se pueden construir tanto una casa como un negocio, también se encuentran dentro del mundo creaciones de los propios residentes (los cuales mantienen derechos de propiedad intelectual sobre ellas), que además se pueden comprar, vender, intercambiar y comerciar con otros residentes, finalmente se tiene acceso a un mercado, que como se menciona en la página oficial de SL:

> actualmente el mercado soporta millones de dólares de los EEUU en las transacciones mensuales. Este comercio es manejado con la unidad de comercio interna al mundo, el dólar Linden™, que puede ser convertida a dólares de los EEUU según el tipo de cambio que se encuentre en línea. (http:secondlife.com)

El comercio[14] que se produce dentro y fuera de los mundos virtuales permite un acercamiento a las complejidades que producen estas nuevas tecnologías en relación a la dicotomía entre lo virtual y lo actual. Castronova (2006) señala dos puntos importantes:

> En primer lugar, es verdad: las piezas de oro [en algunos mundos la moneda circulante es el oro] en efecto son tratadas como el dinero verdadero, por gente verdadera [...] Los valores generados dentro de estas sociedades, [...] no tienen menos y tampoco más autenticidad que los valores [asignados en el] mundo [actual]. El valor es una construcción social [...] un gran número de personas comienzan a sentirse tan comprometidos emocionalmente con su existencia virtual como lo hacen con su existencia en la Tierra, los valores emergentes en el ciberespacio comienzan a tener importancia para todos nosotros. [En segundo lugar es importante recordar] que [se está produciendo] un cambio de tipo social, por el cual el Mundo sintético [comienza a tener] tanto peso como el Mundo real [...] La demanda [de estos mundos] está allí, el suministro está allí, y la tecnología está ya allí, significando que tanto los actores comerciales como los no comerciales se encuentran construyendo mundos sobre mundos según sus objetivos [particulares]. (Castronova, 2006: 145-146. Traducción propia)

En general la industria de los juegos de video así como la de los mundos virtuales está en constante flujo, entre los mundos virtuales y el mundo actual, así como también entre los jugadores y los creadores de estos mundos. Esto nos remite a los estudios de ciencia tecnología y sociedad que plantean que:

> [...] un nuevo dominio de la práctica antropológica, el estudio de la cibercultura está particularmente concernido con las construcciones y reconstrucciones culturales, sobre las cuales se basan las nuevas tecnologías y que ellas a su vez ayudan a dar forma. Toda tecnología emerge de unas condiciones culturales particulares y de forma concomitante ayuda a producir otras. (Escobar, 2005: 15)

Esta afirmación es importante en la medida en que frente al mercado aparecen nuevos espacios de creación y reproducción tecnológica. En el caso de los mundos virtuales, como hemos visto, existen formas de acceso diferenciadas por región y también aquellas que restringen ciertas actividades a los usuarios según el monto del estipendio mensual que se pague, ambas monopolizadas por las grandes industrias del entretenimiento. Por otro lado los mundos virtuales necesitan de computadores con características particulares y acceso a conexiones de Internet de alta velocidad, lo que segrega la participación de las personas.

Sin contar que es necesario tener una tarjeta de crédito internacional para realizar las transacciones que permiten tener acceso a los mundos virtuales, o incluso se pueden comprar tarjetas en lugares especializados que permiten un acceso mensual, esto requiere igualmente que se compren los programas autorizados. En América Latina y en otras partes del mundo las condiciones socio-económicas han dificultado el acceso a estos mundos posibilitando la creación de reproducciones, que permitan el acceso a millones de usuarios interesados en participar en ellos. Frente al mercado aparecen por lo tanto otros aspectos de la cultura digital y los mundos virtuales que son puestos en circulación de forma gratuita por comunidades de voluntarios.

> Alguna copia deshonesta de un mundo existente será liberada y puesta a disposición de forma gratuita en una red ad hoc par-a-par. Algo como esto ha pasado ya; los hackers inteligentes han usado el software de cliente de los mundos virtuales para hacer una reingeniería inversa del software de lado del servidor que después pone en funcionamiento

> a servidores deshonestos a los cuales uno puede tener acceso gratis. Aunque estos mundos deshonestos no funcionan muy bien –al aparecer son incapaces de reproducir muy bien las funciones de base de datos y el lado de servicio de cliente del negocio– su existencia makes the point: es posible que por la combinación del software de código abierto y una red descentralizada, los mundos puedan simplemente surgir solos, sin dueños y autoridades que los controlen (Castronova, 2006: 142. Traducción propia)

Estas copias "deshonestas" de las que habla Castronova, posibilitan formas alternas de acceso a los mundos virtuales, nos interesa comprender cómo se pone en funcionamiento un servidor no oficial (pirata) y cuáles son las motivaciones para ponerlo en marcha, ya que como bien lo menciona Castronova son gratuitos.

3. MMORPG, piratería y propiedad intelectual

Mangos y Ascent son dos de los proyectos que permiten crear servidores no-oficiales brindando las herramientas para crear un servidor emulador de World of Warcraft. Un servidor emulador es un término que se refiere a un servidor que imita el comportamiento de otro servidor. Estos servidores se implementan a través de dos procesos: clonación o ingeniería inversa del servidor original. Técnicamente, un servidor emulador no "emula", como se entiende en la definición tradicional de este término. Ya que el software del servidor original no está disponible, el comportamiento del servidor es expuesto a una re-ingeniería o clonación. Esto se puede hacer analizando el flujo de datos del servidor original, o al desmontar y analizar la información de un cliente que esté disponible.

Ascent es un emulador basado principalmente en la participación de la comunidad y el trabajo del equipo que lo conforma. Todas las personas interesadas pueden acceder y bajarse el software libremente desde el código fuente que se encuentra en varios foros y en la página oficial http://www.mmoforge.org[15] y hacer su propio servidor a su propio gusto. Esto quiere decir que pueden incluir características particulares que no se encuentran en los servidores oficiales. Sin embargo, el equipo en sí no proporciona las bases de datos o el contenido (mapas de los mundos virtuales, por ejemplo), existe una comunidad que trabaja en el desarrollo de estos mundos lo que permite tener una gran variedad

de contenidos. Esta comunidad es inmensa y está diseminada en varios foros en Internet, basta poner en un buscador, como Google las palabras MMORPG y MANGOS o ASCENT o incluso como crear un servidor de WOW. La cantidad de miembros que conforman esta comunidad es muy vasta, es enorme la cantidad de foros, listas de correo especializadas, blogs que se encuentran en el Internet por lo que no es posible tener un dato certero de cuántos servidores "piratas" existen ni el alcance de esta. Sin embargo como referencia se puede visitar la página: http://www.xtremetop100.com/world-of-warcraft, donde se puede encontrar una lista de los 100 mejores servidores no-oficiales de World of Warcraft. Generalmente las direcciones de los foros, blogs o páginas Web que desarrollan estos tópicos cambian de dominio constantemente por las implicaciones que tiene el tipo de información que divulgan para las compañías que desarrollan las versiones oficiales.

MANGOS (Masive Network Game Object Server) nace en 2005. Es una multiplataforma gratuita de código abierto, un proyecto de servidores de objeto orientados a MMORPG, hospedado en SourceForge.Net (desde Septiembre de 2006) y licenciado bajo la GPL[16] (General Public Licence).

Este proyecto es uno de los principales que maneja la información especializada necesaria para crear servidores emuladores de código abierto que soportan el protocolo de red de World of Warcraft. La información que se brinda en este acápite ha sido recolectada de varios sitios Web, foros y blogs, en la página oficial de MANGOS[17], encontramos algunas autodefiniciones acerca de su proyecto:

> Mangos no es un emulador. Es un proyecto de aprendizaje diseñado para aplicarlo a cualquier MMORPG. El aprendizaje está orientado en este proyecto hacia aprender cómo se programa un juego y a mejorar la aplicación MMORPG, no a jugarlo realmente. Para participar en MANGOS es necesario tener conocimientos en programación. La comunidad de MANGOS está enfoca en un lugar donde los programadores puedan resolver sus problemas con esta aplicación. Por otro lado este proyecto se encuentra en una fase alpha lo que implica que los participantes no deben tener expectaciones en cuanto a las habilidades, capacidad o estabilidad el proyecto.
> (http://www.mangosproject.org/forum/index.php?showtopic=7590)
> *Traducción propia*

MANGOS fue concebido principalmente como un proyecto de aprendizaje tanto en su producción como en sus metas. En el caso específico de World of Warcraft a partir de este proyecto se han creado un sinnúmero de servidores no oficiales (piratas) lo que genera tensiones entre las metas propuestas por esta plataforma, las leyes de propiedad intelectual, los software libres y las industrias de los mundos virtuales. Sin embargo, dentro de la comunidad que accede a estos proyectos tanto como en otros ámbitos relacionados (circulación libre de software, propiedad intelectual, etc.) la legalidad o la ilegalidad de este tipo de proyectos todavía está en conflicto. Entender el contexto legal en el que se enmarcan o no es importante para la investigación, ya que permitirá definir al "pirata", es decir a qué tipo de piratería hacen referencia estos marcos legales y cuál es la figura del "pirata" que surge a partir de la investigación realizada.En el foro oficial del proyecto MANGOS un usuario lanzó la siguiente pregunta:

> "Hola a todos! ¿Es ilegal cuando ejecuto un servidor MANGOS (or Ascent) en un equipo y algunas personas están jugando en mi servidor" Kisjaksi, posteado el 28 de abril de 2008. *Traducción propia*

Estas fueron algunas de las respuestas:

"¿Por qué estás comparando MANGOS con Ascent? Ascent es un emulador ilegal MANGOS es un proyecto de aprendizaje." *Traducción propia*

> "Puedes hospedar cuantos servidores quieras y tener cuantos jugadores quieras, pero no lo hagas público. ¿Qué significa? Bueno no pongas publicidad en la Web de tu Server y cosas así. Si quieres hacer un servidor para tus amigos (digamos que tienes 500= y no haces el servidor público, entonces el servidor **NO** es ilegal." *Traducción propia*

Si bien Mangos y Ascent se lanzan como plataformas que pueden ser utilizadas por los usuarios para generar proyectos orientados de tipo MMORPG, al aprendizaje de su manejo y al mejoramiento de este tipo de aplicaciones, se ponen en cuestionamiento cuando los usuarios utilizan estas plataformas para generar servidores no-oficiales (piratas) de los mundos virtuales que son producidos bajo licencias y derechos de propiedad intelectual de industrias específicas, como es el caso World of Warcraft producido por Blizzard. Sin embargo en los mismos foros las discusiones al respecto son ambiguas y aluden a las problemáticas de pro-

piedad intelectual que se generan no solamente en el caso de los mundos virtuales sino en relación a los productos que circulan en la Web.

> […algunos] teóricos de los medios digitales proponen que el software libre divulga una 'cornucopia de los bienes comunales (*commons*)' (Bricklin, 2001) o 'bienes comunales inversos' (Raymond, 2001:149), en los cuales el trabajo voluntario de colectivos de programadores produce resultados más robustos y más innovadores que los de los desarrolladores comerciales. De forma general Howard Reingold (2002:35) ha observado que la facilidad de los medios digitales de adaptación, velocidad de circulación, diseminación de instrumentos de autoría digital y condiciones de trabajo en red generan un 'fondo de recursos comunes' que tienden a desbordar a los derechos privatizados. Los académicos reformadores han sugerido que la vitalidad de la producción cultural digital va a ser realzada, no por un recinto más estricto en regímenes de propiedad intelectual, pero mejor dicho por el mejor reconocimiento de los 'recursos creativos comunes' intrínsecos a la actividad del trabajo en red[18] (Coleman y Dyer-Witheford, 2007: 935) *Traducción propia*

Estas prácticas de copiar, reproducir y reorientar los mundos virtuales, entendiéndolos como producciones culturales digitales, tienden más hacia los modelos de bienes comunales de los que hablan Coleman y Dyer-Witheford (2007), sin embargo se encuentran subordinados a los elementos dominantes de los regímenes del mercado.

> […Con los cuales tienen] una relación compleja, al mismo tiempo complementaria y conflictiva. La industria de los juegos a menudo tolera, algunas veces adoptada esta alternativa de economía comunal [como es el caso de Second Life], pero igualmente a menudo criminaliza estas brechas de la propiedad intelectual. Rodeados por un régimen de mercado, los bienes comunales de los juegos son raramente puros, degradados por un lado hacia la criminalización de la transformación de bienes en servicios (*commodification*) y, por otro lado, hacia la colaboración corporativa. No obstante, en suma ellos crean patrones de creación voluntaria y uso compartido que complican profundamente y algunas veces desafían sostenidamente las lógicas del mercado. (Coleman y Dyer-Witheford, 2007: 936. *Traducción propia*)

En este panorama complejo también es importante comprender cuales son lógicas de propiedad intelectual que están en juego. Hay

algunos puntos que se encuentran en debate, relacionados con el tema, primero vamos a realizar una descripción de las leyes relacionadas a la legalidad e ilegalidad de estas plataformas y después revisaremos algunos de los post que se encuentran en los foros:

- Derecho de autor (*copyright*)
- Ingeniería inversa
- Contrato de licencia de software (EULA, *End User License Agreement*)
- Ley de derechos de autor de Estados Unidos de América (DMCA, *Digital Millennium Copyright Act*)

Copyright e Ingeniería reversa: El derecho de autor o *copyright* es un régimen legal que protege la propiedad intelectual de obras creativas tangibles e intangibles de diversa índole. Sin embargo, en muchos casos, los derechos de autor se ceden a las corporaciones auspiciantes, como es el caso de la música, el cine y otros. Las nuevas tecnologías comunicaciones han abierto nuevos canales de producción, distribución e intercambio, generando nuevas preocupaciones a los poseedores de los derechos de autor.

La ingeniería inversa es una manera de obtener datos técnicos de un producto final. En el caso de los mundos virtuales la ingeniería inversa puede ser considera como una posible infracción de los derechos de autor de los creadores de los mundos. Emular un material protegido por derechos de autor no es una violación. Sin embargo, esto exige que el emulador sea completamente una obra original. Para aplicar el método de ingeniería inversa a un mundo virtual se requiere que el software original se filtre de la compañía que lo creó, por lo que el uso de este y su distribución es, sin duda, una infracción del derecho de autor[19]. Las versiones modificadas de este tipo de software de servidor original, no se consideran emuladores. El protocolo que se utiliza para comunicación entre el servidor y el cliente no está sujeto a los derechos de autor, en contraste podría teóricamente ser patentado, aunque las patentes de software es un campo en disputa también. Hay casos en los que un creador de un mundo virtual logra de manera efectiva cerrar un servidor no oficial (denominado también "pirata") utilizando herramientas legales, debido a las evidentes violaciones de derechos de autor, tales como el ofrecimiento directo al cliente de la descarga, o la oferta de descargas modificadas de archivos provenientes del paquete original del mundo.

En el caso de los servidores "piratas" de World of Warcraft, se requiere realizar una reingeniería inversa a partir de la cuenta de un cliente del servidor original. Además los personajes y la arquitectura del mundo de Warcraft al igual que la estructura general del mundo es replicada aunque, como lo mencionamos en párrafos anteriores, estos servidores obedecen a patrones múltiples, ya que los programadores utilizan las plataformas de maneras diversas. Hay servidores "piratas" en los que se encuentran formas de juego diferentes a las propuestas por los servidores oficiales, un ejemplo de ellos son los "fun servers". Los "fun servers" permiten que los pobladores interactúen con el mundo virtual de formas diferentes a las ofertadas por los servidores oficiales. En algunos "fun servers" es posible alcanzar el nivel más alto en un solo día, lo que en el servidor oficial o en un servidor no oficial "blizzlike" de WOW tomaría meses. Otros "fun severs" permiten que los usuarios que manejan lenguajes de programación utilicen "cheats"[20] dentro del mundo. Otros combinan diferentes narrativas fantásticas a las ofrecidas por el servidor oficial, en algunos "fun servers" se pueden encontrar personajes de otras historias como Star Wars, por ejemplo. En definitiva estos servidores son un ejemplo de las formas en que estas tecnologías son apropiadas, de maneras creativas, por los usuarios. Más adelante haremos énfasis en el tipo de trabajo que requieren estos servidores, ya que hacer una reingeniería inversa no es un cosa sencilla ni tampoco el mantener estos servidores "piratas" *online*

EULA o *End User License Agreement*, es una licencia por la cual el uso de un producto solo está permitido para un único usuario (el comprador). La utilización del EULA está muy difundida en las empresas que crean software y es una forma contractual entre el fabricante y/o autor y el usuario final que requiere la aceptación de este último. Para lo cual generalmente aparece en la pantalla del usuario una forma de consentimiento que se acepta o se deniega con un clic. En algunos casos se requiere el envío de una forma impresa, pero no es muy común. El usuario siempre cuenta con la opción de no aceptar el EULA, por lo tanto derogando los derechos y capacidad de usar el software. Es el EULA el que detalla las restricciones y las maneras en que se debe o no utilizar el producto protegido. Hoy en día la mayoría de los mundos virtuales más comerciales requieren que el usuario firme una cláusula de no crear o utilizar emuladores del servidor al instalar el servidor cliente que compró. Esta ley sostiene que la emulación de un servidor

requiere la elusión de la ley de protección contra copia. Blizzard establece, entre las obligaciones del usuario final en su EULA que :

> Con sujeción al Otorgamiento de Licencia previsto más arriba, usted no podrá, total o parcialmente, copiar, fotocopiar, reproducir, traducir, realizar **actos de ingeniería reversa**[21], extraer el código fuente, modificar, desensamblar, descompilar, o crear trabajos derivados basados en el Juego, ni quitar avisos de propiedad exclusiva o etiquetas adheridas al Juego. El incumplimiento de las restricciones y limitaciones contenidas en esta Cláusula 5 conllevará la resolución inmediata y automática de la licencia otorgada y puede hacerle a usted incurrir en responsabilidad civil y/o penal. Sin perjuicio de lo anterior, usted podrá realizar una (1) copia de seguridad del Juego Cliente y de los manuales. (www.worldofwarcraft.com)

La Digital Millennium Copyright Act (DMCA) es una ley de derechos de autor de Estados Unidos de América. Esta ley criminaliza, no solo la infracción del derecho de autor en sí, sino también la producción y distribución de tecnología que permita sortear las medidas de protección del derecho de autor; además incrementa las penas para las infracciones al derecho de autor en Internet. Ha habido casos exitosos en los que Blizzard ha logrado poner fuera de funcionamiento servidores "piratas" de World of Warcraft, utilizando esta ley. Sin embargo los servidores "piratas" están diseminados por la red lo que genera problemas a las empresas, primero por la dificultad de localizarlos a todos, segundo por los altos costos que implica cerrar un servidor, tercero por que la aplicación de estas leyes tienen en muchos casos restricciones geográficas y tercero las compañías han llegado a un punto de tolerancia con este tipo de servidores. Pienso que está tolerancia tiene que ver con que las compañías también obtienen beneficios de los experimentos que se realizan en estos servidores "piratas" que muchas veces son capaces de mejorar ciertos aspectos del mundo, aunque evidentemente esto es algo que no se menciona por parte de las industrias que producen los mundos virtuales.

> **Post No. 1**
> **Título: Servers piratas del WoW 12/08/2007 10:31:34 PDT**
> "Como jugador del World of Warcraft, y como la gran mayoría de gente que conoce de su existencia, me disgusta encontrarme con la existencia de servers piratas. Es normal y comprensible que todos los servers ile-

> gales que existen del wow en el mundo sean difíciles de destruir, pero al menos me gustaría frustrar las esperanzas de infelices que juegan de manera ilegal. De manos de un conocido, me ha sido otorgada cierta información sobre cómo localizar servers piratas, mediante páginas como Top 100 o Top 200.
> *******EDITADO*********
> Estas páginas albergan cuantiosos lugares de ocio para noobs que no saben apreciar el juego, pero lo que más me revienta de estos noobs, cercanos a mí, x cierto, es lo infravalorado que tienen al server oficial. Es repulsivo ver como alardean de su patético server. Por favor, aunque sea contéstenme con una respuesta razonable. Gracias.
> [Mensaje editado por Nazamur]"
> Adalastar
> **Post No. 5**
> **Título:Re: Servers piratas del WoW 13/08/2007 01:26:05 PDT**
> Es increíble que alguien pueda denunciar algo dando la información directa sobre como infringir las normas...
> Un poco más de cuidado, por favor.
> PD: En cuanto a tu hilo te responderé con un refrán: "No se le pueden poner puertas al campo". Podemos hacer todo lo que está en nuestras manos por sancionar el uso de este tipo de servicios, pero todo tiene un límite y en Internet hay pocas leyes como bien deberías saber.
> [Mensaje editado por Nazamur]
> Nazamur
> Community Manager, Spanish
> Blizzard Entertainment

Este marco jurídico muestra dentro de qué parámetros se inscriben los servidores "piratas" de WOW, el tipo de discurso que construye la figura del "pirata" se basa fundamentalmente en los derechos de propiedad intelectual y en las leyes que lo protegen.

> La cultura de juegos fue popularizada, pero también encerrada dentro de un régimen de derechos a la propiedad intelectual. Los videojuegos siguen siendo el centro de un mecanismo impulsor comercial para probar la aplicación de copyright, la patente y la marca registrada al software. Los jugadores están acostumbrados a hacer clic en los Acuerdos de Licencia de Usuario final (EULA) bajo cuyas provisiones ellos ceden la mayor parte de derechos sobre los juegos que compraron (Festinger, 2005). El pleito intra-comercial se hizo un rasgo prominente de la cultura de los juegos. Atari demandó a competidores por la copia de

> PacMan; [...] Nintendo aseguró sus juegos con 'una cerradura y una llave tecnológica' y con abogados notoriamente agresivos; Microsoft y Sony lucharon contra pleitos de rivales reclamando el robo de secretos importantes de sus juegos (Kline et al., 2003; Nichols, 2000). Pero la cara más publicitada de este régimen patentado ha dado un giro contra un remanente de la cultura hacker: la piratería. (Coleman y Dyer-Witheford, 2007: 937) *Traducción propia*

Coleman y Dyer-Witheford (2007) señalan que los hackers de juegos realizan sus actividades "más por placer que por alcanzar una meta más constructiva". Aunque difiero de la afirmación de Coleman y Dyer-Witheford al señalar que el placer no es una meta constructiva, infiero que se refieren a que no están recibiendo una retribución económica monetaria por esta actividad. Si pensamos en que muchos de los servidores "piratas" de World of Warcraft son gratuitos, está claro que no existe una economía de tipo comercial de por medio, pero sí otro tipo de economía que definiremos y a la cual dedicaremos la siguiente sección.

Es importante mencionar que la industria de los juegos no hace una diferenciación entre la piratería del mercado negro y la piratería de redes que se denominan como "warez'. Coleman y Dyer-Witheford (2007) definen a estos diferentes tipos de piratería de la siguiente manera:

> Los centros del mercado negro están concentrados en el nuevo mundo industrializado. En China, el Sureste de Asia, Europa del Este, México y América Latina, los sindicatos piratas operan plantas de duplicación […], modelos de producción en red, a menudo con una venta al por menor y con ventas por medio de órdenes telefónicas (Departamento de justicia de Estados Unidos). Esta piratería pertenecen al mundo criminal que está en la sombra del mercado mundial, no de los jugadores comunales, aunque puede redistribuir riqueza desde el Norte rico globalizado hacia el Sur pobre, un reclamo anti-imperialista hecho por muchos piratas de software (Kline et. Al., 2003: 214). Pero también existe una economía del regalo circulando por software libres: 'warez'. Mientras que existen algunas ofertas fáciles de acceder a través de chats libres, grupos de élite que son clandestinos y selectivos. (Coleman y Dyer-Witheford, 2007: 938. *Traducción propia*)

El Internet ha puesto en entredicho conceptos que hasta hace algunos años funcionaban con éxito, como lo era la ley de copyright. Es con la aparición del Internet que ciertos fenómenos se expanden de forma exponencial, generando nuevas discusiones y dificultades para las grandes compañías (las industrias más afectadas son música, cine y software) que se benefician con el copyright (Ver: Castlon Anlitycs, http://www.caslon.com.au/about.htm). Con la expansión de la piratería se busca extender las regulaciones del copyright creando regulaciones técnicas del mismo (llaves tecnológicas, encriptación de la información, etc.). Por lo tanto no solamente se trata de regular de qué manera los usuarios utilizan la tecnología, sino también se busca que la tecnología se vuelva incognoscible. Con el aparecimiento del Internet, la tecnología se convierte en la única forma de defensa de las compañías, esto implica un paso desde las legalidades hacia la tecnologías que regulan la forma en que los usuarios las utilizan y se relacionan con ellas. Algunos ejemplos son los m3players, los DVD, las consolas de video, los e-book reader, la televisión y las computadoras. El sociólogo Yar (2008) define un conducta criminal como una conducta que:

> […] depende crucialmente de un amplio consenso acerca de que el comportamiento en cuestión constituya una brecha en las normas sociales aceptadas y que participe de cierta fechoría o lesión moral que ofenda la sociedad y sus miembros. Según el mismo autor, que retoma a Durkheim, un crimen consiste en un acto que ofende los sentimientos colectivos arraigados profundamente en una comunidad. (Yar, 2008: 606. *Traducción propia*)

Sin embargo es pertinente preguntarse ¿qué pasa cuando las leyes pierden su anclaje en estos sentimientos comunitarios?, ¿qué pasa cuando las leyes quedan en letra muerta y la práctica difiere ampliamente de lo que estas promueven? En este sentido, la criminalización de la piratería está en disputa frente al nuevo escenario que presentan las nuevas tecnologías comunicacionales y de la información, por ejemplo el Internet, especialmente cuando las intenciones de las personas que ponen en circulación "copias deshonestas" no son explotar el contenido de las mismas en su beneficio monetario como es el caso de muchos de los servidores no oficiales de WOW que son gratuitos.

Los discursos y las acciones puestas en marcha para criminalizar la piratería se centran en la explotación económica del fenómeno dejan-

do de lado aspectos sociales, culturales técnicos y científicos que la envuelven. Por otro lado, si bien en ciertas publicaciones académicas se diferencian tipos particulares de piratería como la de compartir archivos par a par, en general (entiéndase gobiernos, entidades encargadas de los derechos de autor como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual OMPI o WIPO según sus siglas en inglés, etc.) se tiende a meter en un mismo saco a todos los tipos de piratería generando definiciones y leyes de la piratería abstractas.

En este sentido la siguiente parte de este capítulo realiza una separación de los diferentes tipos de piratería que están involucradas en el acceso a los mundos virtuales a través de servidores no oficiales (piratas) y los discursos y prácticas que se relacionan con los mismos. Para lo que es válido preguntarse también cuál es la figura del pirata que surge a partir de este análisis.

Una exploración a la piratería del siglo XXI: el caso específico de los mundos virtuales

El término pirata ha adquirido relevancia en la actualidad, ahora se habla de películas, discos, equipos y software piratas, consolas de video "pirateadas", servicios piratas (televisión por cable, Internet) etc. Si buscamos en el diccionario de la Real Academia Española encontramos que "piratear" proviene de la voz "pirata" y se refiere a "ejercer la piratería" o a "cometer acciones delictivas contra la propiedad, como hacer ediciones sin permiso del autor o propietario, contrabando, etc." La voz pirata viene del griego peirathv (*peirates*), que a su vez viene del verbo peiraw (*peiraoo*), que significa "esforzarse", "tratar de", "intentar la fortuna en las aventuras"[22].

Del pirata se deriva la piratería que es un fenómeno de larga trayectoria, pero que ha adquirido características particulares hoy en día especialmente con el surgimiento del Internet y las nuevas tecnologías digitales. Según Kavita(2008):

> (…) históricamente, la figura del pirata ha funcionado comúnmente como un subalterno racializado y generizado que intenta trastocar las relaciones hegemónicas de poder. Hoy en día, los piratas tratan de invertir las relaciones de poder a través de la apropiación de objetos menos tangibles que barcos y cuerpos, y se han convertido en el centro de interés para las grandes transnacionales de la globalización econó-

> mica en el siglo XX y del actual. Apropiándose, modificando y compartiendo un rango de objetos menos tangibles, pero igual de cruciales, estos "ladrones" de la propiedad intelectual trafican hoy imágenes, música y software. (Kavita, 2008:66-67. *Traducción propia*)

El acceso relacionado a los mundos virtuales a través de servidores "piratas" implica la participación de dos tipos de piratería, que vamos a revisar a continuación. La primera es una producción pirata que se inscribe dentro del mercado negro; la segunda se refiere a la piratería "warez" según las definiciones propuestas por Coleman y Dyer-Witheford (2007). Estos dos tipos de piratería hacen referencia a la apropiación de "cuerpos menos tangibles" (Kavita, 2008) que circulan a través de la Web pero que también en algunas ocasiones se materializan a través de la reproducción de discos (CD o DVD), chips y otros elementos.

Para acceder a los servidores "piratas" de World of Warcraft es necesario instalar un software del cliente que permite acceder al mundo virtual. Este software se puede comprar en discos que se expenden en varios lugares de la ciudad, pero es más seguro encontrarlos en lugares de mercadería pirata especializada en software de distintos tipos (juegos, programas de computadora, etc.). Estos discos se crean por lo general a partir de un crack[23] de los discos originales y se ponen a disposición de los usuarios en su versión material (CD o DVD) en puestos de venta de artículos piratas o en su versión digital a través de Internet. Un crack implica que una persona con conocimientos especializados en lenguaje de programación rompió los seguros tecnológicos que protegen los discos que se expenden de forma legal para poder reproducirlos. Otra manera es que la información se haya filtrado de la misma empresa que los produce. En cualquiera de los dos casos la información inicial que resulta de romper las llaves de seguridad puede o no ser comercializada en un primer momento. Pero lo más seguro es que después se encuentre disponible en el Internet[24]. Esto no quiere decir que esta información esté accesible a todo el mundo, ya que en muchos casos circula dentro de comunidades especializadas, como son una gran cantidad de foros, blogs páginas Web de World of Warcraft que ponen a disposición de los usuarios links con archivos comprimidos o torrents, a través de los cuales los usuarios pueden bajárselos directamente a su computador.

En este punto es necesario señalar que el "software del cliente" contiene solo una parte de la información que permite conectarse a los servidores no-oficiales[25]. Solo con el software del cliente no se puede acceder al mundo de Warcraft, ya que es en el servidor donde está alojado el mundo.

En las tiendas de venta de objetos piratas (música, películas, software, etc.), se pueden encontrar los CD o DVD que contienen el software de instalación que permite acceder al mundo virtual de Warcraft. Además estas tiendas ofrecen al cliente la posibilidad de hacer solicitudes del material que se desea conseguir, en caso de no estar disponible al momento de la compra el producto requerido los clientes pueden hacer un pedido y la tienda lo consigue. En general estas tiendas trabajan en red con piratas a nivel local e internacional, en el caso de Ecuador los socios son generalmente Perú, Colombia y Bolivia. No solo por la cercanía y facilidades para transportar los productos (se utilizan envíos de correo, transporte de encomiendas por vía terrestre e incluso personas que viajan transportando la mercadería entre un país y otro), sino también porque los costos de producción son más bajos, especialmente en Bolivia y Perú. Sin embargo la mayoría de piratas utilizan también ampliamente sus redes virtuales como una forma eficaz de conseguir su mercancía.

En relación al primer caso, la tienda baja el software o consigue el software por medio de sus redes físicas o virtuales y crea un disco matriz. Este disco es el que después va a ser copiado. En este tipo de piratería existe una inversión inicial mediana de capital económico y una utilización de las redes para producir el producto. Cuando le preguntamos a Draco[26], por qué decidió trabajar en este negocio respondió:

> Carla: ¿Cómo te metiste al negocio de la piratería?
> Draco: Primordialmente uno lo hace por cuestiones económicas, cualquier negocio que usted le vea productividad, pues obviamente uno está ahí. Cuando uno ve el objetivo de que produce. Entonces en cuestión de piratería uno lo ve que es rentable, pues uno invierte poco y gana un 75% más o menos.
> Carla: ¿Cómo consigues tu los CD?
> Draco: Lo que pasa es que uno, ya en el medio, lo que pasa es que uno ya conoce a la gente, entonces porque usted va a comprar un CD normal, digamos de x marca puede ser un PRINCO, usted lo consigue a 25

> centavos, para mí es caro, porque usted va y compra en una tienda un CD o…
> (interrupción)
> Que te iba a decir, a uno compra un CD de 25 centavos le parece caro, porque no compra poco, cuando uno está en el medio, obviamente uno compra ya cantidades de 500, 1000, más o menos de 1 000 unidades en adelante entonces. Entonces uno está consiguiendo un CD en 9, 11 o 12 centavos más o menos.

La constitución de estas redes obedece a patrones similares que se han establecido en otro tipo de tráficos ilícitos, como es el caso del narcotráfico. Andrade (1993) refiriéndose al mercado constituido por los distribuidores minoristas de crack[27] destaca,

> […] no tanto esa auto percepción empresarial […], cuanto la vigencia de una serie de comportamientos simbólicos y económicos que desvirtúan la imagen de un mercado capitalista "puro" y ,que más bien revelan la importancia de lógicas económicas "andinas" tales como reciprocidad y redistribución, tanto al interior de las redes clientelares como en la misma dinámica de comercialización. (Andrade, 1993:64)

Las redes a nivel local e internacional son importantes en este tipo de negocios. Estas redes están compuestas tanto por personas que se conocen cara a cara, como a través de redes virtuales. Pero en los dos casos la utilización de medios virtuales es vital para el desarrollo de esta actividad: es decir la utilización del correo electrónico, archivos descargables por Internet, foros de Internet, redes y comunidades virtuales.

> Carla: ¿Y cómo se hacen las conexiones, porque por ejemplo yo me entero de los estrenos un poco viendo el Internet, las carteleras, etc.? ¿Qué métodos usan, tienen algún proveedor que les dice estos son los estrenos, como lo hacen?
> Draco: Si se tiene contactos. Por ejemplo en mi caso, ahí en Colombia hay gente, que… por ejemplo allá hay un centro comercial que se llama San Andresito donde encuentra uno de todo, aparte de este tema que estamos hablando, encuentra uno celulares, todo, todo chibiado y/o original también. Uno tiene amigos allá, entonces a veces uno está ahí por email, "dígame que hay de nuevo". Por ejemplo ellos están a la expectativa mía de que hay acá en Ecuador para poder llevar para allá, como que hay en Colombia y no esté aquí para yo poder enviárselos, sí entiende? Entonces nos cruzamos servicios. De pronto si aquí en

Ecuador hay algo, lo hay allá. Entonces como ellos están en el medio, entonces saben si sí, o no está llegando o está saliendo, entonces uno les provee de la información, se les colabora, igualmente para acá hacen lo mismo […]
Carla: ¿Cómo consigues tu producto?
Santos: Por aquí, si no hay nosotros le creamos a todo lo que es el animé, le hacemos y le tenemos al día al cliente. Igual si piden algo… Ayer salió un juego que se llama Spiderman Shadow…ni sé cómo y nos lo bajamos ya está a la venta desde ahora y nos mantenemos al día y ya está a la venta desde ahora. Estamos al día siempre en eso. De ahí sería la fuente de nuestro producto, nos bajamos de Internet y le creamos aquí mismo.
Carla: ¿Eso es lo que te quiero preguntar para los juegos utilizan el mismo sistema, se bajan todo de Internet o ustedes compran por ejemplo?
Santos: Viene a ser algo mixto, en lo que me puedo adelantar en los lanzamientos de Play Station 2 o de PSP, que es el Play Station portátil, me adelanto y me bajo, en el animé también, sale jueves cada episodio, nosotros ya lo tenemos para el viernes o sábado subtitulado en español y nos mantenemos así al día
Carla: ¿Cuéntame ustedes trabajan con una red de gente o es no es tan difícil acceder a estas cosas en Internet?
Santos: No ya cuando estás en la onda, ya es cuestión de lanzarse, acá nos tienen al día, igual son panas que están en la onda, dicen aquí cuáles son los últimos lanzamientos, incluso a veces nos cruzan el link de descarga y entonces nos descargamos o nos cruzamos lo datos. Ya tú te bajas un juego y yo el otro y luego nos cambiamos
Carla: ¿Estos panas son gente de aquí que tú conoces?
Santos: Sí, inclusive hasta clientes, clientes fanáticos, sabes que tienes este animé, yo les digo quieres que te dé descargando, no toma ya te conseguí, tu luego me cruzas algo que yo ande necesitando. Tengo una biblioteca gigante de animé, de juegos, de todo, como para seguir sacando.
Carla: ¿Pero es una red más de amigos o es una red más de gente que está trabajando en esto?
Santos: Es más de amigos, porque si lo hicieran por trabajo ya vienen intereses, vienen egoísmos, más por amistades. Eso como, a veces ya me dicen oye salió tal cosa, ya para bajar, entonces a veces yo los bajo, me dicen no yo ya lo tengo toma, ahí otro rato me cruzas algo o arreglamos en el DOTA, hacemos equipos, hay torneos, lo que sea y jugamos entre nosotros. Eso te digo es mas afinidad.

Incluso dentro del mercado negro de la piratería existen relaciones que no se enmarcan dentro de lo que se denomina bienes de consumo, es decir que se compran o se venden. Como lo menciona Santos, los productos que vende en su tienda los consigue a través de las redes que se conforman por grupos de amigos, de fans, "piratas", redes sociales en el mundo actual y a través de las redes que se establecen en el mundo virtual, que además crean comunidades claramente definidas por el tipo de objetos que se trafican. Las comunidades y redes en el entorno virtual crean entre ellas una serie de transacciones que tiene que ver con lo que se ha denominado como economía del regalo (Barbrook, 1999)

Barbrook (1999) sugiere que la economía del regalo es posible en el Internet por la predominancia de las relaciones de intercambios sin moneda y que estas relaciones generan un modelo político y económico viable, en el cual no existen las preocupaciones por los derechos de autor o copyright. Esta economía del regalo se entrecruza con una economía moral que jerarquiza las relaciones que se producen en el Internet. En el caso de las comunidades virtuales involucradas en la creación de servidores no-oficiales de Word of Warcraft el prestigio entre sus miembros es importante.

En el análisis que sigue a continuación se trabajará con los conceptos de economía del regalo propuesto por Barbrook (1999) y de economía moral, que permiten analizar principalmente el tipo de relaciones que se crean a partir de y dentro de estas comunidades y redes virtuales. Sin embargo es necesario recontextualizarlas dentro de algunos parámetros críticos que esboza Terranova (2004) en relación a lo que ella ha denominado economía digital. Barbrook propone que el Internet se ha desarrollado sobre todo por grupos de entusiastas (desarrollo de aplicaciones Webs, foros, blogs, comunidades virtuales, etc.) facilitando el aparecimiento de un "ethos no comercial". Sin embargo, Barbrook señala que con la extensión del Internet coexisten en simbiosis y en conflicto dentro de la red la economía del regalo y la economía comercial.

Terranova (2004) critica la posición de Barbrook al señalar que la concepción de economía digital que propone el autor enfatiza sobre la autonomía del regalo. Para Terranova la economía digital no es un fenómeno nuevo, sino una nueva fase de una larga historia de experimentación. Es por lo tanto necesario entender cómo se imbrican la

economía del regalo y la economía moral dentro del capitalismo. Desde el punto de vista de Pasquinelli (2008) es necesario cuestionar la idea del "trabajo gratuito".

Para entender cómo se vinculan estas redes y comunidades virtuales de "piratas", primero retomaremos el concepto de "economía moral" que fue introducido por el historiador social E.P. Thompson en 1971, su análisis se enfoca en el fenómeno de los "motines del pan" protagonizados por trabajadores ingleses en el siglo XVIII, sus análisis revelaban

> […] que sus acciones más que ser representar una ruptura del orden social eran un intento de afirmar valores tradicionales y relaciones sociales frente al régimen de la especulación mercantil. "Los agravios operaban dentro de un consenso popular en cuanto a cuáles prácticas eran legítimas y cuáles eran ilegítimas […] Este en cambio estaba basado en una visión tradicional de las normas sociales y las obligaciones, de las funciones económicas de las varias partes dentro de la comunidad, las cuales tomadas en conjunto, puede decirse que constituyen la economía moral […]". (Thompson, 1971:79). (Haigh, 2008 3-4) *Traducción propia*

Este concepto de "economía moral" también fue retomado por Scott en su libro *La economía moral de los campesinos* (1976).

> Scott utiliza el concepto de economía moral para formular la teoría de la acción política de la familia Chayanovian de granjeros campesinos […]. Como puntualiza Tom Bass (1969) provee de agencia política a los campesinos Chayanovian y, al hacerlo, junta los estudios subalternos tempranos y alguna literatura de los movimientos sociales para asignar un espacio político ideológico a las acciones individuales o colectivas de los campesinos (Sivaramakrishnan, 2005:232. *Traducción propia*).

Si bien estos conceptos de "economía moral" están anclados en discusiones sobre los campesinos o comunidades agrícolas pre-capitalistas, proveen las bases conceptuales para repensarlos dentro del contexto de las redes y comunidades virtuales plataformas de acción para la piratería confrontada constantemente con las leyes de propiedad intelectual que, en el caso específico que nos concierne, protegen a las grandes corporaciones. En este tipo de economías, los individuos no se rela-

cionan entre ellos como actores económicos anónimos que compran y venden, sino que ponen en juego su estatus, su reputación, sus necesidades y sus ideas acera de la justicia y la reciprocidad.

> Otros autores estiraron el concepto para aplicarlo a una gran variedad de tópicos. El mismo Thompson advierte acerca de su abuso para describir todas las prácticas sociales económicamente construidas o sistemas de obligación mutua, argumentando que su mayor coherencia proviene cuando se aplica a las "confrontaciones en el mercado sobre el acceso (o el derecho) a las necesidades", en las cuales las muchedumbres actúan para desafiar la economía de un mercado libre como una manera de legitimar a través de sus pedidos a un orden social anterior. (Haigh, 2008: 3. *Traducción propia*)

Esta crítica a la utilización del concepto de "economía moral" es importante tomarla en cuenta para el trabajo que se desarrolla en esta investigación. Si bien por un lado las comunidades y redes de "piratas" a las que hacemos referencia responden a las lógicas que imponen en el mercado las grandes corporaciones del mundo capitalista, también demuestran que existe una brecha entre las necesidades y sentimientos de las personas que utilizan y crean estas redes y comunidades frente a los regímenes de propiedad intelectual que, a su vez, se sitúan en un momento histórico de cambios tecnológicos y legales que inciden en la cultura digital de los juegos.

Estas redes y comunidades virtuales funcionan en base a la reciprocidad y están en constante comunicación. Los participantes de estas comunidades obtienen puntos por los materiales que ponen en circulación. Un material puede ser más solicitado que otro, por lo que el más escaso obtendrá más puntos que aquel que es de más amplia circulación. Entonces los puntajes determinan dos cosas, primero cuánto acceso tienen las personas a un contenido particular puesto en circulación a través de estas comunidades y redes virtuales "piratas" y, por otro lado, generan una jerarquización de las personas dentro de estas redes y comunidades. Esta jerarquía produce distinciones de estatus que colocan a las personas dentro de una "economía moral", donde la reputación que se obtiene desafía el orden corporativo establecido por las leyes de propiedad intelectual. Dentro de estas redes y comunidades virtuales encontramos entonces mecanismos de pago que no tienen que ver con un capital monetario en sí mismo, sino con el lugar que

ocupan los usuarios dentro de esta red y por la clase materiales que circulan. Hay mucha gente en el negocio de los juegos que comenzó principalmente por un tema de afinidad, amistad, conocer nuevas personas:

> Carla: Lo que más me interesa saber es como se transmite la información. Tú ya me has dicho que casi todo se baja de sitios de Internet que ustedes ya conocen.
> Santos: Igual hay comunidades en el Internet en las que tú entras por un interés afín. Igual tú entras y sigues metiéndote en la onda, ya sabes que tú tienes de todo. Ponte sale una película en los Estados Unidos, el mismo día alguien entra, el día de la inicialización de la película, entra al cine, lleva una cámara y lo filma, se acaba la película y lo mete en datos en la computadora. Que sé yo, pasó en El Señor de los Anillos. Era tanto así que se estrenaba a las doce del medio día en Nueva York ponte, el señor la vio hasta las dos de la tarde, a las dos y media estaba en la casa, a las tres de la tarde ya estaba subido la película en el Internet. Tú le revisas en "camcap", en tantos archivos para descargarte, mírate la hora, era era a minutos de cuando sale y te la bajas y te armas el disco con programitas que igual te los compras o te lo bajas.
> Carla: ¿Ósea casi todos los programas son asequibles y se vuelve un retroalimentarse entre la gente que está metida?
> Santos: Si en foros en comunidades, en el Internet cogen y arman una página, hay algunos en que son gratuitas y te puedes hacer un fotolog, armas uno con descargas, que te puedes haber incluso copiado los links de descargas de otras personas y dices este animé me gustó y agradezco a tal persona. Por ejemplo cuando entras a Internet, no sé si has visto en los foros hay una manera de pagarse entre ellos. Ya si no quieres pagar con dinero puedes pagar con lo que se llama el karma. Tú le puedes dar un karma de lo que el pone, le dices te agradezco y le das puntos y son los puntos son lo que le dan categoría a una persona y la categoría es lo que le da un nivel para poner post o dar puntos, igual de esa manera se manejan.
> Igual en una comunidad, verás. Este es el juego que me bajé hoy día, yo soy un "new full user", un usuario nuevo así como él, entonces tú puedes ver de este señor que ha puesto tantos post, que ha comentado tantas veces y que tiene tantos puntos. Yo como utilicé los datos de él, del juego que salió al final se le agradece, de esta manera, le pongo más diez, le pongo gracias, porque yo utilicé los datos de él, podría hacerlo como no podría hacerlo, pero yo tengo, o ser "full new user", diez puntos diarios para dar. Si eres novato, no tienes puntos y no puedes ni siquiera agradecer, tú te debes ganar.

> Carla: ¿Y cómo te convertiste en new full user?
> Santos: Yo como comparto en esta comunidad. Los post que yo he hecho de caballeros del zodíaco, yo hice un juego de PSP, que le desarrollé yo aquí con animaciones bien bonito y le subí. Como ves ellos me dan puntos, este post de aquí tiene 50 puntos. Si yo logre en tener 50 puntos en solo un post, me dan la opción de ser nuevo full user. Siendo nuevo full user yo puedo dar diez puntos diarios.

El estatus o el lugar que se adquiere en la comunidad es en realidad el pago que reciben por el aporte que hacen. Esto demuestra que en el circuito de la piratería lo que está en juego no es solamente el capital monetario, en el cual se centran las leyes y restricciones legales que se han desarrollado sobre el tema. Existe un capital cultural y social que también está en juego. Aunque es innegable que este tipo de piratería (vender discos de software, música y películas) es un negocio rentable y que tiene un impacto en la economía a nivel mundial, especialmente en las grandes firmas que trabajan en estas áreas, también comienzan a vislumbrarse otras esferas que también están involucradas.

El segundo tipo de piratería es el de los servidores no oficiales de WOW, llamados indistintamente como servidores piratas o privados. Básicamente para generar un servidor pirata de WOW se necesita contar con un equipo servidor (es decir una computadora con características especiales que lleva el mismo nombre), un servicio de banda ancha, descargarse el software emulador desde MANGOS o ASCENT (esta investigación analizará MANGOS); en cuanto al equipo humano es necesario un administrador del servidor y dos o tres personas que den apoyo técnico. Como se mencionó en renglones anteriores un servidor pirata de WOW necesita de un equipo técnico, es decir, personas familiarizadas con el lenguaje de programación, pero que también conozcan específicamente de MMORPG. CDA es un nick abreviado de uno de los dueños y administradores de un servidor pirata de WOW en el cual se ha realizado el trabajo etnográfico en esta investigación.

> Carla: Me interesaba saber un poco sobre cómo conformaste el equipo, si necesitas de un equipo técnico para montar un servidor, qué se necesita para montar un Server
> <<CDA>>: Bueno, depende. Para poder montar un servidor depende de qué servidor sea y para qué fines le vayas a dar uso. Por ejemplo no es lo mismo montar un servidor de un juego especialmente dedicado

para ello como podría ser el unreal o el quake (entre otros) que montar uno tal como lineage2, wow, samp, etc. Aunque es mucho más complejo llevar un wow.
Carla: Me gustaría saber cómo se organizan tú y tu staff para mantener el servidor de wow?
<<CDA>> Buf, en nuestro caso, para mantenerlo, si te refieres en funcionamiento "tan solo" hay que leer guías y guías en inglés, tener conocimientos avanzados a nivel usuario y altos en nivel de administración. Aun así por mucho que uno sepa hay cosas que no podemos solucionar. Para el wow por ejemplo, sabrás que existe el problema del "lag" que todo el mundo dice en todas partes (algunos idiotas que simplemente lo dicen por decir incluso cuando no hay y otros porque lo dicen porque ciertamente hay). Bueno, este tipo de problema es realmente muy complejo. Hace un tiempo atrás, éramos unos 7 miembros en el staff del wow (en el antiguo servidor, no en este actual, antes tuvimos otro con otro proyecto diferente). Es decir, para que me entiendas, existen unos programas que hacen la función de servidor de wow y […] depende de cómo estén programados servirán de mejor o de peor manera. Hace año y medio (me da que dos), había un programa/servidor de código cerrado (que no puedes modificarle nada) que era el único que existía, no soportaba más de 120 usuarios online sin empezar a tener problemas. Bueno, el actual que tenemos es código abierto, lo cual significa que si tienes conocimientos de programación podrás modificar ciertas cosas del mismo, pero es que es algo tan tan enorme y complejo que aun siendo programador con estudios y de carrera (universidad) se te va de las manos y hay cosas que no puedes arreglar si no tienes un equipo de desarrollo enorme. […] Para llevarlo, depende de la magnitud y la ambición, en el caso de un usuario normal que simplemente quiere probar un servidor de wow hecho "caseramente", tan solo una sola persona podría hacerlo. Claramente los resultados no son ni por asomo a un servidor organizado, con personas que se dedican a la informática en general (programación, administración, diseño grafico , desarrollo Web y los análisis y pruebas que hay que hacer tanto al principio como con cada actualización (que lo llamamos nosotros "testear una nueva rev.").
Bien, en cuanto a nuestro proyecto, han trabajado dos ingenieros informáticos (uno ingeniero técnico y otro ingeniero a secas), todos ellos de la rama de desarrollo (programación). Dos Técnicos (incluyéndome a mí), que nos encargamos de el montaje del servidor, actualización del mismo (aumento de partes físicas del servidor) y ensamblaje del mismo en las unidades de rack en los centros de datos […].

Es decir que para mantener un servidor pirata de WOW no hace falta solo un software sino también un equipo material y humano que trabaje constantemente en ellos. CDA mencionó que dedicaba entre 4 y 5 horas diarias de trabajo al servidor de WOW todos los días y los demás miembros del equipo un tiempo similar. Esta clase de servidores por lo general no generan ganancias potenciales a sus productores, el dinero que se puede recaudar por diversos sistemas, en la mayoría de los casos no alcanza para cubrir su funcionamiento, ni la inversión que implica tener un servidor (computador servidor, banda ancha, hosting en Internet, etc.). Este tipo de piratería no genera por lo tanto un capital económico sino un capital simbólico, que se produce en Internet, pero que a su vez se reproduce en el mundo actual. En las discusiones de los mundos virtuales, Malaby (2006) retomando la noción de Bourdieu (1986) acerca del capital material, social y cultural señala que:

> Así, la economía del intercambio material es solo una dimensión del intercambio humano más ampliamente y estos actos de intercambio solo están constituidos por el esfuerzo humano. La reciprocidad, la relación moral creada por el intercambio mutuo de regalos y acciones, son los medios a través de los cuales el capital social es generado y esto es casi invisible para una mirada fija estrictamente orientada al mercado. El aprendizaje, el paso de capacidades a través del lenguaje, protocolo, crítica y todas las otras habilidades culturalmente específicas en los canales de familia, profesión, u otras relaciones, son otra forma del cambio humano que es casi invisible para el mercado. Finalmente, autorización formal, el otorgamiento de grados, licencias y otras cartas credenciales que objetivan las capacidades de los títulos u oficios, son la forma institucionalizada del cambio, principalmente identificado con sistemas educativos, e implicando a menudo el capital del mercado. Estos no son detectados por la mercantilización (a pesar de los mejores esfuerzos continuados de políticas neoliberal). Esta economía de prácticas es completa en este sentido. (Malaby, 2006:148. *Traducción propia*)

Es decir ser Game Master, GM, que es el nombre dado a un administrador de un servidor, implica un lugar importante en la jerarquía de los mundos sintéticos, dentro de las comunidades que se generan en estos mundos (clanes por ejemplo), pero también en las comunidades especializadas en MMORPG. Sin embargo este capital se transfiere también al mundo actual donde el capital se deriva a otros espacios. La

experticia en el manejo de herramientas en programación, creación de software, diseño Web, etc. Pero también en las redes sociales en el mundo actual donde se comparte la cultura de los juegos (este punto lo retomaremos en el capítulo 4 dedicado exclusivamente a las comunidades virtuales y actuales que se crean a partir de estos mundos), no es lo mismo jugar en los mundos virtuales que ser un GM de un mundo.

> Carla: ¿Y por ahora cómo cubres los gastos? (esos 100 euros al mes me imagino que no cubre el costo de equipo), ¿qué tal funciona el sistema de donaciones y el bux.to o el spain.to? ¿Cuál ha sido la respuesta de los usuarios frente a estas necesidades?
> CDA: El servidor cuesta actualmente 100€ al mes mantenerlo, si somos unos 300 usuarios activos... se quiera o no, se puede mantener Para nada, tan solo he estado cubriendo los gastos por medio de mi propio dinero y por alguna que otra donación casual (que de aquí se las agradezco a los usuarios que lo hayan hecho). Tenemos en la Web una sección de donaciones con los meses y si pinchas en cada mes dirá el nombre y la cantidad del donante.
> Carla: ¿Entonces por qué poner un server de WOW?
> CDA: […] Para mí tener un servidor de wow es intentar comprender más el cómo poder administrar lo mejor posible incluso en los medios más complicados. Sí, mi objetivo principal no es el dinero. El dinero no me importa, tan solo me importa que el servidor se mantenga "solo" sin tener que poner yo de mi bolsillo todos los meses. Mis objetivos principales realmente son conocer gente seria responsable y de fiar que se dediquen a lo mismo que yo (o vamos, en parte orientado a lo que yo), hacer amigos también, mejorar mi experiencia real administrando servidores, aprender sobre servidores físicos, redes etc.

Estas comunidades virtuales en las que están implicadas las personas que generan servidores piratas, crean un capital social, cultural y científico, en la medida en que generan grupos de socialización acerca de sus intereses afines, comparten una cultura relacionada con los juegos y crean materiales que permiten desarrollar este tipo de software orientados a MMORPG. A través de ellas se construyen dinámicas complejas de aprendizaje que provienen de la experiencia de tener un servidor "pirata", son un ejercicio de entrenamiento, una experiencia didáctica y pedagógica que además constituye un relacionamiento social virtual, pero que también se extienden al mundo actual, ya que

el tamaño de estas comunidades y su multiplicidad geográfica permite que las personas se conozcan cara a cara también. Obviamente esta experticia obtenida se traslada a otros medios como los circuitos académicos y laborales, por ejemplo.

Un tema interesante es el trabajo que se realiza con el proyecto MANGOS. Los servidores piratas utilizan un sistema de código abierto al cual lo están modificando constantemente para mejorar su funcionamiento. Es decir que existe una alimentación de doble vía entre la gente que trabaja en un servidor "pirata" y el proyecto MANGOS. Como ya se mencionó, MANGOS en realidad realiza un re-ingeniería inversa del sistema servidor de Blizzard, lo que prácticamente implica una reconstrucción del sistema. Es decir piratear en este caso no es tan sencillo como hacer una copia, o bajarse un archivo desde el Internet. Se trata de un equipo especializado que a partir de ciertos datos que obtiene de una conexión de usuario comienza a re-crear el sistema. Es por esto que el proyecto MANGOS no es un proyecto terminado, sino un proyecto en construcción, en el que se impulsa a los usuarios a compartir su avances y hallazgos en la programación del código fuente. ITX, es una persona que colabora con la plataforma de MANGOS y forma parte de la comunidad de MANGOS, pero además es uno de los administradores del servidor "pirata" de Arcania. ITX no solamente pertenecía al staff del servidor Arcania sino que también era parte del Clan Lagartos, del cual se hizo un seguimiento durante el trabajo de campo realizado.

> Carla: ¿Qué es MANGOS?
> ITX: MaNGOS es un proyecto software de código abierto, ubicado en Internet y que cuenta con un equipo de desarrollo dinámico. En teoría cualquier persona que sepa programar y tenga ganas de ayudar, puede bajarse de la red el código, modificarlo, enviar sus parches del código original, y si el equipo principal de desarrollo acepta los cambios, los añadirá al proyecto. Si eres asiduo enviando parches y arreglos, y los desarrolladores del proyecto ven en ti iniciativa y experiencia, pasarás a formar parte del equipo de desarrollo (a eso me refería con "equipo de desarrollo dinámico", que a lo largo de la vida del proyecto, el equipo varia frecuentemente). Esto implica que podrás intervenir en las decisiones que se tomen en cuanto al rumbo que ha de seguir el proyecto, los objetivos prioritarios del desarrollo, etc. Eso es MaNGOS, así lo venden, y así lo he vivido yo durante tiempo.

Ahora, el "para qué sirve" es otra historia totalmente distinta y otro mundo aparte, y será lo que supongo te interese más. MaNGOS es un emulador de los servidores de Blizzard para el juego World of Warcraft. Si lo preguntas en el foro de mangos, por razones de legalidad, nunca te lo admitirán, pero no deja de ser eso, un programa servidor al que se conectan programas clientes, y éstos son concretamente el software de World of Warcraft (en adelante WoW); y lo que pretende el servidor es representar lo más fielmente posible todo el comportamiento de los servidores oficiales de Blizzard. […]

Carla: ¿Cómo te involucraste en MANGOS?

ITX: Jugando en otro Server pirata ahí es cuando conocí a CDA. Se dedico a dar publicidad de un servidor que montaría él mismo, ya que nos habían echado a los demás. Entablé conversación y amistad con él y le animé con el servidor. Él se encargó de toda la logística del servidor, contratar, Web, anuncios, etc. Y yo de la parte de programación y base de datos. Así estuvimos un tiempo, con bastante fama en el mundillo, [...] Blizzard por aquel tiempo estaba muy al tanto de las replicas de su servidor que se hacían y con abogados y todo se dedico a sembrar miedo en todo aquello. Muchos buenos proyectos tuvieron que abandonarse por este motivo. Cuando Blizzard aflojó un poco este tema y tras un tiempo de no encontrar un emulador decente, surgió MANGOS. Como todo proyecto, al principio con grandes fallos que lo hacían in-jugable, pero poco a poco todo eso se fue solventando, y se pudo mantener una pequeña comunidad.

Carla: ¿Qué es lo que más te interesó de MANGOS?

ITX: Bueno, soy ingeniero en informática, para mí lo más atrayente de MANGOS es la ventaja de poder compartir ideas, opiniones y puntos de vista con un grupo de programadores tan experimentado y tan variopinto (cada uno de un país…en el equipo de desarrollo hay gente de Rusia, América, Inglaterra, Brasil…). Es un buen entrenamiento, que para mi entorno como desarrollador de software me ha beneficiado mucho.

Carla: ¿Cuánto tiempo le dedicabas a MANGOS, recibías algún tipo de pago por ello?

ITX: El único pago es la satisfacción de que reconozcan el código que sale de tus manos como bueno para un servidor a nivel mundial. Es un pago moral, y es enormemente gratificante para mí. Participar en un proyecto de código abierto como éste para mí es una de las mejores experiencias como programador, y eso que, comparado con los del equipo de desarrollo, no era nada. El tiempo dedicado… no soy capaz de contabilizarlo. Cuando a alguien le dejan haciendo algo que le apa-

> siona, puede pasarse muchas horas. Yo concretamente había días que le dedicaba el día al completo, quitándole las horas de comer, ver un rato la tele y dormir. Ahora ya, ni podría, ni sería capaz. Amigos, familia… hay que cuidarlos. Antes también los tenía, pero vivía fuera por los estudios.
> Carla: ¿Cuáles han sido los beneficios de trabajar o colaborar con MANGOS?
> ITX: Como he dicho antes, experiencia como programador, experiencia con el idioma, pero fundamentalmente lo primero. Conocer el mundo de los proyectos de código abierto, y participar en ello es algo bastante gratificante, si eres capaz de estar a la altura.

Por lo tanto la piratería relacionada con los mundos virtuales implica varios tipos de redes, pero también pone en juego distintos tipos de capital, que se disputan en arenas superpuestas. Es decir se pasa de la simple copia de un disco, a las relaciones en red y las comunidades virtuales para crear un CD, hasta la composición de comunidades especializadas que no copian sino que emulan y por lo tanto crean.

Según Gilspie el sistema de leyes y regulaciones relacionadas con la piratería se centran en la protección de los intereses económicos, pero no en el campo social-cultural ni tampoco en el campo del desarrollo científico-tecnológico. "Se busca controlar al usuario por anticipado y prevenir todo tipo de infracción, antes de que produzca un daño financiero. Las implicaciones de estas estrategias, por lo tanto, en la innovación y en la experiencia de los usuarios con la tecnología son significativas" Gilspie (2006: 652-654). La tecnología se diseña entonces de manera que su uso sea limitado, permitiendo su utilización, transporte y distribución dentro de ciertos canales establecidos como válidos por las grandes corporaciones y limitado por las leyes de propiedad intelectual. Estas regulaciones restringen la agencia de los usuarios, convirtiéndolos en simples consumidores, manteniéndolos alejados del proceso de creación de las tecnologías. Sin embargo ejemplos como el de MANGOS y los servidores "piratas" de WOW, nos hacen preguntarnos como se ven los usuarios a sí mismos.

Las restricciones que imprime la propiedad intelectual configuran un figura del pirata que restringe el uso de la tecnología para todos los usuarios, basadas principalmente en la utilización ilegal de esta para generar réditos económicos, desconociendo en el caso de los mundos virtuales y en la cultura digital de los juegos el tráfico que existe entre

los usuarios y los productores y creadores de los juegos y poniendo a todas las prácticas de copiado, reproducción y circulación dentro del mismo saco bajo la etiqueta de "piratería".

Notas

1 Una de las complicaciones metodológicas fue el carácter evanescente de la información de los foros de mangos; por sus características muchas veces son borrados, mudados o han cambiado de nombre.

2 "Esta compañía coreana desarrolla videojuegos *online* desde 1997. Actualmente gestiona dos de los juegos de mayor éxito dentro del panorama de los MMORPG: Lineage I y Lineage II, competidores directos de World of Warcraft. Ambos facturaron $300 millones en 2005. Está considerada como la empresa más importante de juegos *online* en Asia y posee centros de operaciones en Estados Unidos, Japón, China y Taiwán" (Subirana, 2007: 16).

3 "Inició su actividad en 1995 con una colaboración *online* entre Sony Pictures Entertainment y Sony Corporation of America. Con sede en California, actualmente es líder en el desarrollo de juegos MMORPG de suscripción mensual. Sus juegos con más audiencia actual son Everquest, Everquest II y Star Wars Galaxies. Posee además un interesante abanico de juegos alternativos a los *online,* como los Arcade y otras variantes." (Subirana, 2007: 16).

4 Está considerada como el líder mundial en el desarrollo de juegos interactivos para distintos tipos de plataformas. Con sede en EEUU y con una cuota de mercado mundial del 9, % en 2005, su beneficio fiscal ascendió a 300 millones de dólares en el mismo año. Última Online, Dark Age of Camelot (6) y The Sims Online son algunos de sus títulos con mayor número de suscriptores". (Subirana, 2007: 16)

5 "Compañía japonesa que desarrolla y distribuye software interactivo de entretenimiento. Su juego más conocido es Final Fantasy XI, uno de los más destacados de la categoría MMORPG. Con 1 488 millones de dólares en 2005. Es una de las compañías de su género con mayor crecimiento" (Subirana, 2007: 16).

6 "Desde su creación en diciembre de 2001, Jagex se ha convertido en uno de los principales desarrolladores de juegos *online.* Sus principales juegos son: RuneScape y RuneScape 2, una aventura *online* que posee dos tipos de versiones: versión gratuita y la versión *Premium*". (Subirana, 2007: 16).

7 La mayor parte de la información sobre el funcionamiento de las empresas y mercados de los mundos virtuales ha sido retomada de Castrnova, 2006.

8 World of Warcraft por ejemplo tiene varios servidores alrededor del mundo, distribuidos geográficamente.

9 Un ejemplo de la retrolimentación entre pobladores y creadores de los mundos virtuales, es la detección de "bugs". Generalmente en los foros existe una sección donde se postean estos temas, lo que permite mejorar el funcionamiento de los mundos virtuales.

10 Pre-alfa: La fase conocida como pre-alfa, precede alfa o beta. La versión pre-alfa no tiene sus características completas. En esta etapa los diseñadores todavía están

determinando qué funcionalidades debe tener el producto. (También se pueden llamar "development releases" o "nightly builds").
Alfa: La versión alfa de un producto es la primera para la que el equipo de desarrollo decide que implementa todas las funcionalidades especificadas en los requisitos. Es la primera versión del programa que se envía a los verificadores para probarla.
Beta: representa generalmente la primera versión completa del programa informático o de otro producto, que es probable que sea inestable pero útil para que las demostraciones internas y las inspecciones previas seleccionen a clientes. Las versiones beta están en un paso intermedio en el ciclo de desarrollo completo. Los desarrolladores las lanzan a un grupo de probadores beta o betatesters (a veces el público en general) para una prueba de usuario. Los probadores divulgan cualquier error que encuentran y características, a veces de menor importancia, que quisieran ver en la versión final. Generalmente los desarrolladores de las versiones betas del software gratuito o de código abierto los lanzan al público en general, mientras que las versiones beta propietarias van a un grupo relativamente pequeño de probadores.

11 Es importante siempre tener presente el juego de fuerzas económicas que se producen a partir de los mundos virtuales, por un lado están las economías que generan las industrias del entretenimiento en sí mismas a través de la producción, comercialización y marketing de estos mundos. Por otro lado está la economía que se genera dentro de los mundos a partir de las interacciones entre los jugadores y pobladores. Finalmente están los tráficos económicos que se producen entre el mundo virtual y el mundo actual en los cuales hay una lucha por controlar estos espacios por parte de los jugadores o pobladores, de las industrias que son propietarias de los mundos virtuales y de las nuevas industrias que se vinculan a este tipo de comercio, como es el caso de ebay donde jugadores o pobladores pueden vender objetos que circulan dentro de los mundos virtuales en dinero (llámese este dólar, euro, etc.)

12 Este es el caso de World of Warcraft que cuenta con dos expansiones: la primera expansión del juego *The Burning Crusade* fue lanzada el 16 de enero de 2007. La segunda expansión, *Wrath of the Lich King*, fue lanzada el 13 de noviembre de 2008.

13 Coleman y Dyer-Witheford (2007: 934-935) define bienes comunitarios ("commons") como todos aquellos recursos que todos en una comunidad específica pueden utilizar, pero nadie puede poseer. En contraste con las mercancías ("commodities"), intercambiadas para obtener algún tipo de beneficio en la base de una posesión privada"

14 Hoy en día existen diferentes tipos de comercio que están en constante intercambio entre el mundo actual y el mundo virtual. *Real-Money Trading* es una plataforma que permite cambiar moneda virtual por monedas el mundo actual de manera segura. *Gold Farming* son empresas que se dedican a explotar las economías virtuales. A través de ellas se pueden obtener moneda virtual y *avatares* con determinadas características en sitios como *eBay, Yahoo Auctions* o sedes web de *Real Money Trading*.

15 Al finalizar esta investigación esta página se encontraba *offline*. Sin embargo existen muchos foros donde se puede encontrar información de cómo instalar un servidor no oficial de WOW.

16 La Licencia Pública General de GNU o más conocida por su nombre en inglés GNU General Public License o simplemente su acrónimo del inglés GNU GPL, es una licencia creada por la Free Software Foundation a mediados de los ochenta y está orientada principalmente a proteger la libre distribución, modificación y uso de software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre y protegerlo de intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios.
17 Esta página estaba disponible hasta el momento en que se finalizó esta investigación.
18 El autor se basa en los trabajos de Benkler (2002), Boyle (1996) Lessig (2001)
19 El programa Samba es un claro ejemplo de ingeniería inversa, dado que permite a sistemas operativos UNIX compartir archivos con sistemas Microsoft Windows. El proyecto Samba tuvo que investigar información confidencial (no liberada al público en general por Microsoft) sobre los aspectos técnicos relacionado con el sistema de archivos Windows. Lo mismo realiza el proyecto WINE para el conjunto de API de Windows y OpenOffice.org con los formatos propios de Microsoft Office, o se hace para entender la estructura del sistema de archivos NTFS y así poder desarrollar drivers para la lectura-escritura del mismo (principalmente para sistemas basados en Linux). Wikipedia.org
20 Los "cheats" son trampas que utilizan algunos jugadores para obtener un mejor performance dentro del juego. Es importante mencionar que para poderlos utilizar es necesario conocer un lenguaje de programación especializado y estar familiarizado con estos mundos.
21 Las negrillas no se encuentran en el texto original.
21 Diccionario de la Real Academia Española. www.rae.es
22 Un crack informático es un parche, creado sin conocer el código fuente del programa, cuya finalidad es la de modificar el comportamiento del software original. Existen varias finalidades por las que son creados.
23 Los primeros discos de World of Warcrfat los compré en una tienda de venta especialidad de estos productos. Sin embargo cuando me involucré más en el mundo virtual encontré algunos torrents que permitían bajarse el instalador del Software sin necesidad de tener lso discos en físico.
24 El servidor es el que los mantiene el estado del mundo. El software de cliente permite a los usuarios acceder a la información del servidor a través de sus computadoras personales, lo que hace este software es permitir que el cliente cargue el mundo en su computadora y envié mensajes al servidor y este a su vez al cliente. Estos mensajes son procesados por el servidor dentro de un marco de lo que puede y no puede hacer le cliente dentro del mundo. Esto permite que muchos usuarios interactúen al mismo tiempo en el mundo virtual y en tiempo real.
25 Los nombres y nicks de los informantes que trabajan en el mundo de la piratería han sido cambiados para proteger sus identidades por las implicaciones legales que tienen y como un compromiso ético que se estableció con ellos al proponerles trabajar en esta investigación.
26 El *crack* (también llamado piedra), es el nombre vulgar de un derivado de la cocaína.

Capitulo III
Avatares y Comunidades Virtuales

Fotografía 2: Memori mi avatar en World of Warcraft y Sombra Brezoianu mi avatar en Second Life.

World of Warcraft (WOW) y Second Life (SL), son dos mundos virtuales donde la presencia de los usuarios es visualmente representada a través de sus avatares. Estos avatares pueden cambiar su apariencia, intercambiar y comerciar objetos, emitir una serie de sonidos, gestos y textos al igual que moverse e interactuar dentro y con un espacio virtual, en el cual su arquitectura puede ser modificada[1]. La etnografía se realizó desde una perspectiva de la antropología del performance buscando aprehender la manera en la cual los recursos de las plataformas SL y WOW son apropiados y resignificados por los usuarios a través del análisis de las interacciones que tienen lugar dentro de estos mundos. Se escogió este enfoque porque como dice Schechner el campo de estudio del performance es amplio y puede incluir el estudio de los medios masivos y el Internet (2002: 2).

Lo performativo permite el análisis de la construcción social de la realidad en los mundos virtuales permitiendo comprender cómo a través de la tecnología se constituyen nuevos fenómenos socio-culturales y el análisis de nuevas identidades (cómo estas actúan y se representan en diversos contextos virtual/actual). El performance además permite estudiar desde nuevos ángulos a los fenómenos socio-culturales derivados de la globalización, la migración, en este caso particular una migración que implica un desplazamiento hacia los mundos virtuales. Guimaraes Jr. (2006: 144) citando a Bauman dice:

> […] el *performance* puede ser considerado tanto como un modo del comportamiento comunicativo como, como un acontecimiento comunicativo. Como un modo del comportamiento comunicativo, el *performance* permite entender las prácticas de sociabilidad de una cultura por su manifestación en palabras, sonidos, movimientos, vestimentas y demás. De esta manera permite descubrir los modelos, funciones y significados de aquellos recursos comunicativos en la conducta y la interpretación que la gente le da a la vida social,. (Bauman, 1992. En Guimaraes Jr., 2006:144. *Traducción propia*)

Este acercamiento sobre el performance contiene un componente dramatúrgico importante, sin embargo es necesario ampliar esta definición. Retomando el análisis de Andrade realiza en "Homosocialidad, disciplina y venganza" (2001).

> La primera estrategia utiliza como entrada teórica la noción de 'performance'. Con ella me refiero, primero, a cómo la masculinidad es actuada y, por lo tanto, acepto una aproximación dramatúrgica que exige, en el plano metodológico, considerar como unidades de análisis a personajes envueltos en eventos concretos, atendiendo a su despliegue corporal, gestual y visual. Los significados […], bajo esta perspectiva, son referidos no solamente por lo que los actores dicen, piensan y/o confiesan […] Es igualmente relevante considerar las formas y contextos particulares en los cuales tales significados son puestos en acción, esto es, producidos socialmente. *Performance*, por lo tanto, no significa meramente actuación o repetición de un guión preestablecido. En la puesta en escena, esto es, en la referencia pública […] los significados precisos son tanto afirmados, cuanto creados. La afirmación de la norma, sin embargo, requiere un entendimiento adicional sobre *performance*, el mismo que a su vez implica una segunda mirada etnográfica. (Andrade, 2001:1)

Los mundos virtuales permiten formas de "ser" que tienen consecuencias en la experiencia de la persona *embodied*[2] en estos espacios y sobre cómo pensamos nuestra vida cotidiana en relación a estas tecnologías y a las experiencias vividas específicamente dentro de los espacios virtuales, es decir cómo nos percibimos a nosotros mismos en los mundos virtuales. Extrapolando la definición de performance de Andrade (2002) hacia los mundos virtuales, al hablar de la norma se refiere a que las "actuaciones" apelan a un "repertorio disponible de saberes y significados que son percibidos como formas socialmente apropiadas". En el contexto de los mundos virtuales, el performance de los avatares concebidos como cuerpos digitales implica también una disposición y despliegue que se ejecutan según reglas que los constituyen, que están enmarcados dentro de contextos particulares,

> En el ámbito metodológico, un evento es un momento privilegiado en el que se hacen visibles las reglas que componen la normatividad social y que disciplinan la disposición de los sujetos en un contexto y momento dados. Al separar los datos etnográficos y explorarlos en tanto su uso dentro de eventos, emergen las tensiones y contradicciones que se constituye en [el performance del avatar.] (Andrade, 2001:1-2)

El análisis de estas interacciones se concentra en dos elementos, que comparten la mayoría de los mundos virtuales y que los definen tam-

bién como un campo de estudio para la antropología: los avatares y las comunidades virtuales. Los primeros porque son el motor tecnológico que permite que los usuarios interactúen unos con otros y con la plataforma virtual de estos mundos; las comunidades[3] porque son uno de los capitales sociales, económicos y culturales que se generan dentro de estos mundos y que además han sido un tema importante de debate para las ciencias sociales, no solamente en los mundos virtuales sino en las discusiones relacionadas con el ciberespacio y también en el campo de los mundos virtuales.

Según Boellstorff (2008) "[…] las tecnologías históricamente han modelado las formas de individualidad y comunidad. Las culturas disponen a menudo de un rango limitado de roles para sus miembros, aunque […] las tradiciones proveen un *set* relativamente finito de vidas posibles; [ahora] más personas en el mundo ven sus vidas a través del prisma de vidas posibles […] que ofrecen los medios masivos (Appadurai, 1996:53. En Boellstorff, 2008: 32 y 122).

En la *Modernidad desbordada* (1996) Appadurai plantea que dos fenómenos marcan el escenario de la globalización en la actualidad: los nuevos medios de comunicación y la migración. En los mundos virtuales estos dos fenómenos se escenifican desde una perspectiva peculiar, por un lado la migración de millones de personas hacia estos mundos y por otro lado la posibilidad que ofrecen los medios masivos de comunicación para interconectar a millones de personas en un mismo "lugar" a través del Internet. El autor plantea que los medios masivos de comunicación (como el Internet) constituyen un paisaje (*scope*) interrelacionado con otros: étnico, tecnológico, financiero e ideológico. En esta investigación, el paisaje mediático, se constituye por las relaciones que se generan dentro de los mundos virtuales, pero que a su vez se desbordan hacia el mundo actual desde una perspectiva más amplia; pues obedecen a un momento histórico en particular, a una economía y generan relaciones sociales y culturales.

Este análisis, según Appadurai implica tomar en cuenta el papel que juega lo global en relación a lo local. Propone otro concepto que es el de "trabajo de la imaginación", que para el autor es el lugar donde los individuos y los grupos negocian y disputan simbólicamente cómo anexar lo global a sus propias prácticas de lo moderno. Partiendo de esta idea, pienso que los mundos virtuales otorgan un lugar al trabajo de la imaginación, al posibilitar esta tensión global-local en un "lugar" nuevo.

¿Comunidades virtuales?

El concepto de comunidades virtuales ha sido ampliamente debatido desde finales del siglo XX hasta hoy en día. En primer lugar porque el concepto de comunidad en la antropología tiene una larga trayectoria y esto conduce a que se le atribuyan ciertas características que pueden ser problemáticas en el contexto virtual. En segundo lugar porque es necesario replantearse este concepto en el contexto virtual, tomando en cuenta el rol que juegan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, a partir de los campos de estudio particulares referidos a lo virtual que se emprenden en una investigación determinada.

Tradicionalmente en la antropología las comunidades han sido caracterizadas como una entidad cerrada, determinada por una serie de estructuras sociales, auto-contenidas, delimitadas geograficamente, raza, religión, lenguaje y otras características identificables como propias. Otros estudios antropológicos desde una lógica evolucionista pensaban a las comunidades como un estadio primitivo, organizado por valores tradicionales.

En los mundos virtuales, según Peterson y Wilson (2002) ciertas nociones de comunidad se han visto descentradas por: (1) las maneras en que las tecnologías mediáticas y de la información son ellas mismas productos culturales, (2) las maneras en que las identidades individuales y colectivas son negociadas *on/offline* y (3) las dinámicas de poder y acceso a los nuevos medios de comunicación masiva. (Peterson y Wilson, 2002: 450). Estas premisas muestran que las comunidades online están en un constante tráfico con el mundo actual, ya que los mundos virtuales al igual que otros ciberespacios están cada vez más imbricados en el mundo actual, no son espacios auto-contenidos en sí mismos. "Como Agre (1999) señala en cuanto al Neuromancer, 'Gibson definió estupendamente bien el ciberespacio como un espacio aparte del Mundo corpóreo: una alucinación.' Pero el Internet no está creciendo apartado del mundo, al contrario está cada vez más imbricado en él." (Peterson y Wilson, 2002: 451).

La idea de que existe una dicotomía entre el mundo virtual y el mundo actual ha sido uno de los temas de debate en torno a las comunidades virtuales. Este debate en la antropología tiene tres ejes: (1) las comunidades virtuales no son auto-contenidas y coherentes, (2) la pregunta de si las comunidades virtuales son reales o imaginadas y (3) el

hecho de que la antropología ha privilegiado las comunicaciones "cara a cara" por lo que las comunidades virtuales son puestas también en la palestra al estar mediadas por comunicaciones por computadora.

En relación al primer punto Wilson y Peterson (2002) plantean que "los individuos dentro de cualquier comunidad son simultáneamente parte de otras comunidades que se relacionan, sociedades o culturas (Wilson y Peterson, 2002: 455) Es decir que muchas de las nociones arcaicas sobre las comunidades ya han sido superadas, más allá de que estas comunidades estén concebidas dentro de los mundos virtuales o en el mundo actual, son vistas más como formas sociales permeables en las que se visibilizan las tensiones que existen entre lo local y lo global y, además, están en constante (inter)cambio. Otro elemento importante es que estas comunidades son heterogéneas y las relaciones en su interior son asimétricas.

> El término "paisaje mediático", acuñado por Arjun Appadurai (1990), ofrece un modo de describir y situar el papel de lo "flujos culturales globales", que son fluidos e irregulares ya que cruzan límites globales y locales. Para Appadurai, el "paisaje mediático" indexa las capacidades electrónicas de producción y diseminación, así como las imágenes del mundo creadas por estos medios. (Appadurai, 1990: 9. En Peterson y Wilson, 2002: 455. *Traducción propia*).

Sobre la pregunta de si las comunidades virtuales son reales o imaginadas, poniendo en extremos opuestos a las comunidades mediadas por comunicaciones por computador y a las comunidades "cara a cara", Wilson y Peterson(2002) recogen los planteamientos de Agre (1999) que señala que:

> […] tanto como insistamos en la oposición de las llamadas comunidades virtuales a las comunidades 'cara a cara', como una oposición mítica extrema, perdemos los caminos por los cuales las verdaderas comunidades de práctica emplean toda una ecología de medios cuando piensan juntos en los asuntos que los conciernen (Agre 1999. En Peterson y Wilson, 2002: 456. *Traducción propia*)

La tensión entre las comunidades "cara a cara" y aquellas mediadas por computadora deja espacio a un nuevo concepto que es el de comunidades de práctica (Lave& Wenger, 1991; Wenger, 1998)[4]. Estas comu-

nidades de práctica se definen como un grupo de individuos que comparten una práctica común, un conocimiento y una identificación.

En relación al tercer punto se ha planteado que muchas de las comunidades virtuales son efímeras y mutan en relación al avance de las tecnologías. Los MUD[5] y los MOO[6] que son los antecesores directos de los mundos virtuales como World of Warcraft y Second Life, fueron objetos de investigación en su momento, pero "rápidamente devienen irrelevantes, especialmente con el aumento de los números de usuarios conectados, comienzan su experiencia en Internet de última tecnologías" (Peterson y Wilson, 2002: 451. *Traducción propia*). Lo efímero de la tecnología cambia rápidamente el campo y el fenómeno, Peterson y Wilson (2002) señalan que esto marca un dilema en lo que concierne a la investigación, ya que las tecnologías que fueron objeto de los primeros estudios en el campo de la computación personal y en relación al acceso a Internet son "física y semióticamente diferentes a las actuales" y proponen que como una forma de acercarse a esta problemática, las investigaciones deberían enfocarse en los procesos sociales y en las prácticas comunicativas más que en las tecnológicas específicamente (Peterson y Wilson, 2002: 453).

Sin embargo esta propuesta creo que obvia un elemento fundamental y es que tanto los procesos sociales como las prácticas comunicativas están intrínsecamente ligados a las tecnologías. No es lo mismo mantener una conversación por chat utilizando plataformas como Messenger, Yahoo; que crear comunidades dentro de redes como Facebook, Hi5, Twitter; que mantener una conversación en un mundo virtual donde existe un cuerpo digital presente, una noción de lugar representada por arquitecturas 3D. Esto genera otro tipo de interacciones que permiten el desligue de recursos tecnológicos que, a través de la representación visual del avatar, exponen lenguajes corporales e interacciones con el espacio. Además las habilidades de las personas para comprender los mecanismos tecnológicos en los cuales se encuentran inmersos son importantes a la hora de generar relaciones sociales en estos mundos. Entonces si bien las tecnologías cambian rápidamente creo que se puede analizar cuáles son las implicaciones de estos nuevos dispositivos tecnológicos que se ponen a disposición de los usuarios y preguntarse si afectan o no los procesos sociales y las prácticas comunicativas. Blanco (1999: 195) retomando a Wilbur (1997) dice que:

> La idea de comunidad virtual sugiere diferentes fenómenos, todos ellos relacionados con la comunicación. Por ejemplo, la experiencia de compartir con otros sujetos no visualizados un espacio de comunicación (por ejemplo, las listas de distribución de correo electrónico, los foros de discusión en línea, etc.); la percepción personal de participar a través de nuestra inmersión y conexión diaria a la red (bien de manera «solitaria», bien a través de nuestra interacción con otros sujetos) en un espacio común; la ilusión alentada por los entusiastas de la tecnología de la existencia de una comunidad en la que no existen ni personas ni comunicaciones «reales», pero que emerge gracias al soporte tecnológico. (*Traducción propia*)

Esta afirmación de Blanco acerca de las comunidades virtuales hace énfasis en cómo la tecnología cataliza la constitución de estas comunidades, la comunicación, la inmersión en estos espacios, pero no aborda el caso de los mundos virtuales donde los cuerpos virtuales, como dispositivos tecnológicos se convierten en el centro de las interacciones.

En esta investigación vamos a definir a las comunidades virtuales como grupos de personas que, a través del Internet, comparten espacios significativos dentro de los mundos virtuales, pero que también tienen implicaciones en el mundo actual. En este sentido los puntos que menciona Hamman (1998) son útiles a la hora de pensar en las comunidades virtuales: "El término sociológico comunidad debería ser entendida aquí como un sentido (1) un grupo de gente (2) quiénes comparten interacciones sociales (3) y algunos lazos en común consigo mismos y con los otros miembros del grupo (4) y comparten en un área por al menos un poco de tiempo" (Hammam, 1998). *Traducción propia*)

En Second Life y World of Warcraft las comunidades se crean en el primero por los grupos y en el segundo por los clanes, ya que estas son las opciones fijadas por las plataformas. Las comunidades virtuales tanto en Second Life como en World of Warcraft se constituyen por la presencia y participación de sus miembros en estos en espacios; las actividades concretas y las interacciones que se producen entre sus miembros. Los mundos virtuales favorecen la creación de comunidades, en World of Warcraft el subir de nivel y el adquirir habilidades necesitan del trabajo en conjunto de diferentes jugadores. Incluso aquellos que por razones personales deciden jugar solos, necesitan de la colaboración de otros jugadores para desarrollar su experiencia de vida en el

mundo virtual, por lo que la creación de redes sociales se vuelve indispensable. Second Life es un mundo de tipo abierto por lo que la experiencia de vida se estructura mucho más en relación a la articulación de los pobladores a las actividades y grupos que se crean dentro del mundo virtual. De igual manera hay algunas personas que prefieren mantener su independencia y deciden no adherirse a ningún grupo dentro del mundo virtual, sin embargo al igual que en World of Warcraft crean sus propias redes sociales.

Los dos mundos tienen la posibilidad de crear sus redes de amigos hay una ventana donde aparece una lista de las personas que han sido agregados como amigos, esta lista permite ver si están online, igualmente cuando entran o salen de los mundos virtuales aparece un mensaje en la pantalla que indica su estado (*online/offline*). Por otro lado muchas de estas comunidades crean sus propios blogs donde relatan las historias de su comunidad, de sus miembros y mantienen discusiones acerca de temas que consideran relevantes.

Si bien dentro de las plataformas se usa los términos "grupo" y "clan", en esta investigación los definimos como comunidades virtuales, según la descripción utilizada por Hamman (1998). Dentro de los mundos entre los usuarios es muy común el utilizar indistintamente el término "grupo", "clan" y "comunidad".

Una de las características de los mundos virtuales es que son persistentes, es decir que funcionan mas allá de que uno o varios usuarios estén *offline*[7]. Como dice Boellstorff (2008:47): "[l]a persistencia puede ser temporalmente circunscrita, no es lo mismo que una existencia eterna". La persistencia en los servidores oficiales si no está garantizada de forma explícita, ya que las empresas se reservan el derecho de interrumpir el servicio o cancelar una cuenta con o sin aviso[8], está avalada por lo que representan; evidentemente una empresa que ya tiene varios años en línea da a sus usuarios una garantía simbólica acerca de su servicio. Por otro lado los servidores "piratas" pueden aparecer y desaparecer tan rápido como fueron puestos en línea, sin ninguna garantía para sus usuarios. Sin embargo es muy común que antes de ingresar a un servidor "pirata" las personas busquen referencias acerca de su funcionamiento y del tiempo que tiene de vida.

Tanto los clanes de World of Warcraft como los grupos en Second Life comparten ciertas características: (1) primero la organización social (2) a través de las reputaciones (el estatus), (3) a través de la

moral, (4) a través del compromiso, (5) la virtuosidad y, finalmente, (6) la cuestión de la repartición de recursos.

El Clan Laghartos en World of Warcraft

En World of Warcraft los clanes por lo general buscan obtener reconocimientos frente a otros clanes o jugadores, por lo que entrar en un clan que ya tiene un status es considerado un honor para los novatos. Generalmente las admisiones a estos grupos prestigiosos requieren de un "periodo de prueba", además del auspicio de alguno de sus miembros[9].

Estos clanes son diversos, existen algunos que tienen su origen en relaciones pre-establecidas en el mundo actual y otros que se constituyen dentro del mundo virtual. El componente de juego que atraviesa al mundo de Warcraft plantea retos y actividades de diversa índole que le ayudan al jugador a mejorar poco a poco sus habilidades, las características de su avatar y ampliar su conocimiento del mundo virtual. Además este se convierte en un espacio de socialización y genera la posibilidad de construir una experiencia más amplia que aquella dotada por el elemento lúdico que estructura la vida de los jugadores dentro de los mundos virtuales.

Las comunidades suelen ser frecuentadas por grupos que mantienen una comunicación activa tanto dentro como por fuera del Mundo de Warcraft (foros de discusión, mensajes de texto, Messenger, Yahoo, blogs y otros espacios Web.) Por otro lado, existen grupos de jugadores que se conocen en el mundo actual y deciden hacer de los mundos virtuales una parte importante de su vida social. Es decir que utilizan el juego como un punto de encuentro.

En World of Warcraft parte de la experiencia dentro del mundo es la creación de los clanes y la participación dentro ellos. Durante esta investigación se siguió el desarrollo del Clan Laghartos. Este Clan nació en el servidor "pirata" Eneida, aunque inicialmente se llamaba Clan Epidemia, fue en este servidor donde se establecieron las relaciones necesarias para consolidarlo. Cuando "Eneida" salió de servicio, por razones que no fueron explicadas a sus miembros, se mantuvo durante un tiempo el foro del servidor y el foro del Clan Epidemia *online*.

Estos foros, cuando desapareció Eneida, se convirtieron en lugares de discusión importantes, que revelaron las tensiones entre los usuarios

y los programadores acerca de la caída del servidor, que para muchos jugadores producía una amplia gama de sentimientos, pero también se convirtieron en un lugar donde se expresaron los deseos de las personas de continuar su experiencia dentro de los mundos virtuales en conjunto, poniendo de manifiesto la existencia de una historia colectiva.

Estos miembros comenzaron la búsqueda de un nuevo servidor "pirata". Después de muchos post en los foros y conversaciones mantenidas entre algunos de los miembros vía messenger y correo electrónico principalmente, se decidió la movilización de un grupo numeroso del Clan Epidemia al servidor Arcania. En este servidor se creó el Clan Laghartos, los fundadores de este clan fuimos un grupo de personas que además de compartir nuestra experiencia en el mundo virtual, nos conocíamos en el mundo actual. Los fundadores fuimos Kilico, Shadowalker, Capulina, Zhun, Punketo y Memori (mi avatar en el mundo de Warcraft). A este clan se juntaron muchos otros jugadores que ya conocíamos del Clan Epidemia. Fue similar el proceso de constitución del Clan Laghartos en Hachas&Dados después de que cerró el servidor Arcania. Esta movilización del conjunto de los miembros de un servidor a otro, es un particular de los servidores "piratas", donde las comunidades virtuales se reconstruyen en espacios nuevos bajo similares parámetros.

> ¿Quién me invitó al clan?[10]
> Kilico: Pos me pareció justo yo tmb poner la historia de cómo acabe en Laghartos. Desde siempre me han gustado los juegos de todo tipo, y hace un año aproximadamente cuando conseguí mi primera conexión ADSL conseguí tmb mi primer juego masivo en línea, Guild Wars. Lo jugué durante meses, hasta cansarme un poco. Entonces me enteré de que una de mis más queridas amigas, con quien no hablaba en meses, estaba jugando tmb un juego en línea, el WOW. Me picó la curiosidad y me vi un par de videos en youtube que me convencieron de experimentar.
> Mi amiga es Memori, y a través de ella conseguí que Shadowalker, que en ese entonces se llamaba Onix, me pasara los DVD con parches y todo, y empecé a jugar en un server llamado Eneida. Onix me metió en un clan llamado EPIDEMIA, que no me convenció del todo, aunque había chévere gente, por lo que me interesó saber que Onix deseaba ponerse un clan cuando llegara a 70. Pero al poco de llegar el server cerró, Ad Eternum.

> Probamos varios servers en los días siguientes, y al final Onix me convenció de meterme al Arcania, donde ya había parido a Shadowalker. Decidimos montar un clan, todo era confuso, yo lo armé pero no conseguí que funcionara porque estaba bug la quest tras las firmas, así que pedí a Shadow que él lo formara. El nombre se le ocurrió a Capulina una noche mientras volvíamos a casa desde la ciudad.
> Cuando ya estuvo formado el clan, Shadow prefirió no seguir como Gran Dragón, y pasó el cargo a Punketo y a mí, que por un bug pudimos compartir el cargo durante unos días (u horas, no recuerdo) Finalmente, Punke tmb se zafó del asunto, y me dejaron con todo el peso de ser el Gran Dragón.
> Los fundadores del clan son Memori, Capulina, Punketo, Shadowalker, Kilico y creo q Zhun. Y si leyeron hasta aquí ahora saben porqué son Dragones, pese a no tener todos lvl alto o ser los que más se conecten. (http://laghartos.mforo.com/laghartos-about17.html)

Es necesario mencionar que la movilización de las personas de un servidor a otro en su gran mayoría solo es reconocible por la utilización de un "screen name", ya que los avatares creados desaparecen al igual que los servidores que "caen"[11]. Para los usuarios el "screen name" es importante por lo que la mayoría de los miembros del clan mantuvieron el mismo en los diferentes servidores. Aunque no es muy común, algunos miembros del clan decidieron cambiar su "screen name", esto se debe a diferentes razones: (1) por el deseo de anonimato (2) porque en este nuevo servidor el nombre está tomado por otra persona (no es muy común, pero puede suceder), (3) porque el nuevo avatar que están creando es diferente y no lo identifican con el anterior, (4) porque ya no les gusta su "screen name" y quieren cambiarlo aprovechando la coyuntura. Muchas de las personas pertenecientes al Clan Laghartos que optaron por alguna de estas opciones, al ingresar al mundo con su nuevo avatar se identificaban, utilizando el canal local de clan o el messenger, para los miembros del clan con su antiguo "screen name", incluso algunos a pesar de tener un nuevo "screen name" siguieron siendo llamados por los miembros más cercanos por el antiguo. Volveremos sobre este punto en el acápite que se refiere a los avatares específicamente.

Los clanes están conformados por un líder, un grupo de base de apoyo al líder y los demás miembros, por lo que existe una estructura jerárquica dentro de los clanes. En el Clan Laghartos el líder era Kilico (denominado como "gran dragón") y el grupo de apoyo estaba consti-

tuido por el resto de miembros fundadores conocidos como "dragones". Los nuevos miembros del clan eran reclutados según las reglas del clan:

> 1. Solo reclutan los Dragones y las Dragonas.
> 2. Procurar conversar con el candidato a reclutamiento, para poder captar su "sensibilidad", su forma de ser, de comunicarse... antes de reclutarlo.
> 3. Una vez reclutado, explicarle los principios del clan que incluyen:
> - La importancia de compartir: ayudar antes de pedir ayuda.
> - La importancia de que se comuniquen, participen en el chat y visiten el foro. Que saluden cuando se conectan.
> - La amabilidad necesaria en todos sus diálogos. Evitar la grosería en el clan y fuera de él.
> - La forma en que se sube de rangos, etc.
> 4. Tras ser reclutados, tienen una semana para enviar una carta a todos los Dragones del clan. Para ello he puesto un post fijo en esta sección del foro con la lista actual de Dragones. En esa semana también tienen que registrase en el foro. De no cumplir con estos requerimientos, serán expulsados.
> 5. No reclutar lvls altos salvo casos especiales como el de Alex, a quien conocíamos bien ya, conocía el clan y con conocimiento de causa deseaba unirse.
> 6. Una última cosa, para controlarnos tmb nosotros en nuestro desenfrenado deseo de reclutamiento... a cada nuevo recluta le damos un oro de bienvenida, una vez que haya aceptado todas las recomendaciones arriba indicadas.
> Y eso es lo principal. No nos olvidemos de dar el soporte a nuestros reclutas."
> (http://laghartos.mforo.com/laghartos-about81.html=)

Los rangos del clan también daban cuenta del involucramiento de las personas en este. Por ejemplo se subía de rango por demostrar colaboración con los miembros del clan, realizar eventos para el clan, participar en el Chat del clan que se despliega dentro del mundo virtual, etc. Los clanes también crean normas de funcionamiento, estas principalmente se refieren a los motivos por los cuales una persona podía ser expulsada del clan:

> 1. Comportamiento soez, grosero, agresivo, con miembros del clan o con otros jugadores.

> 2. Comportamiento traicionero, por ejemplo incumplir acuerdos respecto al loteo en instances.
> 3. Pasar información a la alianza o a otros clanes.
> 4. No haberse conectado en un mes, siendo lvl 0-20.
> 5. No haberse conectado en dos meses, siendo lvl 20-40.
> Ojo, puntos 4 y 5, si van a ausentarse por más del tiempo indicado, escriban pidiendo no ser expulsados.
> (http://laghartos.mforo.com/laghartos-about81.html=)

El estatus es uno de los elementos principales en la constitución de los clanes. Como señala Castronova (2006: 113) "[l]as distinciones de estatus encontradas en los mundos sintéticos producen emociones que equivalen a las que tenemos en la Tierra [...] Uno es incitado a completar la tarea del progreso no simplemente para su propio bien, pero porque esto realzará el valor social de alguien" (*Traducción propia*).

En los servidores "piratas" de World of Warcraft los jugadores comienzan en un punto cero, en lo que se refiere a recursos, todos tienen el mismo nivel, no tienen dinero y pueden escoger sus roles y el tipo de avatar que gusten. Sin embargo esta inequidad, que se manifiesta a través del estatus, se produce también por las elecciones de la persona durante el juego y por las negociaciones que se dan dentro del clan acerca de quién recibe un recurso y cuándo.

Dentro de los clanes se crean reglas básicas y complejas sobre la repartición de recursos. Por ejemplo, en el Clan Lagartos una de las reglas en lo que se refiere a conseguir recursos en grupo es no "nijear", cuando se hacen "instances" el objetivo final es llegar a un "boss", generalmente después de matar al "boss" se reciben buenas recompensas que son repartidas dentro del grupo según los reglamentos del clan. Tomar un "ítem" que no corresponde a la clase de un avatar se denomina "ninjear"; es una forma de decir *robar*, lo que implica generalmente una sanción por parte del clan o en casos repetitivos la expulsión. Sin embargo este tipo de sanciones morales no solo tienen implicaciones dentro del clan, ya que afectan la reputación de un jugador dentro de todo el mundo virtual, esto es algo que normalmente se hace público, ya que los clanes tampoco son entidades cerradas están en comunicación con otros miembros o clanes. Por otro lado, estas disputas en algunos casos se traslapan al mundo actual, ya que hay grupos de jugadores que se conocen cara a cara y este tipo de acciones pueden generar problemas entre ellos, ya que las actividades compartidas den-

tro de los mundos virtuales son relevantes para las personas que los habitan. Pero esta no es la única manera en que existe un tráfico entre el mundo actual y el mundo virtual, Kilico el líder el Clan Laghartos, en el mundo actual es un líder comunitario, su forma de gestionar el clan tenía mucho que ver con su gestión con las comunidades en el mundo actual.

> Carla: ¿Cómo organizas el clan, cómo es ser líder?
> Kilico: La verdad es que yo vivo en la vida real trabajando en procesos comunitarios […] los procesos comunitarios no se dirigen, pero si puede decir que influyo en ellos, soy un actor en ellos. Entonces eso me ha permitido aprender muchas cosas directamente porque hay mucha teoría al respecto. De hecho yo aprendí toma de decisiones por consenso con una profesora norteamericana, pero yo no supe lo que era un proceso comunitario hasta que no entré a formar parte de la comuna Tola Chica en Tumbaco. Con todo el relajo y aprendí a conocer un poco más como funciona un grupo humano cuando es orgánico, de la gente tal como es con pelas con gritos, con todo, pero que igual logras resultados interesantes. Esto me llevó a analizar el construir comunidades en los Andes que se llama Aini, que ahora le llaman reciprocidad. El Aini según parece era el sistema económico de los Andes […] todos los otros estaban subordinados incluso el comercio entraba dentro de la lógica del Aini, el poder se organizaba dentro de la lógica del Aini, qué significa eso que es un trueque diferido a largo plazo sin garantías ni interés, ni medir lo que truequeas, simplemente das das das y recibes recibes recibes sin que haya una cuantificación de lo que estás dando. Y el chisme […] es lo que va juzgando y categorizando el lugar de una persona dentro de ese sistema de trueque diferido. En realidad lo que quiere decir eso es que una persona es más valorada mientras más capacidad de dar tiene. Y tienes más capacidad de dar porque tienes más carisma y capacidad de organización. Es decir que logras hacer que los recursos fluyan más. Y esa capacidad de organización es lo que hace que acabes siendo líder, es un cargo que se escoge no es hereditario. Entonces para que esta digresión antropo-histórica es para señalar que de hecho cuando estaba en el Epidemia, me di cuenta que era una oportunidad chévere para experimentar esos conceptos de Aini, […] que tal si introduces el Aini sin ponerle nombre como el precepto básico alrededor del que se organiza el clan, qué clase de clan va a salir de esto, será posible? […] Lo que yo percibí es que había una tendencia a que se construyan justamente estos sistemas de apoyo mutuo, yo sentí o presentí que en el juego se estaba dando un proceso de reconstruc-

> ción de comunidades, como en la vida real e la gente ya no existe esto ha sido destruido al gente acude a estos espacios virtuales, entre otras cosas para divertirse, desahogar violencia y tal, pero sobre todo para reconstruir comunidades. Entonces cuando entramos a este nuevo servidor en Arcania la idea era hacer un clan. El nombre se salió de toda una reunión vía celular con los miembros fundadores
>
> Carla: [Risas] Sí me acuerdo fue bastante curiosa, una especie de reunión virtual
>
> Kilico: La idea era utilizar elementos del juego para el nombre del clan, entonces en ese tiempo al Fer, que no sabía mucho me preguntó, pero que es lo más sobresaliente y yo le dije el Lag y de ahí salió Laghartos, "hartos del Lag", y también funcionaba como lagartos y todos los rangos del clan tienen que ver con reptiles y cosas así, aunque la salamandra y el dragón no son reptiles, pero bueno […] Ahora hay reglas escritas de por qué alguien puede ser expulsado del clan, pero esto del Aini es una regla no escrita , que sin embargo todo el mundo entiende. Sin embargo se ha tenido que poner en claro ciertas cosas como evitar la grosería, no solo entre nosotros sino que un lagarto no puede ir insultando a gente de otros clanes, a algunos recalcarles que a la gente del clan no se le vende se comparte. El resultado para mí ha sido el clan más chévere que he conocido hasta ahora, porque si he estado en otros clanes en la alianza y en la horda y no son tan chéveres o son groseros o solo sientes que es una aglomeración de gente como tener un montón de gente diversa metida en un cuarto, cada uno gritando más que otro y cada uno por su lado y eso no hay en nuestro clan. En nuestro clan hay apoyo a pesar de que ha habido dificultades muchas veces. Una cosa más que quisiera decir que es una comunidad el clan no es un grupo de amigos, es más yo diría que es todo lo contrario, en un grupo de amigos tú no te llevas con quien no te cae bien nomás, en una comunidad […] es gente con la que a pesar de la diversidad compartes ciertos puntos básicos.

Las conversaciones en el chat del mundo permiten que se refuercen las normas comunitarias. Como vimos en las normas del clan se hace énfasis en la participación en las conversaciones que tienen lugar en el chat del clan, es a través de estos canales que se organizan eventos, se toman decisiones colectivas, se abordan temas variados de discusión y se *conoce* a los miembros. También se utilizan otros medios como foros, blogs y Messenger.

Los mundos virtuales están compuestos también por símbolos, rituales y un lenguaje particular. El lenguaje que se utiliza en los mundos virtuales como los términos "ninjear", "está bug", "hay lag", etc., son transportados hacia el mail, los lugares de discusión y, en general, a la conversación. Es por eso que en muchas de las entrevistas que se encuentran en esta investigación se pueden leer términos particulares que se refieren a la cultura de los mundos virtuales. Si bien pueden oscurecer la lectura, la transcripción de estos da cuenta de estos lenguajes particulares, por lo que se los mantiene a lo largo del texto. Los símbolos son tejidos en la vida de los jugadores al ser aplicados a sus vestimentas y equipo. El Tabardo que es el distintivo del clan fue trabajado por los miembros a través de discusiones dentro del foro.

> Kilico: Compañeros y compañeras (sí, en el clan hay mujeres, ¡no se pongan a saltar como locos! Dignidad ante todo)
> Va llegando el momento de tener un Emblema del clan para quien lo desee llevar puesto. Se llama Tabard, se lleva sobre el pecho, y cuesta apenas una monedita de oro, pero... primero hay que diseñarlo y "mandarlo a hacer". Esto último cuesta la coqueta suma de 10 oros, que hay que pagar una sola vez por clan.
> La propuesta es que todos pongamos nuestro granito de arena. Como actual Gran Dragón del Clan, me ofrezco a hacer (y controlar) la colecta. Mándeme sus contribuciones poniendo "Para el Emblema" en el mensaje, a Kilico. Si la oferta sobrepasa los 10 oros necesarios, el dinero les será devuelto. ¡Háganlo pronto, para tener el emblema sin tardanza!
> Aquí en este post se publicarán las contribuciones, con nombre y cantidad, de manera que puedan ver que su contribución ha sido tenida en cuenta... y que no me he robado la plata, malpensados.
> RESPECTO AL DISEÑO
> Pueden ir a un diseñador de Tabardos junto al Guild Master de cualquier capital (pregunten la dirección a un Guardia) y jugar libremente con las opciones. Tomen una foto de su diseño propuesto (botón print screen en su teclado), recórtenla para que muestre solo el área de interés, y colóquenla en este foro. ¡Haremos una votación para elegir el Emblema del Clan! Para poner la imagen, les aconsejo los servicios estilo photobucket.com" (http://laghartos.mforo.com/laghartos-about9.html)

Finalmente después de organizar la colecta de los miembros y de discutir qué diseño se elegirá por votación el diseño número 3 fue el ganador.

Fotografía 3: Varios diseños del tabardo del clan.

Los rituales también son parte de los elementos que constituyen un clan. En el Clan Laghartos los recién llegados eran sometidos al escrutinio de los miembros por un simple pedido. Todo recién llegado tenía que contar un chiste. Este "bautizo", un poco simplista, era una forma de dar un mensaje que se encuentra dentro de las normas del clan a los recién llegados, mantener siempre el buen humor, colaborar con los requerimientos más simples y participar en el chat para fomentar el sentido de comunidad.

La solidaridad entre los miembros de un clan también es importante para mantenerlo en funcionamiento, apoyar a los miembros más jóvenes, compartir ítems e incluso dinero. El oro es un recurso escaso y difícil de conseguir en el mundo de Warcraft por lo que para muchas iniciativas era necesaria la colaboración del clan, como lo vimos en el ejemplo anterior, fue necesaria una colecta entre los miembros para hacer el tabardo, posteriormente el clan fundó un banco para el cual también se necesitó de la colaboración de todos los miembros. El banco permite almacenar ítems que pueden ser transferidos a otros jugadores del mismo clan, fortaleciendo de esta manera la red de intercambios internos. Independientemente de las sociabilidades organizadas por los

intercambios económicos (comercio), las relaciones mantenidas con el medio estructuran la relación con el otro.

Ecuador en SL

"Ecuador en SL" nace como una propuesta de generar una comunidad entre todos los ecuatorianos que se encuentran en Second Life, algunos de sus miembros residen en el país otros se encuentran fuera por diferentes motivos, principalmente por migración y estudios en el exterior. Si bien es un grupo que se enmarca dentro de una propuesta de identidad nacional, como señala Boellstorff "[…] es posible ser *americano* o *indonesio* y también identificarse con una variedad de subculturas y localidades, entonces la existencia de comunidades no prohíbe el sentido de pertenecer simultáneamente a la Second Life en conjunto" (Boellstorff 2008: 185. *Traducción propia*). Esto muestra la multiplicidad de elementos que se superponen y permean estas comunidades de práctica. Aunque también hay algunos miembros de otros países que se han juntado a la comunidad porque tienen amigos dentro de ella, principalmente son ecuatorianos los que la conforman.

Boellstorff (2008: 181) señala que las personas que habitan los mundos virtuales no podrían denominarlos como tales si no existieran múltiples residentes. "Desde los días de los MUD, hubo un grado notable de consenso a través de una variedad de mundos virtuales acerca de que las relaciones sociales son su aspecto más importante" (*Traducción propia*). Second Life es un mundo abierto y el componente de juego no es tan importante como en el mundo de Warcraft por lo que la creación de comunidades virtuales es primordial en la estructura del mundo. Si bien hay también personas que deciden no pertenecer a ningún grupo en particular al igual que en World of Warcraft existe la posibilidad de crear un grupo de "amigos" por lo que la experiencia también implica un alto grado de socialización.

La comunidad de "Second Life" en Ecuador se encuentra todavía en un estado embrionario, en construcción, a diferencia del Clan Laghartos que desde que se engendró en el clan Epidemia hasta el día de hoy lleva 2 años de vida, lo que es bastante tiempo para un clan. Es importante comprender que las comunidades virtuales obedecen a procesos, por lo que en el caso de "Ecuador en SL" vamos hacer referencia a este proceso.

Al igual que en los clanes, las comunidades virtuales que se crean en Second Life son jerárquicas; Lorelay Dawid (SL en Ecuador princess) la creadora del grupo tiene la posibilidad de invitar, expulsar, definir temas de discusión, etc. Su grupo de apoyo está constituido por los "3 cabezas" que son Yoni Atlas, Sajid Babad y Jowar Zessinthal. Este grupo de apoyo tiene limitaciones en cuanto al manejo del grupo. Acerca la intención del grupo Lorealy posteó lo siguiente:

> Somos pocos pero podemos unirnos aquí en un solo lugar. El objetivo de este grupo es simple. ¡Estar todos en contacto! También para los nuevos ayudaré personalmente a guiarlos en Second Life, se darán algunos free bies, actualizaciones, cosas ecuatorianas y demás. Somos un nuevo grupo únanse para poder darle presencia a Ecuador en SL.

El grupo fue creado en 2008 y hasta el momento en que se terminó esta investigacióncontaba con 71 miembros. Cuando las personas ingresan a un grupo pueden decidir que el nombre del grupo al que pertenecen aparezca arriba de su "screen name" para que otros puedan verlo. Los grupos en Second Life son diversos pueden constituirse en función de lugares de encuentro (bares, zonas de juego, parques, etc.,), tópicos (voluntarios, personalización de avatares, cómo diseñar en Second Life, problemas de gobierno en Second Life, ayuda para mujeres, etc.) y categorías identitarias (nacionalidad, educadores, GLBT, músicos, deportes, etc.).

Los grupos creados en Second Life pueden tener una continuidad o constituirse como eventos que tienen lugar en un tiempo limitado. Los primeros pueden ser de adhesión libre, otros requieren una invitación y algunos incluso que se pague un monto por entrar dentro del grupo. Los eventos forman parte significativa en la constitución no solo de la vida en Second Life sino de las comunidades. Boellstorff (2008: 182) define los eventos como una "conjunción de lugar, tiempo y sociabilidad". La cantidad de eventos diarios en Second Life es enorme por lo que se los puede encontrar gracias una herramienta de búsqueda que opera dentro del mundo, pero también a través de su página oficial el mundo y en otros sitios Web que realizan un seguimiento de las actividades que se realizan. Aunque muchos eventos no se anuncian en la lista que aparece en el buscador son socializados a través de los mensajes de texto dentro del mundo o boca a boca. Una comunidad activa generalmente mantiene un número significativo de eventos que permiten a las personas socializar a través de sus avatares. Si bien los mensa-

jes de texto también implican una forma de socialización, estos pueden ser asincrónicos ya que se puede enviar mensajes incluso a un poblador que se encuentra fuera de línea y lo recibirá más tarde, dentro del mundo o directamente en su mail. Pero los eventos es el lugar donde las interacciones son importantes.

En "Ecuador en SL" durante mi observación participante básicamente el grupo se estuvo constituyendo mediante la creación de redes sociales particulares de algunos de los miembros, es decir que el crecimiento de la comunidad estuvo basado en los encuentros de los pobladores con otros grupos y en diferentes espacios con miembros de nacionalidad ecuatoriana, que fueron posteriormente invitados al grupo. Por otro lado el grupo también aparece en las opciones de búsqueda por lo que muchos miembros solicitaron ser admitidos.

La mayoría de eventos que se realizaron dentro del grupo fueron eventos informales, generalmente fiestas para facilitar que los miembros se conocieran entre sí, incluso cuando yo pedí ser admitida y les hablé acerca de mi proyecto en Second Life, se organizó una fiesta para que pudiera contactarme y conocer a la gente que era parte del grupo. En esta fiesta puede establecer una serie de contactos importantes, pero principalmente observar las dinámicas de socialización.

Fotografía 4: Comienzan a llegar los invitados a la fiesta de bienvenida que me hicieron en "Ecuador en SL"

La comunidad ecuatoriana tiene una tierra es decir una casa en Second Life auspiciada por Lorelay Dawid, está casa es el lugar de encuentro de las personas pertenecientes al grupo. Comprar una tierra en Second Life es una manera de formalizar la creación de las comunidades y además también le brinda un estatus al grupo y en este caso particular también a la líder del grupo "poseer una también invoca una medida de estatus y seguramente representa una personalización única a la población general" (Taylor, 2002:46. *Traducción propia*). Implica no solamente invertir dinero en la compra sino consolidar una red de relaciones sociales a través de ella. En Second Life no solo se puede comprar tierras sino también rentar espacios.

Fotografía 5: Casa de "Ecuador en SL", la dueña de la tierra es Lorealy Dawid líder del grupo.

Otro de los aspectos significativos en la conformación el grupo ha sido la creación de la Federación Ecuatoriana de Fútbol y la renta de un estadio y una oficina.

Fotografía 6: Oficina y Estadio de Fútbol Second Life

Además se ha creado una página Web para que las personas puedan inscribirse dentro del equipo. En esta página la relación de las personas con el equipo está altamente formalizada, si bien solo pueden inscribirse como fans también pueden hacerlo como jugadores para lo cual es necesario firmar un contrato establece un monto de membresía y regula la participación de los miembros. La creación de un equipo implica la producción de una serie de eventos, como la inauguración del estadio, las inscripciones, las prácticas de fútbol; todos ellos con un propósito social y con el objetivo de fortalecer la comunidad de "Ecuador en SL". El producir un evento no es una tarea sencilla, primero requiere de una alto grado de compromiso, segundo de una producción logística y tercero de una creación de redes de apoyo no solo para la producción del evento en sí misma sino para la realización del mismo. Los mundos virtuales ponen en funcionamiento una acción planificada.

Las tecnologías puestas a disposición de los usuarios en los mundos virtuales relacionadas con el desarrollo de espacios sociales son utilizadas de formas diferentes y con propósitos particulares y también son resignificadas y adecuadas por sus usuarios. La transformación y re-elaboración, tanto simbólica como material, de los artefactos culturales

es aun más profunda cuando esos artefactos están impregnados como herramientas y plataformas para la existencia de culturas locales en el ciberespacio.

Los mundos virtuales son lugares, lo que los convierte en sitios de cultura y por lo tanto lo que posibilita la investigación etnográfica es que las personas interactúan en ellos. Esta interacción se plasma tanto en los avatares como los elementos tecnológicos que permiten un *embodyment* de las personas como en la creación de comunidades virtuales. Es a través de sus avatares que las personas no solamente construyen sus vidas sociales en los mundos virtuales, sino también sus identidades, epitomisando en ellos la capacidad de las personas de construir afiliaciones, socializar, comunicarse y performar sus formas de "ser".

La tecnología desplegada por los avatares permite que el componente inmersivo de los mundos virtuales desarrollados a través de sus detalladas arquitecturas y espacios, genere una amplia gama de formas de socialización que permiten a los usuarios conectarse de formas más profundas entre ellos, lo que genera espacios no solo donde se generan redes de amigos y de parejas, sino también espacios complejos donde se plasmas relaciones políticas, económicas y culturales.

AVATARES: orcos y cyborgs[12]

¿Qué es un avatar?

Realizando una búsqueda en el Internet (*google it*, una expresión inglesa para referirse a la búsqueda de algo en el Internet) una de las definiciones sobre el término avatar que salta primero es aquella que se refiere al concepto de avatar en el marco del hinduismo. Según el diccionario de la Real Academia Española un avatar es una fase, cambio, vicisitud. En la religión hindú, encarnación terrestre de alguna deidad, en especial Visnú. Y también Reencarnación, transformación. El diccionario Larousse en su versión francesa agrega que es un nombre masculino (sanskrit avat ra, descendiente sobre la tierra de una divinidad); acontecimiento molesto, accidente; contratiempo. Cambio, transformación. En informática es un personaje virtual que el utilizador de un ordenador escoge para representarse gráficamente, en un juego electrónico o en un lugar de encuentro. Estas definiciones no recogen la utilización actual del término avatar referida a los mundos virtuales, la

que más se acerca, aún vagamente, es la definición última del diccionario Larousse, que recoge una versión sobre la utilización informática del término.

Aunque los avatares son las figuras prominentes de los mundos virtuales definirlos no parece tan simple. A continuación algunas definiciones, que ayudarán en la construcción de aquella que será utilizada en esta investigación. Stephen[13] (2008) recoge una serie de definiciones sobre el avatar en las que hace hincapié en las relaciones sociales que se producen, es decir que un "avatar" es ante todo una forma virtual que permite a la persona participar en una serie de relaciones sociales dentro de un mundo virtual:

> Un avatar es una representación social e interactiva de un usuario […] Sin un ambiente social –o al menos uno que mimetice una interacción social– el avatar no puede existir. La sociabilidad es el aire que un avatar necesita para respirar […] Las interacciones sociales entre los usuarios en línea son las que crean los avatares, dan forma a sus personalidades y les dan una razón para existir. No necesitan ser muñecos 3D para existir. En esta base un avatar es una cosa simple, es un nombre, una imagen, y un ambiente social[14] (Stephen, 2008: 13-23. *Traducción propia*)

Pero además el avatar es el que permite una serie de relaciones con el mundo virtual en sí mismo, tanto a nivel tecnológico como de producción de significados. A nivel tecnológico porque son "los avatares […] los que permiten a las personas interactuar con un sistema informático […] la interacción no es necesariamente social […] Puedo relacionarme con una máquina y esto podría no tener nada que ver con la interacción humana" (Stephen, 2008:13); y a nivel de producción de significados porque los avatares pueden ser considerados como:

> […] un dispositivo de aprendizaje […] un protagonista que se utiliza en las narrativas interactivas [que] permite que usted se haga un personaje interactivo con el cual usted puede afectar, elegir, o cambiar el hilo de la historia […] un avatar es un dispositivo de narrativa para ficciones colaborativas. [Además los] avatares toman dimensiones diferentes y dan perspectivas diferentes. (Stephen, 2008: 13-19. *Traducción propia*).

Además los avatares también difuminan la división entre lo real y lo imaginado:

> Un avatar es una criatura social, bailando en la frontera entre la ficción y el hecho […] vienen en dimensiones diferentes y –como la gente– ellos ven él el mundo desde perspectivas diferentes […] pueden estar basados en el aspecto de una verdadera persona o no parecerse en nada. Por lo general los avatares son una mezcla de lo verdadero y lo imaginado. (Stephen, 2008: 13-16. *Traducción propia*).

Estas definiciones, que desarrolla Stephen (2008) sobre los avatares identifican claramente algunos de los puntos esenciales: son interactivos tanto con el sistema informático como con otros usuarios, necesitan de un ambiente de sociabilidad, difuminan las fronteras entro lo real y lo imaginado y, finalmente, generan prácticas culturales que tienen que ver con el aprendizaje, la producción de narrativas propias y relacionadas con los mundos virtuales, la participación en formas culturales tanto dentro como fuera de los mundos virtuales, la creación de prácticas económicas que tienen que ver con intercambios entre el mundo virtual y el mundo actual, etc.

Otra definición que agrega aún más significado a las anteriores es la de Boellstorff (2008) que dice que los avatares son *embodiment*[15] virtuales de las personas. El autor se refiere a la relación que se establece entre el avatar y la persona que lo utiliza, dice que en las primeras investigaciones sobre mundos virtuales ya se vislumbraba la relación entre sociabilidad, subjetividad y *embodiment* . "Las personas tienen un sentimiento de propiedad muy fuerte hacia su imagen [avatar]. Lo que les pasa, les pasa a ellos. Lo que los toca, lo sienten…Una nueva forma de situación social es creada" (krueger 1983: 127-28 cit. En Boellstorff, 2008: 129). Es decir el concepto de *embodiment* pone énfasis en la relación de las personas con la tecnología. Los avatares son así "uno de los puntos centrales con los cuales los usuarios se entrecruzan con un objeto tecnológico y se *embody*, haciendo de los ambientes virtuales y la variedad de fenómenos que se fomentan reales" (Taylor 2002: 41. En Boellstorff, 2008: 129. *Traducción propia*).

Según Bowers et. al. (1996) es posible analizar el *embodiment* por las formas de interactuar que tienen los avatares dentro de los mundos virtuales. Por ejemplo, dentro de los mundos virtuales, hay un rango de distancia para escuchar o leer las conversaciones de otros en el canal

local[16], para participar u observar las interacciones que se producen entre varios avatares en un mismo lugar[17]. Aunque este rango no necesita de un acercamiento próximo entre los avatares, en general cuando ocurre un encuentro en el que se produce una interacción social, se produce un lenguaje corporal similar al de un encuentro cara a cara, existe por lo tanto un comportamiento gestual importante. Sucede lo mismo en el caso de que un avatar quiera ignorar a otro, podría simplemente no contestar las preguntas o interrumpir la conversación; pero, en la mayoría de los casos, los jugadores o pobladores no recurren simplemente a un texto "no quiero hablar" o "no me interesa lo que me preguntas", sino que utilizan su cuerpo virtual para dar a entender este desinterés: se alejan, pueden dar la espalda e irse hacia otro lugar o utilizar algunas de los gestos o sonidos que realizan los avatares para mostrar falta de interés. Es decir se utiliza el cuerpo virtual y las habilidades para interactuar con otro avatar. Esta relación entre el avatar y la persona muestra claramente que el avatar es un vehículo a través del cual se puede analizar la relación entre cultura y tecnología.

Milburn (2008)[18] en su texto "Átomos y Avatares: Mundos virtuales como laboratorios de multijugadores masivos" dice que los mundos virtuales posibilitan:

> […] una extensión extra-corporal de nuestros cuerpos dentro de un espacio virtual, un *como* si viendo, tocando, oliendo y probando materiales de construcción atomística, en otros mundos, una *embodied* virtualización de lo infinitésimo-contemplamos una *revolución*, una civilización renovada, un nuevo Mundo […] los mundos virtuales transforman las simulaciones en eventos, juegos en políticas, píxeles en cosas que realmente importan […] en la arena de los mundos virtuales, el alegado ["allegedly" en inglés en el texto original] 'virtual' se mezcla muy suavemente con el alegado 'real' hasta el punto en que ver la distinción es cada vez más difícil" (Milburn, 2008: 64-65. *Traducción propia*).

En esta investigación vamos a definir a los avatares como *embodiments* virtuales de las personas, que les permiten interactuar tanto con la plataforma virtual como con otros avatares, tejiendo relaciones sociales entre ellos. Las personas pueden expresar a través de sus avatares tanto como la tecnología y la imaginación les permiten. Por otro lado vamos a definir a las personas que se *embody* en los avatares a los pobladores en Second Life y como jugadores en World of Warcraft ya

que es así como se autodefinen más comúnmente en estos mundos. Me interesa saber, cómo se *performan* los avatares. Es decir las formas en que las personas construyen y perciben sus contextos sociales, en este caso en los mundos virtuales a los que nos referimos.

Una discusión importante en los mundos virtuales es la distinción entre lo actual y lo virtual, ya que ha sido un tema de debate. Los estudios etnográficos se han constituido por dos ramas principales: la primera ha utilizado aproximaciones psicológicas, la segunda se refiere a la constitución del Internet como campo reclamándolo como contexto cultural (Hine, 2005: 7). Los estudios desde otras disciplinas, la antropología, la sociología, la economía, han demostrado que existe un *traslape* entre los mundos virtuales y el mundo actual. Entonces el performance debe ser pensado como la forma en que las personas ponen de manifiesto sus prácticas culturales desde espacios que se encuentran en una dislocación como dice Appadurai (2006), pero que son igualmente significativos.

En este sentido los mundos virtuales se establecen como un contexto cultural (Hine 2006), en el cual las personas a través de sus avatares *performan* una serie de percepciones acerca de su experiencia online, pero también cómo adquiere significado esta experiencia en el entorno offline. "Los avatares y sus equivalentes textuales nos llevan a encontrar críticamente como la investigación puede ser más significativamente llevada en un terreno en el cual los usuarios realmente se *embodying*, a menudo en formas multivalentes" (Taylor, 1999:436. *Traducción propia*).

Estas formas multivalentes a las que se refiere Taylor (1999) tienen que ver con cómo las tecnologías intersecan profundamente nuestras vidas, permitiendo un tráfico entre el mundo virtual y el mundo actual, pero también un tráfico entre la persona y el avatar, ya que se puede rastrear a través de la observación participante y entrevistas *online* y *offline* y mirando los tipos de cuerpos creados y adoptados en los mundos virtuales y las formas en que estos cuerpos digitales están atados a la vida online.

> Los usuarios crean presencias digitales, ya sea a través de la descripción textual o representaciones gráficas, y todas estas acciones son por lo tanto no sólo una auto representación de si mismos amorfa en el espacio, sino un cuerpo impregnado de ciertas características y propiedades. El cuerpo que los usuarios crean y utilizan en espacios virtuales se

> convierte en un cuerpo inseparablemente vinculado a su propio performance y al compromiso de la comunidad (Taylor, 1999: 438).

Los cuerpos virtuales son producidos, construidos y experimentados por los jugadores o pobladores de los mundos virtuales. Es través de estos cuerpos virtuales que las personas van a mantener interacciones y por lo tanto van a ser juzgados en estos mundos, el lenguaje corporal del avatar permite saber qué está haciendo la persona en el mundo virtual, por ejemplo si está construyendo algo, si está bailando, etc. Pero también a través del avatar la persona despliega sus yo, las características que quiere mostrar, construyendo su identidad a través de un performance social, pero también visual.

Para entrar en un mundo virtual el primer paso es crearse una cuenta que permitirá acceder al mundo y al foro oficial de este mundo. Tanto en los servidores "piratas" de World of Warcraft como en Second Life los foros son parte importante de los mundos virtuales, es en ellos donde se encuentran manuales[19] acerca de estos mundos y sugerencias acerca de cómo mejorar la experiencia de cada jugador o poblador. Además en estos foros los administradores *postean*[20] las mejoras (*updates*) que se hacen a los mundos y los jugadores o pobladores exponen problemas en relación al software (*bugs*), sugerencias o iniciativas de cómo mejorar su participación en los mundos virtuales. Se proponen también temas de socialización con otras personas que participan en ellos (eventos, grupos, raids, música, intereses personales, narrativas acerca de sus avatares, etc.).

En Second Life al momento de crear una cuenta la persona debe elegir un nombre (el que desee) y un apellido que debe ser escogido de una lista que provee SL. Este nombre y este apellido son lo que Steinkuehler (2006) llamó el *screen name* y es lo que permitirá identificar al avatar dentro de los mundos virtuales en lo sucesivo. Además el poblador de Second Life para crear su primer avatar debe escoger una figura de una serie de estereotipos con formas y diseños masculinos y femeninos (femeninos: The Night Club, Girad Next Door, City Chic, The Cybergoth, Furry y Harajuku; los estereotipos masculinos son similares. Estos eran los que estaban disponibles cuando cree mi cuenta y no es hasta hace algunos meses que estos fueron cambiados por otros) para hacer su primera llegada al mundo virtual, aunque estos posteriormente pueden ser cambiados[21].

Fotografía 7: Creación de cuenta en Second Life.

Fotografía 8: Creación de avatares en World of Warcraft

En los servidores "piratas" de World of Warcraft la creación de la cuenta es un paso previo a la creación del avatar, solo permite tener acceso al servidor y al foro del mismo, el nombre y las características del o los avatares se crean al momento de ingresar al mundo virtual, cada persona puede tener los avatares que desee.

Esto marca una diferencia entre estos dos mundos, que tiene que ver con las intenciones de sus creadores. Second Life al ser un mundo de tipo abierto se espera que la persona utilice un solo avatar para crear su propia narrativa dentro del mundo y por otro lado permite actualizar el avatar creando diferentes avatares en uno solo. En cambio World of Warcraft es un mundo virtual orientado al juego de rol y la estrategia, donde las personas pueden experimentar con diferentes tipos de avata-

Clases	Humano	Elfo Nocturno	Gnomo	Enano	Draenei	Troll	Tauren	Orco	No Muerto	Elfo de Sangre
Druida	No	Sí	No	No	No	No	Sí	No	No	No
Cazador	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Picaro	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Mago	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí
Paladín	Sí	No	No	Sí	Sí	No	No	No	No	Sí
Sacerdote	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	No	No	Sí	Sí
Chamán	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Brujo	Sí	No	Sí	No	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Guerrero	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Caballero de la Muerte	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Tabla 2: Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

res, pero son un número limitado de ellos (facciones: horda y alianza, clases y razas, profesiones). Sin embargo las combinaciones entre clases y razas permiten escoger entre una amplia gama de avatares.

Razas y clases

El momento en que una persona entra en un mundo virtual tiene un cuerpo físico y uno virtual. Aunque en los mundos virtuales la mayoría de usuarios o pobladores no tienen un solo cuerpo virtual y una sola identidad en el contexto online, ya que muchas veces estos espacios les permiten performar varios cuerpos digitales, en algunas ocasiones de formas complejas, ya sea porque tienen múltiples avatares en un solo mundo virtual o porque participan en varios mundos virtuales al mismo tiempo, o porque si tomamos la definición de avatar de Stephen (2008) este puede ser una simple imagen, un nombre, un dibujo etc (fotos en las redes sociales como facebook).

Otros se mantienen consistentemente dentro de los mundos virtuales con un solo avatar. World of Warcraft y Second Life no proveen información sobre si un jugador o poblador tiene uno o varios avatares, por lo que es muy común que este conocimiento se haga público por el mismo usuario. En las entrevistas realizadas fue más común encontrar usuarios de los mundos virtuales con varios avatares en World of Warcraft que en Second Life. Esto se debe a varias razones, la primera es la manera de crear una cuenta, en Second Life hay que crear varias cuentas para tener varios avatares y en World of Warcraft con una sola cuenta se pueden tener diferentes avatares con diferentes nombres. En segundo lugar esta diferencia no es casual como lo mencionaba en líneas anteriores, ya que World of Warcraft es un mundo orientado al juego de rol y al combate y permite por lo tanto experimentar con varias clases y razas. En Second Life el mismo avatar puede ser cambiado cuantas veces se desee, pero algunas personas mencionaron que tener otro avatar es necesario si se quiere tener otro *screen name* ya que este en Second Life no se puede cambiar, entonces para ser "otro" hay que crearse una nueva cuenta. "Los nombres juegan un rol vital determinado las identidades, las afiliaciones culturales y las historias" (Scout, Tehranian y Mathias 2002:6. En Boellstorff 2008:123. *Traducción propia*).

Esto generó algunas tensiones metodológicas en esta investigación, fue necesario hacer un seguimiento de quien estaba conectado con quien, es decir si varios avatares pertenecían a la misma persona y además mantener en las notas de campo información sobre sus vidas *offline*. Taylor (1999) señala que en los mundos virtuales "a menudo, entre-

vistar a una persona implica entrevistar a varias, todo el tiempo teniendo en cuenta y documentando varias, a menudo relacionadas por biografías, experiencias, contextos sociales. Los usuarios pueden hablar como su avatar, su yo *offline* o como ambos" (Taylor, 1999: 439. *Traducción propia*). Usualmente el avatar principal es nombrado como "main" y los avatares secundarios como "alts". El "main" el más importante, con el cual han invertido mucho tiempo y por lo general es el más conocido socialmente. Los "alts" son creados como formas de experimentar en las plataformas virtuales, en World of Warcraft es muy común que los jugadores tengan "alts" que en general fueron formas de probar con diferentes clases y razas hasta encontrar aquella con la que se sienten más identificados. En Second Life los "alts" se utilizan para experimentar a través del anonimato en otras redes sociales. Si bien los mundos virtuales se caracterizan por el anonimato, el avatar y el "screen name" adquieren una vida social después de un tiempo de vida en estos mundos, es por esta razón que se recurre a otros avatares en busca nuevamente de este anonimato social-virtual.

Dentro del trabajo de campo esto generó preguntas metodológicas acerca de la importancia o no de conocer todos los avatares que tenían las personas, ¿era esto necesario para responder a las preguntas de investigación planteadas?, pero también sobre la confianza que se establece en la relación investigador-informante. Esta información fue relevante en la medida en que las personas le daban importancia, por lo general en las entrevistas se nombraban los "alts", pero también en la observación participante era posible identificarlos a través de las conversaciones mantenidas y cuando decidían hacerlo público, en las entrevistas al preguntar sobre sus avatares fue muy común que las personas hablen sobre sí mismas, sobre su "main" y sus "alts" indistintamente. Otro elemento que surgió en el trabajo de campo fue la posibilidad de que múltiples personas utilicen el mismo avatar, aunque no fue muy común encontrar este tipo de casos. En el Clan Lagartos hubo un caso particular en que Shoky y Fendo intercambiaron sus avatares, durante un tiempo, sin embargo fue un hecho público, por lo menos dentro del clan. Este ejemplo muestra la necesidad de crearse una identidad propia a través del avatar, el comunicar esta información, permitía a la gente del clan saber con quién se estaba tratando, ubicar quién es quien, a pesar de la complejidad que este tipo de isomorfismo (Boellstorff, 2008:132) genera tanto a nivel de las relaciones sociales

que se forman en los mundos virtuales como en la relación con la tecnología:

> […] el isomorfismo entre persona y avatar puesto en cuestión por la posibilidad de que más de una persona controle un solo avatar: múltiples yos, un avatar. Era aún más común para este isomorfismo ser puesto en cuestión en la otra dirección: un solo yo, avatares múltiples. Esto era el fenómeno de avatares alternos, conocidos principalmente como 'alts', a veces nicks (apodos). Los Alts pueden ser encontrados en mundos virtuales desde sus principios (Ito 1977:99; 1992 de Rosenberg, Piedra 1995:120), y dibujados sobre las lógicas de la multiplicidad tecnológica evidenciada, por ejemplo, por la ubicuidad de las cuentas de correos electrónicos múltiples. (Boellstorff, 2008: 132. *Traducción propia*).

Punketo
[Guild] [Memori]: Hola Sinchiii
[Guild] [Amrod]: guerraS?
[Guild] [Shizu]: memoriiii

En las entrevistas las personas combinan su historia personal, la de sus avatares principales y las de sus "alts", esta forma múltiple de "ser" se performa de manera similar en los mundos virtuales. Durante el trabajo de campo fue común que las personas se pregunten el nombre, evidentemente se refieren al nombre en el mundo actual (el "screen

Fotografía 10: En la parte superior de cada avatar se puede ver su "screen name"

name" acompaña a los avatares, ver foto), sin embargo a pesar de saber cuál es tu nombre en el mundo actual, durante el trabajo de campo las personas utilizaron sus "screen names" para hablar entre ellas en los mundos virtuales.

Es común que en Second Life y World of Warcraft se creen amistades que se extienden a redes de socialización hacia otros espacios virtuales como el Messenger, Facebook, Hi5 que tienen otras características de interacción.

> A causa de la naturaleza del Internet, muchos participantes usan varios modos diferentes para comunicarse y de ser en línea. Las páginas Web, participación dentro del mundo, los sistemas de mensajería inmedia-

> tos, los tablones de anuncios y otros por el estilo a menudo son el material por desde el cual se crean. La evaluación de la utilidad de entablar una reunión multimodal y la interacción es crucial entonces. Esto es estrechamente relacionado con las cuestiones de existencia plural, anonimato, revelación y fiabilidad. Considerando que un participante trabaja tanto con la identidad/cuerpos en online y offline, usando modos múltiples para tomar parte con ellos a menudo cabe bien y produce información diferente. (Taylor, 1999:44. *Traducción propia*)

Esta yuxtaposición de formas de "ser" en el ciberespacio conlleva formas de auto-representación, pero también formas de reconstrucción de la cultura en función de las tecnologías disponibles.

En World of Warcraft los jugadores utilizan los elementos narrativos que proporciona el mundo virtual para construir sus propias narrativas acerca de sus avatares y su identidad, en Second Life al ser un mundo "abierto" las narrativas utilizadas tienen que ver más con sus propias identidades en el mundo actual, potenciando aquellas que quieren mostrar (por ejemplo los músicos recurren a sus habilidades para tocar instrumentos o formar bandas, etc.). Además de la utilización de los mensajes de texto para crearse una identidad propia. Sin embargo el *screen name* y la identidad relacionada a él se vuelven tan fuertes que los jugadores lo utilizan no solo en este mundo virtual sino en otros espacios de la Web. Estas formas de "ser" en lo virtual están en un constante flujo entre lo actual y lo virtual, como dice (Boellstorff, 2008:123). A continuación. algunas de las respuestas acerca de cómo escogen las personas su "screen name".

> Carla: ¿Cómo escoges el nombre de tus PJs?
> Pau: Siempre uso el mismo ya que en cierto grupo de conocidos ya tengo una identidad propia con ese nombre
> Tyr: El de mi main siempre es el nombre que le he dado a mi alter ego "Tyr" o con variaciones si el nombre ya está tomado, el resto de los nombres pueden tener relación con el universo del juego o nombres que he adquirido de otros juegos.
> Pau: "Por anécdotas que me pasan en juegos, variación de mi nombre (Pauron)"

> s][a=4][b]·$·$#FFFF00Ðæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:05:16 PM)

siempre mantenía un mismo personaje, idéntico
Carla says: (8:05:47 PM)
en nombre también? o en clase y en raza?
[s][a=4][b]·$·$#FFFF00Ðæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:06:23 PM)
en todos los aspectos, nombre clase y raza
[s][a=4][b]·$·$#FFFF00Ðæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:06:48 PM)

es como revivía en cada server

CARLA ELIZABETH says: (4:35:40 PM)
y siempre usas el mismo nick o lo has ido cambiando?
Misifus says: (4:35:53 PM)
siempre el mismo
CARLA ELIZABETH says: (4:36:11 PM)
hay alguna razón en particular para eso?
Misifus says: (4:36:38 PM)
para q sepan q estoy allí mis amigos
Misifus says: (4:36:52 PM)
para q me reconozcan mas fácilmente

[¿Qué significan los signos de arriba? Deberíamos pensar en una formar de homologar las entrevistas.]

Carla: ¿Cuántos pjs tienes y como los escogiste?
Javier: Tengo ahorita Kilico, Yachac, Sinchi, kinti, Illapu, Piuelo y Siete tiros. Cada uno de ellos tiene una historia. EL kilito es un asesino [se refiere a la clase que escogió dentro del mundo]. El Kilico es un halcón de los andes chiquito. Yo le puse ese nombre, porque yo andaba en una época en que me sentía personalmente muy identificado con ese halconcito, porque no es un gran águila me entiendes, ni es tampoco un gorrioncito, es un halconcito. Pero además es súper casero me parece a mí. Ósea anda con su parejita, cuida sus huevitos ahí. Pero cuando le toca tirarse a la garganta de un bicho grande se tira nomás, es una ave de rapiña. Entonces la teoría del Kilico es que justamente ataca como un halcón. Empieza a correr, yo le corro en automático y regresa y pega un golpe y sigue corriendo, se da la vuelta y regresa […]. Entonces me iba bien en pvp, como cambiaba las direcciones. […] Lo que cuento en la Web [parte de la historia sobre Kilico se encuentra en el foro del Clan

> Lagartos http://laghartos.mforo.com] es que es la millonésima encarnación de un avatar que yo tengo en mi cabeza desde que tengo 15 años más o menos, ósea desde hace 17 años más o menos.

En las entrevistas la mayoría de personas señalaron que se crea una identidad a través del *screen name* en los mundos virtuales, es a través de este que se extienden los lazos sociales a otros espacios Web. Pero además el *screen name* puede estar conectado con otras formas de "ser" en el mundo actual, como cuando se utilizan acrónimos de sus nombres (por ejemplo : Pau, Ronpau de Pauron) o cuando hacen referencia a historias personales de vida.

En los mundos virtuales la mayoría de jugadores o pobladores invierten mucho tiempo personalizando sus avatares: en Second Life es posible comprar objetos (que pueden ser vestimenta, pieles, ojos, tatuajes, disfraces, patinetas, guitarras, cualquier cosa imaginada) para personalizar los avatares utilizando la moneda local el Linden, pero también se puede acudir a los "free bies" lugares donde se puede conseguir objetos sin ningún costo. En los servidores "piratas" de World of Warcraft la personalización funciona con una mecánica diferente, tiene que ver con la capacidad de los jugadores de conseguir ítems durante su experiencia en el mundo virtual, algunos también se pueden comprar utilizando la moneda local el Oro, pero no son de la misma calidad de aquellos que se consiguen en las "instances"[22] también llamadas mazmorras o en los "battle grounds"[23] también llamados campos de batalla. Por otro lado es necesario participar en la estructura del mundo para conseguir "oro", entonces incluso aquellos que se pueden comprar dependen de la cantidad de tiempo que invierten los jugadores en estos mundos y de las redes que se crean entre los jugadores. El oro puede ser trocado entre jugadores por objetos o también puede ser donado, generalmente como una muestra de solidaridad o simpatía entre jugadores.

En el mundo de World of Warcraft el oro es la moneda circulante que permite efectuar transacciones. En los servidores "piratas" no se puede trocar "oro" con monedas locales (llámese dólar o euro que son los más comunes en los servidores oficiales u otras); en Second Life si se puede comprar Lindens, que es la moneda local del servidor oficial, con dólares u otras monedas, según la región. Por lo tanto la economía digital, en lo que concierne la avatar en estos dos mundos funciona de

formas diferentes. Cómo se utilizan las posibilidades de intercambio para crear los cuerpos digitales en estos dos diferentes espacios es parte del performance.

Pero además esta apropiación y circulación de las imágenes en los mundos virtuales crea redes sociales y culturales. En los mundos virtuales el performance tiene lugar primeramente a través de la apariencia del avatar.

Un aspecto importante dentro de los mundos virtuales es el poder elegir su avatar, ya que es la forma en que las personas se representan en los mundos virtuales. Como diría Goffman son la presentación de la persona en la vida cotidiana. La elección de los pobladores o jugadores se convierte en uno de los factores primarios en los mundos virtuales, estas elecciones permiten romper con los estereotipos inicialmente planteados a través de la subversión de los roles de género, raza y especie. En World of Warcraft escoger ser humano o no humano tiene una intencionalidad al igual que Second Life escoger avatares de animales, robots, personajes inspirados en la ciencia ficción. Es a través del avatar que los significados narrativos son construidos desde diferentes combinaciones de elecciones.

World of Warcraft: avatar embodyment y performance virtual

World of Warcraft narrativamente está dividido por dos facciones la "Alianza" y la "Horda", esta tensión estereotipada del bien y el mal tiene implicaciones dentro de las personificaciones de los avatares, es una imagen representativa de un particular o de un tipo de persona basada en "características simplificadas y exageradas" Hutchinson (2007). Este estereotipo es construido por medio de la vestimenta, las características faciales y corporales, la utilización de armas, el movimiento, los mensajes de texto y la voz (en los casos en que se puede activar esta opción, en los servidores "piratas" de World of Warcraft esta característica no se puede activar por lo que la mayoría de jugadores utilizan las posibilidades que ofrece la tecnología de la plataforma para comunicarse gestualmente a través de sus avatares y los mensajes de texto).

Una de las preguntas desarrolladas en el trabajo de campo fue ¿cómo estas características descritas en términos de estereotipos y aparentemente construcciones arquetípicas son utilizadas por las personas, cómo un jugador se identifica con su/s avatar/es de la misma raza

(humanos) o de otras? Es importante recordar que la persona que se *embody* en el avatar no es un consumidor pasivo, sino una persona activa que utiliza este avatar no solo para seguir la narrativa del mundo virtual, sino también como una forma de ser y un medio de socialización, lo que muchas veces rompe con las líneas establecidas por los creadores de estos mundos. Durante el trabajo de campo en los servidores Eneida, Arcania y Hachas & Dados se realizaron algunas actividades que no respondían a la narrativa del juego, como por ejemplo: matrimonios, fiestas, torneos, encuentros del clan para conocerse mejor entre los jugadores, etc. "Rhinegold (1992) sugiere que las comunidades en línea están sustituyendo a los espacios públicos, como bares y cafeterías como lugares de locus de la interacción social pública" (En Wilson y Peterson, 2002: 456. *Traducción propia*). Es decir las personas utilizan el mundo virtual como un lugar para construir relaciones sociales, personales (pareja) que no se limitan exclusivamente a la narrativa marcada por el componente del juego sino que aprovechan para realizar otras actividades (un ejemplo son la utilización de estos mundos para crear fanart o series fotográficas, comics, etc).

Una vez construido este avatar estereotipado los jugadores interactúan a través de está representación. Durante su estadía en los mundos virtuales los jugadores aprenden habilidades, a practicar estas habilidades y a aplicarlas estructurando a través de ellas su vida dentro del mundo. El combate, en caso de que lo haya, depende de las habilidades del jugador, más que en la narrativa del juego.

Estas elecciones que tienen que ver más con el performance en el juego se conjugan con el performance social, es decir cómo un jugador es visto por los otros jugadores. Lo anterior tiene que ver, por un lado, con las destrezas que ha adquirido durante su tiempo de vida en los mundos virtuales y, por otro, por su capacidad de crear lazos sociales dentro de los mundos virtuales. Estos lazos se crean entre pares (avatar con avatar) o entre grupos de avatares como los clanes, a los cuales hicimos referencia en la parte sobre comunidades virtuales. Si bien un cierto número de características gráficas distinguen a un avatar de otro, ante todo un avatar representa la individualidad física de un jugador en los mundos virtuales.

Estas destrezas se capitalizan en un estatus dentro del mundo virtual, pero en algunos casos este estatus también se traslapa al mundo actual. El reconocimiento de un buen jugador también se plasma en las

relaciones entre los grupos de personas que acuden a los cafés net para acceder a los mundos virtuales donde concurren con otros amigos o grupos de amigos que se forman por una presencia asidua en estos lugares. Por otro lado también comparten con su familia, hermanos, cuñados, esposas, hijos.

> Carla: ¿Con quienes juegas más frecuentemente? Los conoces solo en el mundo virtual o también en persona
> Shadowalker: Con mi hermana
> Zhun: Mi hermano, cuñado, hermana y prima.
> Shoky: Pues últimamente con quién suelo jugar más es con Elbris (pala retry), y si, lo conozco en la realidad.
> Roman: Juego tanto con amigos virtuales como con amigos reales, el clan del q formo parte cuenta con muchos miembros, así q comparto aventuras con gente diferente todo el tiempo.

Las elecciones que realiza el jugador afectan el proceso de identificación y su performance en el mundo virtual, estas elecciones por lo tanto son significativas. La única forma de cambiar la apariencia es a través de las modificaciones creadas por los jugadores durante su experiencia en los mundos virtuales. El jugador puede cambiar su apariencia visitando los lugares donde se vende equipo, comprando nuevas vestimentas o consiguiéndolas (matando MOBS, intercambiándolas con otros jugadores y a través del pep o el pvp). El color de la piel, la sexualidad o el género no pueden cambiarse durante el juego, se escogen cuando se crea el avatar[24]. En el mundo de World of Warcraft el jugador diseña su avatar escogiendo un número de opciones finito, entre las que se encuentran la raza, el género, el color de la piel, el estilo del cabello, rasgos específicos como piercings o marcas especiales. Dependiendo de la raza que haya escogido, se ubicará en la Alianza (humanos, elfos, enanos y gnomos) o en la Horda (Toros, orcos, nomuertos y trolls), para formar grupos con otros jugadores de su misma facción para luchar cuerpo a cuerpo en batallas, buscar tesoros, hacer quest, buscar armaduras u otros ítems útiles, crear y participar en clanes, etc. Incluso el escoger una facción Horda o Alianza puede ser significativa para los jugadores:

> Carla: ¿Cómo escogiste ser Horda o Alianza?
> Kilico: Yo empecé en la Alianza sinceramente y varias veces intenté

> tener varios personajes, tuve un elfo nocturno-cazador que llegó hasta nivel 12 y un paladín enano que llegó hasta nivel 14 me parece. Pero una factor que me decidió a quedarme en la Horda fue que había más onda en la Horda, una brutalidad pero era más sincero…Y entonces leí en algún lado, una estadística que en los servidores gringos por lo general hay más Alianzas, al extremo que en algunos tuvieron el problema grave que había el doble de Aliados de lo que había Hordas, mientras que en los servidores latinoamericanos había una tendencia a que había más Hordas que Aliados, solo en los servidores latinoamericanos. A mí me pareció que eso se podía interpretar de dos maneras: una que es una manera sencilla que es rechazo al imperialismo gringo, porque para los latinos me parece que reconocemos con mucha facilidad los símbolos imperialistas gringos en la Alianza, concretamente en los Humanos. La imagen de la Humanidad en Warcraft es Walt Disney, (…). A otro nivel yo creo que sin pensar en el imperialismo gringo para nada igual hay un rechazo a ese modelito cursi y una apreciación de esa cosa burda salvaje que se supone que es la Horda. En nuestro servidor se cumple hay ligeramente más Hordas que Alianzas, al menos las veces que yo he entrado a ver las estadísticas.

El jugador tiene la oportunidad de desarrollar su avatar durante el tiempo, ganando habilidades, adquiriendo destrezas en las profesiones que escoge (alquimia, minería, ingeniería, doce en total) y desarrollando atributos como fuerza, agilidad e intelecto (7 atributos). Una vez más la persona tiene la oportunidad de escoger, en función de su identificación con el avatar.

> Carla: ¿Cuánto tiempo pasas en WOW?
> Javier: " te conté que me cuesta más o menos once horas subir un nivel?"
> Carla: ¿Cómo escogiste entre las diferentes razas?
> Javier: […] Kilico además es mestizo, latino, pelilargo así con colita morenito, flaco y no es musculoso. Tampoco es un alfeñique (risas) y no es muy alto, mide un metro setenta más o menos [aquí hace referencia a su orígenes personales y a su apariencia]. Kilico es un elfo de sangre porque es el que más se parecía a mí […] yo puedo jugar con otros avatares, pero no importan mucho, pero este avatar es importante para mí y este es el que dije me lanzo o no me lanzo, porque si me lanzo ya involucro sentimientos y me lancé.

Aunque la característica que distingue a un juego de rol de múltiples jugadores es su función cooperativa y social, el performance del avatar en World of Warcraft está sujeto al curso del juego, si bien es bastante similar a las configuraciones personales de otros mundos virtuales. El performance del jugador de su "ser" en la pantalla en un MMORPG estructura así las bisagras en la identificación con la persona en el mundo actual, también con el posicionamiento del sujeto, la identificación del avatar en varias formas, o por la personalización del avatar. El performance del "ser" no se da solamente por la identificación con el avatar, sino por la habilidad de escoger entre diferentes avatares a la vez, permitiendo experimentar con múltiples formas de "ser".

Incluso al escoger estos personajes estereotipados existen razones poderosas para escoger uno u otro.

> Carla says: (8:09:34 PM)
> y porqué escogiste ser ese elfo y no otro?
> [s][a=4][b]·$·$#FFFF00Đæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:10:51 PM)
> porque en la historia del juego, es la raza que me gusto y con la que mas sentí identificado, siendo otra los muertos vivientes
> Carla says: (8:11:55 PM)
> yo sé que puede sonar un poco insistente esta pregunta, pero hay alguna razón por la que te sentiste más identificado con esa raza en especial?
> [s][a=4][b]·$·$#FFFF00Đæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:12:44 PM)
> no me resulta insistente jeje
> [s][a=4][b]·$·$#FFFF00Đæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:12:58 PM)
> si hay razones
> [s][a=4][b]·$·$#FFFF00Đæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:14:00 PM)
> me gusta su espíritu de luego de haber sido invadidos, y casi exterminados se levantaron como pueblo, desafiaron a todos los que se les opusieran, y como un fénix se levantaron de las cenizas, es decir ante una situación límite, encontraron una nueva motivación para seguir viviendo

> [s][a=4][b]·$·$#FFFF00Ðæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:14:14 PM)
> y iniciar una nueva etapa mejor y gloriosa
> [s][a=4][b]·$·$#FFFF00Ðæ6øt ·$#00FF00·$#400000™ «Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver» ™ ·$#FF8000 [/b][/a][/s] says: (8:14:24 PM)
> y eso me identifica.

En World of Warcraft el performance tiene que ver más con adquirir habilidades técnicas y la identificación con el avatar, sin embargo dentro el juego la posibilidad de sociabilización da un giro a este performance permitiendo no solo generar destrezas sino también producir significados culturales. El poder escoger durante todo el juego es fundamental, el tomar decisiones sobre el avatar, pero quién es quién también tiene que ver con la manera en que las personas establecen una comunicación con otros jugadores.

> La relación en *online* entre el jugador primario y el sistema/dentro del mundo no es uno claro de sujeto y objeto. Mejor dicho, el interfaz es un bucle de retroalimentación continuo donde el jugador debe ser visto tanto como implicado por, como implicado en, la construcción y la composición de la experiencia. Encerrado en este bucle de retroalimentación al nivel de interfaz o de los comandos (de ahí el significado de la sensación del juego), las experiencias de jugador al nivel de la participación de primera mano y pueden sostener entonces y descifrar presentaciones múltiples y por lo visto contradictorias del yo. (Newman: 2002. *Traducción propia*)

Por otro lado a pesar de que la personificación del avatar está íntimamente ligada con las elecciones que hace el jugador en función de su expertise dentro de los mundos virtuales, también existen casos en que los avatares escogen objetos por gusto estético; para ir a una fiesta pueden cambiarse de ropa de acuerdo a la ocasión (vestidos de novia o trajes de etiqueta, por ejemplo). Es decir que los jugadores están preocupados por cómo se ve su avatar y no solamente por aquellas vestimentas o implementos que les proporcionan protección (armadura) y mejoran sus habilidades dentro del sistema del juego. Castronova (2006: 113) dice que uno de los elementos que caracteriza a los mundos virtuales, se refiere a los MMORPG específicamente, es el status.

Retomando esta idea de Castronova (2006), Klastrup y Tosca (2009: 4-5), dicen que "estas vestimentas resplandecientes son uno de los elementos a través de los cuales el estatus puede ser expresado".

Como se señala en párrafos anteriores las vestimentas son parte importante de la personificación del avatar, por un lado porque de alguna manera representan las elecciones de los pobladores durante su experiencia de vida, por otro lado las vestimentas también son consideradas un símbolo de estatus, ya que son de diferentes calidades y por lo tanto dependen de las habilidades –en todos los campos sociales, culturales, tecnológicas, técnicas, etc.- que haya desarrollado el poblador en los mundos virtuales. Sin embargo existe la posibilidad de conseguir otro tipo de vestimentas que se utilizan para eventos especiales como vestidos de noche, smoking, sombreros que no son importantes para el combate que estructura el pequeño juego (*little game*), sino para el gran Juego (*Big Game*) de significados más amplios que se desarrollan dentro de estos mundos.

En Eneida, como propuesta del Clan Laghartos se realizó un teatrino en el que algunos de las personas del clan hicieron una puesta en escena de una historia y el resto de personas actuaron como público. Después del teatrino se realizó una fiesta donde se repartieron cervezas, bailamos, conversamos, se hicieron duelos entre los participantes, etc. (Ver anexo 1 con las imágenes del teatrino)

Otro de los eventos que tuvieron gran acogida en World of Warcraft fueron los matrimonios. Estos se realizaron por sus participantes como una manera de consolidar las relaciones amorosas que tenían dentro de estos mundos. Takeo y Shoky dos avatares del Clan Lagartos consumaron su unión convocando a las personas del clan y amigos de otros clanes (ver anexo 2). Este es un ejemplo de las formas en que los jugadores se apropian de la experiencia en los mundos virtuales diferentes de una manera no intencionada por los productores.

Los mundos virtuales representan como los sistemas virtuales y actuales se traspasan, e invitan a los pobladores a interactuar con estos sistemas. Esto revela cómo las formas de la representación funcionan como objetos estéticos en los contextos de creación, manipulación e interpretación de signos y símbolos que ofrecen los mundos virtuales. También permiten la comunicación con otros jugadores a través de chats que están a disponibles dentro del mundo, pero también en actividades diversas planteadas por el eje articulador del juego (a través de

situaciones artificiales creadas por el mundo del juego que requieren la constitución de equipos) y a través de foros, blogs, etc. Es decir, que la comunicación pasa por diferentes niveles, sin embargo, es en los chats donde los tópicos de discusión están controlados por los intereses y contactos del mundo actual. Esta diferencia se manifiesta de muchas maneras. Por un lado se crean afinidades en la creación de grupos de acción, que están directamente ligadas a las conversaciones que se mantienen en los chats, pero también a las capacidades de los jugadores de actuar dentro del mundo del juego. Las formas en que los jugadores consideran las acciones son importantes a la hora de crearse un punto de vista sobre los otros jugadores.

Second Life: avatar embodyment y performance virtual

Las posibilidades de performar el avatar en Second Life obedece a otras dinámicas, distintas de las de World of Warcraft. Al ser este un juego de tipo abierto, es decir que no tiene una narrativa que actúe como un hilo conductor del performance en el mundo virtual, las personas pueden crear sus avatares a partir de su historia personal o crear narrativas propias según sus intereses particulares dentro del mundo.

Cuando recién se llega a Second Life el avatar es transportado a una "isla de orientación" donde la persona conocerá los mecanismos tecnológicos necesarios para poder vivir en el mundo virtual. Esta isla está compuesta por cuatro tutoriales: apariencia, comunicación, búsqueda y movimiento. Los tutoriales instruyen a los residentes en los aspectos básicos de manejo del avatar: comunicación con otros pobladores; cómo moverse y transportarse y acerca de los diferentes tipos de búsquedas que se pueden realizar en SL (grupos, lugares, personas, eventos, espectáculos, etc.). Ahí los pobladores encontraran voluntarios que ayudan a los recién llegados. Este grupo de voluntarios ha sido creado por los mismos pobladores de Second Life que tienen interés en ayudar a las personas que recién llegan a este mundo.

Fotografía 11: Isla de Orientación. Fuente: http://wiki.secondlife.com/wiki/Image:Orientation_Island_Map.jpg

Aprender a manejar la tecnología que disponen los mundos virtuales es esencial para los pobladores o jugadores de estos mundos, ya que será la herramienta que permitirá estructurar su vida en ellos. Por ejemplo Second Life permite diferentes tipos de perspectivas con los movimientos de cámara, panorámicas y acercamientos a los objetos en Second Life. El manejo de la cámara es importante en ya que es una de las características de los mundos virtuales es que son inmersivos.

En World of Warcraft se desarrollan las capacidades de los jugadores a través de "leveling" que se refiere a subir de niveles o "skilling" que se refiere a adquirir destrezas. En Second Life la forma en la que se

estructura el curso de vida de un poblador puede ser más compleja ya que después de salir de la isla de orientación el avatar aparece en un mundo abierto. El poblador después de explorar esta isla será teletransportado a la tierra principal donde comenzará su exploración del mundo virtual, en esta exploración los pobladores crean contactos con otros residentes y establecen los parámetros de su vida en el mundo virtual.

Uno de dos de los temas relevantes que surgió en relación a los avatares con los que se trabajó en "Ecuador en SL" fue la personalización de la apariencia y las relaciones de pareja y de amistad dentro del mundo virtual, ya que estas tuvieron un rol determinante en la vida de las personas de este mundo virtual. A diferencia de World of Warcraft en donde los jugadores estructuran su curso de vida en función de los niveles que alcanzan o las habilidades que adquieren (*gaming component*), en "Second Life no existe una experiencia que regule o estructure el curso de vida de los pobladores, excepto por la experiencia de ser *nuevos* (*newbie* o *noob*) que es más difusa" (Boellstorff, 2008: 123).

En Second Life la posibilidad de elegir entre millones de objetos para personalizar los avatares hace posible que las personas se identifiquen de forma más directa con sus avatares. A diferencia de World of Warcraft los estereotipos iniciales con los que los pobladores acceden por primera vez al mundo virtual de Second Life pueden ser modificados de forma detallada, cuantas veces se quiera, la apariencia puede ser cambiada utilizando menús especializados que permiten alterar su forma, tamaño, género, color de la piel o otras características físicas en un número casi ilimitado de combinaciones. A esto se suma la posibilidad de elegir entre una amplia gama de vestimentas, tatuajes, disfraces y accesorios muy variados. Estas posibilidades, a la hora de elegir, hacen que sea más compleja la personalización del avatar, en general los pobladores pasan muchas horas dedicados a esta tarea.

Fotografía 12: "Free bies" para personalizar los avatares. Las personas pueden ver en las fotografías que es lo que quieren para personalizar sus avatares (piel, ojos, cabellos, ternos de baño, posturas, etc.).

En las entrevistas realizadas los pobladores dijeron que a través del avatar intentan mostrase a sí mismos, son una representación de su "ser" en la que tratan de resaltar las características de su personalidad que más les gustan, pero en algunos casos también se asemejan a su apariencia en el mundo actual, aunque que existen muchos avatares que pueden ser considerados como formas de arte. Sin embargo, a pesar de que los avatares no sean antropomórficos las elecciones que realizan los pobladores tienen que ver con las formas en que se perciben a sí mismos, con sus formas de "ser". Como Boellstorff señala "los avatares hacen a los mundos virtuales reales, no actuales: son un posición desde la cual el yo encuentra lo virtual". (2008: 129. *Traducción propia*)

> [20:47] Sombra Brezoianu: cómo lo escogiste? [me refiero a su avatar]
> [20:47] Viviana Baguier: jaja no entendí bien, o sea ¿por qué es mi avatar como es?
> [20:49] Viviana Baguier: bueno yo he visto aquí, que el 90% tiene avatares lindos, como si fuésemos modelos, tanto hombres como mujeres
> [20:49] Viviana Baguier: y eso es entendible, no solo aquí, si no en cualquier juego

[20:50] Viviana Baguier: por ejemplo en juegos que conozco de peleas, como smack down o soulcalibur
[20:51] Viviana Baguier: donde puedes crear tu personaje, la gente no crea "muñecos" feos, débiles, flacos, etc. los hacen grandes fuertes, si es mujer, con buena figura
[20:51] Sombra Brezoianu: sí yo también he visto muchos así,
[20:51] Sombra Brezoianu: pero qué es lo que le hace personal al tuyo?
[20:53] Viviana Baguier: más que la figura, diría la ropa virtual, intento plasmar algo de mi personalidad en el avatar, ósea que casi me visto igual aquí y en la vida real, pero no siempre
[20:55] Viviana Baguier: pues sí, soy rockera, soy diseñadora gráfica, y simplemente me siento bien como lo que soy, y eso transmito aquí en sl con mi avatar y personalidad.

Fotografía 13: Encuentro en la Casa de "Ecuador en SL" para la entrevista con Viviana Baguier a la derecha.

[14:28] Sombra Brezoianu: okey, me puedes contar cómo escogiste tu avatar?
[14:28] tamaxZ Kira: ammm
[14:28] tamaxZ Kira: yo
[14:30] tamaxZ Kira: ^.^
[14:30] tamaxZ Kira: ok

[14:30] tamaxZ Kira: ammm
[14:30] Sombra Brezoianu: sip
[14:30] tamaxZ Kira: primero
[14:30] tamaxZ Kira: aparecí
[14:30] tamaxZ Kira: en la isla pública
[14:30] tamaxZ Kira: todos
[14:30] tamaxZ Kira: hablaban ingles
[14:30] tamaxZ Kira: entonces me mandaron a un lugar
[14:30] tamaxZ Kira: llamado
[14:30] tamaxZ Kira: planete free bies
[14:30] tamaxZ Kira: y escogí una ropa
[14:30] tamaxZ Kira: un poco rustica
[14:31] tamaxZ Kira: y me mandaron a
[14:31] tamaxZ Kira: un lugar
[14:31] tamaxZ Kira: llamado
[14:31] tamaxZ Kira: baller city
[14:31] tamaxZ Kira: donde conocí a unos amigos que me mandaron
[14:31] tamaxZ Kira: a un lugar donde vendían
[14:31] tamaxZ Kira: ropa de mi agrado
[14:31] tamaxZ Kira: que es esta
[14:31] tamaxZ Kira: es como de rapero
[14:32] tamaxZ Kira: y veo aquí mi personalidad
[14:32] tamaxZ Kira: aquí la plasmo
[14:32] tamaxZ Kira: jeje

Plasmar la personalidad en el avatar es un término recurrente en los pobladores entrevistados. "la selección de una imagen de cuerpo dentro de ambientes virtuales no es simplemente una opción estética; esto incurre en efectos distintos en la estructura de percepciones de alguien dentro de la experiencia, y por lo tanto en las calidades totales del encuentro" (Biocca, 1977:130). Además de la posibilidad de performar aspectos de su personalidad como el ser músicos, antropólogos (Sombra), jugadores de fútbol, etc.

Las posibilidades de elegir como crear el avatar también generan niveles de conexión mucho más complejos que los desarrollados en World of Warcraft, aunque es importante no desplazar hacia planos opuestos el *embodyment* de las personas en sus avatares en cada uno de estos mundos. Pero es importante señalar que en Second Life las representaciones visuales de generan mucha más atención en los pobladores de este mundo, por las posibilidades de elección que están disponibles.

Carla/Memori/Sombra says: (11:13:51 PM)
Sí claro, pero qué cambio para ti el pasar de usar solo texto a estar en un mundo tan amplio y tener un avatar
Carla/Memori/Sombra says: (11:14:14 PM)
me gusta explorar tu relación con Chromero
Christian...! says: (11:14:59 PM)
primero en las ganas de aprender a manejar el avatar
Christian...! says: (11:15:30 PM)
cuando entré hacia para delante pa tras pa la derecha y pa la izq
Christian...! says: (11:15:48 PM)
y con eso empecé a conocer gente sin antes leer el tutorial
Christian...! says: (11:15:54 PM)
odio leer tutoriales
Christian...! says: (11:16:08 PM)
y me gusta "moniar" las cosas
Christian...! says: (11:16:19 PM)
echando a perder se aprende jejeje
Christian...! says: (11:16:49 PM)
luego a lo real y divertido que puede ser para mi sentirme mi avatar
Christian...! says: (11:17:03 PM)
con relación a mi nombre
Christian...! says: (11:17:28 PM)
Ch es de Christian y romero.. evidentemente de Romero mi apellido
Carla/Memori/Sombra says: (11:17:44 PM)
como es sentirte tu avatar?
Carla/Memori/Sombra says: (11:17:52 PM)
acá tengo algunas preguntas sobre eso
Christian...! says: (11:18:24 PM)
bueno el tener una ropa acorde con lo que me gusta
Christian...! says: (11:18:34 PM)
el tener el cabello como lo quisiera
Christian...! says: (11:18:40 PM)
el tener una guitarra
Christian...! says: (11:18:47 PM)
como la tengo acá
Christian...! says: (11:18:57 PM)
el poder volar
Carla/Memori/Sombra says: (11:19:30 PM)
Como es Chromero?
Carla/Memori/Sombra says: (11:19:43 PM)
si pudieras hacer un perfil que dirías

Carla/Memori/Sombra says: (11:19:53 PM)
se parece a Cristian o es diferente, en qué
Christian...! says: (11:20:15 PM)
si bueno en lo físico
Christian...! says: (11:20:33 PM)
este es un chico ósea el avatar
Christian...! says: (11:20:46 PM)
fornido tiene buen cuerpo
Christian...! says: (11:20:47 PM)
alto
Christian...! says: (11:20:49 PM)
alto
Christian...! says: (11:20:53 PM)
alto
Christian...! says: (11:20:53 PM)
jeje
Christian...! says: (11:21:07 PM)
bueno es que mido 1,65 aprox.
Christian...! says: (11:21:26 PM)
tiene una barba estilo candado
Carla/Memori/Sombra says: (11:21:28 PM)
jajaja
Carla/Memori/Sombra says: (11:21:47 PM)
y sobre su personalidad que dirías?
Christian...! says: (11:22:12 PM)
pues ese si soy yo mismo
Christian...! says: (11:22:26 PM)
soy alegre divertido
Christian...! says: (11:22:38 PM)
adulador con las chicas pero respetuoso
Christian...! says: (11:22:43 PM)
amable
Christian...! says: (11:23:02 PM)
Sí, no cambio en eso
Carla/Memori/Sombra says: (11:23:24 PM)
hay alguna característica que te guste de Chromero, además de que sea muy muy alto?
Christian...! says: (11:23:32 PM)
jajaja
Christian...! says: (11:23:52 PM)
no no es muy muy alto algún día voy a conseguir un skin de una más

alto
Christian...! says: (11:23:58 PM)
soy tamaño regular en el sl
Christian...! says: (11:23:59 PM)
jajaja
Christian...! says: (11:24:11 PM)
pos me gusta que vuele
Christian...! says: (11:24:18 PM)
y que se teletransporte
Christian...! says: (11:24:44 PM)
como quiteño el tema de movilización es bastante difícil
Carla/Memori/Sombra says: (11:24:55 PM)
uff si, totalmente de acuerdo

Los pobladores crean sus avatares en relación a sus contextos cotidianos en el mundo actual lo que muestra un tráfico entre estos dos espacios. Los avatares son el centro del encadenamiento de representaciones, formas de socialización e identificación que se producen en los mundos virtuales: (1) las culturas en los mundos virtuales elaboran sus valores y representaciones de sus cuerpos virtuales a partir de los valores y representaciones de los diseñadores de los mundos, (2) se apropian de sus cuerpos digitales a través de los valores y representaciones del cuerpo que tienen en el mundo actual transformando y adaptando las herramientas tecnológicas que tienen a su disposición, (3) estos dos sistemas culturales de significado con respecto los avatares son por un lado independientes, en la medida en que remiten a contextos diferentes mostrando las características del mundo virtual en relación al mundo actual, pero por otro lado están íntimamente relacionados, mostrando el traslape entre el mundo virtual y el mundo actual.

Notas

1 En World of Warcraft la arquitectura es modificada por los administradores de los servidores "piratas", esta modificación se da en dos niveles: en un nivel técnico que tiene que ver con el mejoramiento de los *bugs* (errores en el mundo) y a un nivel social, en el que los administradores intervienen en un espacio con un propósito específico, por ejemplo en Navidad y Haloween se decoraron las principales ciudades del mundo con esta temáticas, en eventos específicos como conciertos, torneos, etc. En Second Life los pobladores tienen la habilidad de modificar la arquitectura, por ejemplo cuando compran tierras crean espacios personalizados según sus intereses utilizando las herramientas de creación de objetos que ofrece el mundo. También hay lugares llamados "cajas de arena" donde todos los pobladores pueden construir objetos.

2 Se utilizará el término en inglés porque no existe una traducción adecuada.

3 A este momento voy a utilizar el conjunto de términos "comunidad virtual", para referirme a las asociaciones, redes y grupos que se generan en los mundos virtuales. Es pertinente señalar que ha habido un gran debate sobre la utilización de estos términos, al que me referiré más adelante.
Concepto traducido literalmente del inglés *communities of practice*.

5 MUD son las siglas de Multi User Dungeon que literalmente traducido del inglés al español significa "mazmorra (o calabozo) multiusuario". Es un juego de rol en línea que es ejecutado en un servidor.

6 MUD Objeto Orientado

7 La película Avatar estrenada en 2009 es un ejemplo de cómo el mundo sigue su curso más allá de que el protagonista esté o no conectado a su avatar.

8 Ver: "Términos de servicio de Linden Lab". En http://secondlife.com

9 Me parece importante anotar la idea del clan es histórica, no es un invento nuevo, sino un renacimiento "lúdico" del viejo y primordial corporativismo (clanes o gremio nos viene del Medioevo) que podría indicar que existe una necesidad de tener un entorno social definido, organizado y a una escala manejable desde el individuo, es decir una comunidad. Resurgiría como respuesta a la necesidad en un mundo globalizado que niega justamente esos espacios, y que entrega el poder a entes abstractos no manejables desde lo individual, como el Estado, la moderna corporación o la moderna universidad.

10 Preguntada posteada en el foro del Clan Laghartos que podía ser respondida por cualquiera de sus miembros.

11 En el argot popular de los mundos virtuales se utiliza la palabra caer para referirse a que el servidor está *offline*.

12 Harraway, en el *Manifiesto Cyborg* (2007) dice que "La ciencia ficción contemporánea está llena de cyborgs: criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambiguamente naturales y ratificales" (2007:1) "No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro qué es la mente y el cuerpo en las máquinas que se adentran en prácticas codificadas. […] Una consecuencia es que nuestro sentido de conexión con nuestras herramientas se halla realzado." (Haraway, 2007: 26)

13 Su trabajo se ubica en la intersección de la cultura y de la tecnología, en la punta donde se intersecan la literatura, la interactividad y el arte visual. Diseña humanos digitales, construye mundos virtuales y crea interfaces virtuales emocionales. En 2006 fundó HeadCase Human facturing, y en 2007 Echo & Shadow dos compañías que desarrollan herramientas que permiten a las personas crear avatares autónomos, no personajes de juegos, y retratos interactivos. (página oficial del autor, http://www.boar.com/)

14 En esta investigación los avatares con los que trabajamos en la investigación son imágenes 3D, aunque en otros sitios de Internet, redes sociales especialmente como Twitter, Yahoo, Messenger, Facebook, Hi5 y otros, se considera un avatar imágenes 2D, fotografías y videos. Es decir que un avatar es la representación virtual de una persona, real y /o imaginada, que circula dentro de estas redes virtuales.

15 Se utilizará la palabra "embodiment" "embody" "embodied en inglés ya que existen muchas traducciones al español que pueden diluir el significado o confundir al lector. Un acercamiento es "hacerse carne" desde una perspectiva que implica "ser otra vez" de manera en que existe un tráfico, una resignificación, (re)creación entre el mundo actual y el mundo virtual, no es una dicotomía es un flujo.

16 Tanto en World of Warcraft como en Second Life existen tres canales de conversación o chats de texto. Un canal local en el cual las personas pueden comunicarse con otras que se encuentran a cierto rango de distancia de sus avatares y que se encuentran en el mismo lugar geográfico; el segundo es un canal que permite mantener conversaciones con las personas de un mismo grupo o clan y el tercero es un canal personal en el que se mantienen conversaciones privadas entre dos avatares. Estas características son similares en varios mundos virtuales. En World of Warcraft además existe un canal general para cada facción la Alianza o la Horda en donde todos los miembros pueden comunicarse. Solo en el servidor "pirata" de Hachas&Dados los administradores incluyeron un canal general en donde las dos facciones pueden comunicarse entre ellas.

17 En el caso del Chat, es la forma de comunicarse con otros residentes cercanos en Second Life. A diferencia del Instant Message (IM), el Chat puede ser escuchado por cualquiera (y cualquier objeto encriptado) dentro de un rango. Esta reseña se encuentra en el manual de Second Life para principiantes, publicado ONLINE por LindenLAb.
(https://support.secondlife.com/ics/support/default.asp?deptID=4417&task=knowledge&folderID=208)

18 Colin Milburn es Profesor Asistente de Inglés y miembro del Porgada [¿¡] de Estudios de Ciencia y tecnología en la Universidad de California, Davis. Su investigación se enfoca en las relaciones culturales entre ciencia, literatura y tecnologías mediáticas.

19 En Second life el manual que se encuentra línea ha sido redactado por un equipo que forma parte del staff de Second Life. En los servidores "piratas" es muy común encontrar manuales creados por los propios usuarios, en los cuales además de hablar del funcionamiento en general del juego, relatan detalles de sus propias experiencias, enriqueciendo estos materiales. Por otro lado en los servidores "piratas" existen una serie de bugs (nombre con el cual se denomina un problema en el

software, los *bugs* también existen en los servidores oficiales) que alertan a los jugadores sobre posibles problemas con ciertas *quest*, permitiendo no solamente a los jugadores invertir su tiempo de mejor manera sino también alertando a los administradores del Server sobre ellas para que puedan solucionarlas.

20 Post es una palabra inglesa que se utiliza para diseñar la actividad de dejar un mensaje en un foro. Utilizo el anglicismo *postear* como una forma de mantener los lenguajes que se utilizan dentro de los mundos virtuales.

21 El avatar puede ser cambiado un número ilimitado de veces en Second Life. Se utilizan los instrumentos de personalización de avatar en SL o se fabrican o compran los artículos que la persona desee para hacer su avatar único. Se puede cambiar de ropa, pelo, piel, ojos, forma e incluso el género. Incluso se puede hacer del avatar algo no humano: un animal, un robot, una criatura mitológica. El slogan que fomenta SL es: "Tu mundo, tu imaginación."

22 En World of Warcraft las mazmorras (instances) permiten la entrada solo a un cierto número de jugadores a la vez. El objetivo de las mazmorras es llegar un "boss" para matarlo. Son lugares donde el trabajo en equipo es indispensable, normalmente se requiere la participación de diferentes tipos de jugadores (tanques, curadores, magos, etc.). Normalmente las recompensas (quipo, armas, etc.) son muy buenas y permiten a los jugadores mejorar su performance dentro del juego, además de personalizar sus avatares, con los quipos recibidos.

23 Los Campos de batalla (*battle ground*) permiten igual la entrada a un cierto número de jugadores a la vez. En estos campos de batalla se forman equipos enfrentados de la Horda y la Alianza. Cada equipo debe lograr controlar el lugar, robando las banderas del otro bando o controlando sus recursos (minas de oro, madera, etc). Son lugares donde el trabajo en equipo es indispensable. Normalmente las recompensas son medallas de honor que pueden ser acumuladas para canjearlas posteriormente por equipo, que permite a los jugadores mejorar el performance dentro del juego.

24 En la última expansión Wrath of the Lich King lanzada el 13 de noviembre de 2008, se puede cambiar el peinado y las marcas especiales de la cara.

Conclusiones

La investigación académica en relación a lo virtual y específicamente en los mundos virtuales es un campo en construcción, los debates y los aportes provienen por lo tanto de diferentes disciplinas. Si bien en esta investigación se construyó un marco teórico que parte principalmente de cómo inscribir la antropología virtual dentro de los debates contemporáneos de la disciplina también fue necesario hacer una revisión de estudios que se enfocan en los debates contemporáneos relacionados específicamente a los mundos virtuales para dar una perspectiva que permita comprender las dinámicas particulares de estos mundos.

A nivel teórico es importante resaltar aquellas discusiones que hacen referencia a conformación de comunidades virtuales como comunidades de práctica y a los avatares como formas de embodyment que se encuentran en el límite de lo virtual y lo actual. Además de aquellas que hacen referencia a las economías digitales que son puestas en circulación dentro, fuera y a través de los mundos virtuales.

La tecnología desplegada por los avatares permite que el componente inmersivo de los mundos virtuales desarrollados a través de sus detalladas arquitecturas y espacios, genere una amplia gama de formas de socialización que permiten a los usuarios conectarse de formas mucho más profundas entre ellos, generando espacios no solo donde se generan redes de amigos y de parejas, sino también espacios complejos donde se plasmas relaciones políticas, económicas y culturales. Entonces

los dispositivos tecnológicos son importantes y es necesario retomarlos dentro de los análisis que se realicen de los mundos virtuales.

Por otro lado un tema que hoy en día genera una amplia gama de discusiones el tema de las economías digitales, en relación a otros conceptos como el de trabajo, intercambio, comunidades, etc. En esta investigación al piratería digital, entendiéndola como una forma de economías digital, permite rastrear y producir debates acerca de la forma en que se constituyen comunidades y la clase de intercambios que generan, pero además ponen en discusión conceptos como el de propiedad intelectual. Las restricciones en la utilización de la tecnología para todos los usuarios, basadas principalmente en el control de la utilización ilegal de esta para generar réditos económicos, desconoce en el caso de los mundos virtuales y en la cultura digital de los juegos el tráfico que existe entre los usuarios y los productores y creadores de los juegos y pone a todas las prácticas de copiado, reproducción y circulación dentro del mismo saco bajo la etiqueta de "piratería". Las prácticas piratas hacen visibles preguntas sociales relevantes relacionadas con las políticas legales de acceso a la información y también cuestionan las nuevas formas de trabajo (Terranova, 2004) que aparecen en el Internet.

En cuanto a la metodología es importante señalar algunos puntos complejos en el desarrollo de esta investigación y los ejes metodológicos principales que se utilizaron a lo largo de este trabajo.

Por otro lado el campo de lo virtual ha generado debates metodológicos en la disciplina antropológica, que se han plasmado en dos visiones: la primera manifiesta que el campo de lo virtual es nuevo y por lo tanto requiere construir un método propio. La segunda que si bien es necesario repensar algunos presupuestos de la disciplina frente a lo virtual, las técnicas y métodos ya existentes pueden ser repensados, reformulados y articulados al estudio de lo virtual.

En el transcurso de la investigación se visibilizó algunos problemas metodológicos que es importante mencionar. Primero el componente tecnológico que atraviesa la investigación participante en los mundos virtuales es importante. Desde el punto de vista del investigador es necesario aprender a manejar un amplia gama de herramientas que permiten las interacciones dentro de los mundos virtuales. El perfor-

mance del investigador en estos mundos es importante a la hora de establecer relaciones con los informantes. Por ejemplo en el mundo de World of Warcraft fue necesario desarrollar las habilidades del avatar para poder participar dentro de las actividades del Clan Lagartos. En Second Life, por ejemplo, el desarrollo de las habilidades para personificar el avatar también fueron importantes, en la medida en que un avatar es la presentación del yo en los mundos virtuales, el avatar puede es significativo a lo hora de establecer relaciones con los informantes. (Otros ejemplos, son manejo de cámaras, movimientos, etc.)

Por otro lado Second Life y World of Warctaft son mundos virtuales lo que implica que existe un gran número de personas que participa dentro de las interacciones que se dan dentro de estos mundos. A pesar de que para esta investigación se tomaron dos casos de estudio específicos, lo que implico el manejo de grupos más pequeños, en general la comunicación fue complicada en grupos superiores a 3 y 4 avatares. Primero por la dificultad de seguir las interacciones de los participantes, y además porque la profusión de mensajes de texto la pantalla también complican la observación participante. Esto sumado a fenómenos como el "lag" concepto utilizado en los mundos virtuales que se refiere a que los fenómenos que debería pasar en tiempo sincrónico, pueden volverse asincrónicos (estamos hablando de una diferencia de minutos). Esto se debe a varias razones: los mundos virtuales siguen en desarrollo, por lo que muchas veces experimentas problemas cuando hay muchas personas en línea al mismo tiempo, el tipo de conexión y las características del computador personal también pueden causar "lag" y finalmente la utilización de muchas ventanas al mismo tiempo también puede ser una causa. En este sentido fueron vitales para el desarrollo de esta investigación los encuentro uno a uno tanto en el mundo virtual como fuera de el, las entrevistas personales realizadas y aprovechar cuando los grupos que estaban interactuando eran mas pequeños.

Dentro de los mundos virtuales un tema importante es la anonimato de las personas que participan en ellos. Evidentemente al anonimato me refiero con la vida de las personas en el mundo actual, ya que como lo mencionamos en el capítulo III, los "screen names" son importantes para las personas y adquieren una vida propia dentro del campo de lo virtual, no solo en los mundos virtuales sino también en otros espacios. (Turkle,1999). Sin embargo el hecho de que una perso-

na pueda manejar uno o más avatares o que un avatar pueda ser controlado por una o más personas, generó cuestionamientos en cuanto a la metodología de la investigación. Es más común que una misma persona tenga varios avatares, especialmente en World of Warcraft. Además en las entrevistas fue muy común que las personas hablen sobre sus múltiples "yos": avatares y trayectorias personales de vida. Esto implico generar una especie de genealogías de las personas en donde se llevó un registro de estas diferentes de estas diferentes trayectorias. Sin embargo es importante pensar cómo afectan el trabajo de campo estas superposiciones del yo y en que medida pueden ser o no significativas y también el hecho de que no se puede mantener un registro de todas las trayectorias, simplemente porque hay personas que deciden mantener el anonimato de sus otros avatares.

Esto también tuvo implicaciones en el movimiento online/offline, es decir pasar de las entrevistas virtuales a las entrevistas "cara a cara", si bien estas entrevistas fueron importantes para la investigación ya que permitieron entender dinámicas relacionadas con la participación de las personas en estos mundos, en general fueron muy difíciles de lograr. Esta dificultad también se produjo en la medida en que muchas de las personas que participaban en estos mundos, a pesar de ser ecuatorianos vivían en el extranjero, o otras personas estaban localizadas en otras ciudades del país.

En vista de estas dificultades dentro del campo fue importante para esta investigación la utilización de otros medios de comunicación, como correo electrónico, Messenger, foros de discusión y blogs, que permitieron hacer un seguimiento de las actividades del Clan Laghartos y de Ecuador en Second Life.

Críticamente creo que es importante notar que fue muy ambicioso querer abarcar dos mundos virtuales , a pesar de que los casos de estudio son puntuales el número de horas invertidas en cada uno de ellos tuvo consecuencias metodológicas importantes. Esta investigación se planteo hacer un seguimiento online y offline, lo cual se logró de manera importante en WOW, pero en SL fue muy difícil conseguir entrevistas cara a cara. Esto tiene que ver con la calidad de las relaciones que se generaron en cada uno de los mundos. El tiempo invertido en WOW me permitió conocer más profundamente a sus participantes y lograr una relación más robusta, que en el tiempo invertido en SL no se pudo lograr.

BIBLIOGRAFÍA

ANDRADE, Xavier

1993 "Terror y economías ilícitas". En *Historias de riesgo e identidades en tensión: Hablan un traficante y un etnógrafo*, Tesis de Maestría en Antropología. FLACSO - Sede Ecuador.

APPADURAI, Arjun

2001 *La modernidad desbordada: dimensiones culturales de la globalización*. Ediciones Trilce. Fondo de cultura económica.

AARSETH, Espen

2003 Playing Research:Methodological approaches to game análisis. Manuscrito no publicado

BEAULIEU, Ane

2004 "Mediating Ethnography: Objectivity and the Making of Ethnographies of Intenet" *Social Epistemology,Vol. 18, No. 2–3: 139–163.* www.virtualknowledgestudio.nl/.../anne-beaulieu/.../mediating-ethnography.pdf (visitada enero 2008)

BARBROOK, Richard

"The High-Tech Gift Economy",

BARTLE, R.

2004 Designing virtual worlds. Indianápolis, IN: New Riders publishing.

BENKLER, Y.

2002 'Freedom in the Commons: Towards a Political Economy of Information', *Duke Law Journal* 52: 1245–76. URL (consulted May 2006): http://www.law.duke.edu/shell/cite.pl?52+Duke+L.+J.+1245

BELL, Mark W.

2008 "Toward a Definition of "Virtual Worlds" *en Journal of* "Cultures of Virtual Worlds" IT University of Copenhagen, DenmarkKlastrup Vol. 1. No. 1: 1-5

BIOCCA, F.

1997 `The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments', Journal of Computer-Mediated Communication, 3: 2.

BLANCO, Rubén

1999 "Sobre sujetos virtuales y mundos digitales: el caso de las comunidades virtuales." Revista Política y sociedad. Universidad Pública de Navarra. Madrid. No. 30 pp 193-211

BRICKLIN, D.

2001 'The Cornucopia of the Commons', pp. 59–63 in A. Oram (ed.) *Peer-to-peer: Harnessing the Power of Disruptive Technologies*. Cambridge, MA: O'Reilly.

BOELLSTORFF, Tom,

2008 Coming of Age in Second Life, Princeton UNiversity Press. Princeton

BOYLE, J.

1996 *Shamans, Software and Spleens: Law and the Construction of the Information Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press

BOWERS, J., Pycock, J. & O'Brien, J.

1996 Talk and Embodiment in Collaborative Virtual Environments, in *Proc. CHI'96*, ACM Press

BRUCKMAN, A. S.

1993 Gender swapping on the Internet. Manuscrito no publicado

CARLSTROM, E.-L.

1992 Better living through language: The communicative implications of a text-only virtual environment. Manuscrito no publi-

cado. ftp://ftp.game.org/pub/mud/text/research/communicative.txt

CASTRONOVA, Edward

2003 "The pricing of 'man' and 'woman': a hedonic pricing model of avatar attributes in a synthetic World" CESifoWorking Paper No. 957, category 4: labour markets, june http://ssrn.com/abstract=415043

CASTRONOVA, Edward

2006 *Synthetic worlds: the business and culture of online games*, The University of Chicago Press, Chicago and London.

CASTRONOVA, Edward

2007 Exodus to the virtual World, Palgrave Macmillan, Nueva York.

CHERNEY, L.

1999 Conversation and community: Discourse in a social MUD. Stanford, CA: CSLI Publications.

CLODIUS, J.

1994 Concepts of space and place in a virtual community. Manuscrito no publicado. http://dragonmud.org/people/jen/space.html

CLODIUS, J.

1996 Shar's return: Performance as gifting. Manuscrito no publicado. http://dragonmud.org/people/jen/shar.html

CLODIUS, J.

1997 Creating a community of interest: "Self" and "other" on DragonMud. Manuscrito no publicado.

COLEMAN, Sarah y , Nick DYER-WITHEFORD

2007 "Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture". Journal of *Media Culture Society*, SAGE Publications, Vol. 29 (6): 934-953. http://mcs.sagepub.com/cgi/content/abstract/29/6/934. (Visitado el 30 de septiembre 2008)

CURTIS, P.

1992 Mudding: Social phenomena in text-based virtual realities. In P. Ludlow, Pl (Ed.). High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace, (pp. 347-374). Cambridge MA: The MIT Press.

DANET, B.

1998 Text as mask: Gender, play and performance on the Internet. In S. G. Jones (Ed.), Cybersociety 2.0: Computer-mediated communication and community revisited, (pp. 129-158). Thousand Oaks CA: Sage Publications.

DUCHENEAUT, N., Moore, R. J., & Nickell, E.

2004 Designing for sociability in massively multiplayer games: an examination of the "third places" of SWG. In J. H. Smith & M. Sicart (Eds.), Proceedings of the Other Players Conference. Copenhagen: IT University of Copenhagen.

ESCOBAR, Arturo

1994 "Bienvenidos a Cyberia: notas en la antropología de la cibercultura". Revista de estudios sociales, No. 22 : 15-35. (Visitado el 17 de julio 2008)

FESTINGER, J.

2005 *Video Game Law*. Markham, Ont.: LexisNexis. Gantz, J. and J.B. Rochester (2005) *Pirates of the Digital Millennium.* New York: Prentice Hall.

FISCHER , Michael M. J.,(1991). "Anthropology as Cultural Critique: Inserts for the 1990s Cultural Studies of Science, Visual-Virtual Realities, and Post-Trauma Polities", *Cultural Anthropology*, Vol. 6, No. 4. : 525-537. http://links.jstor.org/sici?sici=08867356%28199111%296%3A4%3C525%3AAACCIF%3E2.0.CO%3B2-T

FISCHER , Michael M. J.

1999 "Emergent Forms of Life: Anthropologies of Late pr Postmodernities", *Annual Review of Anthropology*, Vol. 28. : 455-478. http://links.jstor.org/sici?sici=00846570%28199%292%3A28%3C525%3C455%3AEFOLAO%3B2.0.CO%3B2-Y

GALARNEAU, L.

2005 Spontaneous communities of learning: A social analysis of learning ecosystems in massively multiplayer online gaming (MMOG) environments. Paper presented at the Digital Games Research Association Conference (DIGRA), Vancouver, June 16-20.

GILLESPIE, Tarleton

2006 "Designed to 'effectively frustrate': copyright, technology and the agency of users", Journal *New Media Society*, SAGE Publications, Vol. 8 (4): 651-669. http://nms.sagepub.com/

cgi/content/abstract/8/4/651. (Visitado el 30 de septiembre 2008)

GUIMARAES Jr, Mario J.L.

2006 "Doing Anthropology in Cyberspace: Fieldwork Boundaries ans Social Environments" En *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*, ed. Chirstine Hine, 141-156. Oxford&New York: Berg.

2004 De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. In: Horizontes antropológicos. Ano 10, n. 21. Porto Alegre: UFRGS, 2004, p. 123-154.

2000 Vivendo no Palace: etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: PPGAS/UFSC.

GUPTA, Akhil y James Ferguson

1997 *"Discipline and practice: "the field" as site, method and location in Anthropology"*, En: *Antroplogical Location. Boundaries and Grounds of Field Science* ed. Akhil Gupta y James Ferguson, 1-146. Berkely and los Angeles California, University of California Press.

HAIGH, Maria Haigh

2008 "The "Goodbye Petrovka" Plan: Moral Economy of File Sharing in Post Soviet Ukraine", 2008 Annual Meeting of the Canadian Association of Information Science (CAIS), online proceedings, http://www.cais-acsi.ca/proceedings/2008/haigh_2008.pdf, Vancouver, Canada, June 2008.

HANNERZ, Ulf

1986 "En busca de la ciudad". En *Exploración de la ciudad: hacia una natropología Urbana.* Ulf Hannerz, 73-137 Fondo de Cultura Economica. México, D.F.

HARAWAY, Donna

1991 "A Cyborg Manifesto Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," En Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature, Donna Harraway, 149-181. New York: Routledge, 1991

HINE, Christine, ed.

2006 *Virtual Methods: issues in social research on the internet, Berg*, NY, USA.

HINE, Christine

2006 " Introduction". En. *Virtual Methods: issues in social research on the internet,* ed. Christine, HINE, 17-20, *Berg*, NY, USA.

HINE, Christine

2006 "Virtual Methods and The Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge". En. *Virtual Methods: issues in social research on the internet,* ed. Christine, HINE, 17-20, *Berg*, NY, USA.

IGDA

2004 Persistent Worlds Whitepaper , http://www.igda.org/online/papers.php

ITO, Mizuko

1997 "virtuality embodied: the reality of fantasy in a multi.user dugeon" En Internet Culture, ed. David Porter, 87-109, New Cork: Routledge

JAMES, Daniel y Walton, Gordon, ed.

2004 "Persistent Worlds Whitepaper, Internacional Game developpers Association", IGDA Online Games SIG, http://www.igda.org/ (Visitada febrero 2008)

JANKOWSKI, Nicholas W. Y Martin van Selm

2006 "Epilogue: Methodological Concerns and Innovations in Internet Research" En. *Virtual Methods: issues in social research on the internet,* ed. Christine, HINE, 51-66, *Berg*, NY, USA

KAVITA, Philip

2008 "¿Qué es la autoría tecnológica? La piratería y la propiedad intelectual", Revista Nómadas No. 28: 66-81.

KLAUSTRUP, Lisbeth y Susana Tosca

2009 "Because it just looks cool!" *Fashion as character performance: The Case of WoW en Journal of* "Cultures of Virtual Worlds" IT University of Copenhagen, DenmarkKlastrup Vol. 1. No. 3: 1-17

KLINE, S., N. Dyer-Witheford and G. de Peuter

2003 *Digital Play: The Interaction of Culture, Technology and Marketing.* Montreal: McGill-Queen's University Press.

KOLLOCK, Peter y Marc A. Smith

1999 "Communities in cyberspace" En Communities in Cyberespace, ed. Marc A. Smith y Meter Kollock, 3-9.London: Routledge

KOSTER, R.

2004 Enero 07) A virtual World by any name? [Msg 21] Message posted to http://terranova.blogs.com/terra_nova/2004/06/a_virtual_world.html

LESSIG, L.

2001 *The Future of Ideas: The Fate of the Commons in a Connected World*. New York: Random House

LÉVY, Pierre

1995 ¿Qué es la virtualidad? Barcelona: Paidós

MALABY, Thomas

2006 "Parlaying value: Capital in and Beyond Virtual Worlds", Hournal of Games and Culture, Vol 1. (2): 141-162. http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/2/141. (Visitado el 13 de mayo de 2007)

MARKHAM, Annette N.

1998 Life online: Researching real expereince in virtual space. Walnut Creek, CQ: Altamira Press

MARTINEZ, Carmen

2005 "La vigencia del marxismo en la antropología: una entrevista a William Roseberry", *Ecuador Debate*, No. 47 Quito, abril 2005. http://www.dlh.lahora.com.ec/paginas/debate/paginas/debate87.htm

MARCUS, George E. and Michael F. Fischer.

1986 Anthropology as cultural critique: An experimental moment in the human sciences. Chicago: University of Chicago Press.

MARCUS, George E.

1995 "Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal". *Revista Alteridades* Vol. 11 (22): 111-117

MILBURN, Colin

2008 "Atoms and Avatars: Virtual Worlds as Massively-Multiplayer Laboratories," Spontaneous Generations 2, no. 1: 63-89.

NAKAMURA; Lisa

2002 Cybertipes: Race, Ethnicity and Identity on the Internet. New Yor: Routledge

NAYAR, Pramond K.

2004 Virtual Worlds: Culture and Politics in the Age of Cybertechnologiey. New Delhi: Sage Publications.

NEWMAN, James

2002 "computer game research" volume 2, issue 1 July 2002. http://www.gamestudies.org/0102/newman/

NICHOLS, B.

2000 'The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems',pp. 90–116 in J.T. Caldwell (ed.) *Electronic Media and Technoculture*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

ORGAD, Shani

2006 "From online to Offline and Back: Moving form Online to Offline Relationships with Research Informants" En. *Virtual Methods: issues in social research on the internet,* ed. Christine, HINE, 51-66, *Berg*, NY, USA

RAYMOND, E.

2001 *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. New York: O'Reilly Media.

RHEINGOLD, H.

2002 *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Cambridge, MA: Perseus.

ROSEBERRY, William

1991 Anthropologies and Histories Essays in Culture, History and Political Economy. New Brunswick and London: Rutgers University Press

ROSENBERG, M.

1992 Virtual reality: Reflections of life, dreams, and technology. An ethnography of a computer society. Unpublished manuscript. Retrieved June 28, 2005 from http://www.eff.org/Net_culture/MOO_MUD_IRC/rosenberg_vr_reflections.paper – ethnography of WolfMOO

RUTTER, Jason y Gregory W.H. Smith

2006 "Ethnographic presence in Nebulous Setting" En. *Virtual Methods: issues in social research on the internet,* ed. Christine, HINE, 51-66, *Berg*, NY, USA

SCHECHNER, Richard

2002 Performance Studies: An Introduction, Londres y Nueva York, Routledge.

SCOTT, Jamesc

1976 *The moral economy of the peasant: Rebellion and Subsistance in Southeast Asia.* New Heaven, CT: Yale University Press.

SIVARAMAKRISHNAN, K.

2005 "Some Intellectual Genealogies for the concept of Everyday resistance", Journal of American Anthropologist Association, Vol. 107(3): 346-355.

STEPHEN, Meadows

2007 Mark, I, avatar,: the culture and consequences of having a second life, New Riders.

SQUIRE, K. D. & Steinkuehler, C. A.

2005 Meet the gamers. Library Journal, 130(7), 38-41.

STEINKUEHLER, C. A.

2004 The literacy practices of massively multiplayer online gaming. Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, San Diego CA.

STEINKUEHLER, C. A.

2005a (Tech)tual play: Literacy learning in massively multiplayer online games. Paper presented at CAL05 Virtual Learning? Conference, University of Bristol, UK, April 4–6.

STEINKUEHLER, C. A.

2005b Why should libraries care about videogames? Paper presented at the Online Computer Library Center (OCLC) Annual Meeting, Washington DC, May 11

STEINKUEHLER, C. A. & Williams, D.

2005 Where everybody knows your (screen) name: Online games as 'third places.' Manuscript submitted for publication.

TAYLOR, T.L.

1999 "Life in virtual Worlds: Plural Existance, Multimodalities, and other Online Research Challenges" en American Behavioral Scientist; 43; pp.: 436-449 (http://abs.sagepub.com/cgi(content/abstract/43/3/436) (visitado 30 de Septiembre 2008)

TAYLOR, T.L.

2002 "Living digitally: Embodiment in virtual worlds" En The Social Life of Avatars: presence anda interaction in shared virtual environnements, ed. Ralph Schhoeder, 40-62. London: Springer-Verlag

THE INSTITUTE OF ELECTRICAL AND ELECTRONICS ENGINEERS

2008 "IEEE Standard for Software Test Documentation" (http://ieeexplore.ieee.org/Xplore/login.jsp?url=/iel4/5976/16010/00741968.pdf?arnumber=741968)

THOMPSON, E.P.

The moral Economy of the English Croat in the Eighteenth Century, Past and Present, 50 (February) 76-136

TERRANOVA, Tiziana

2004 Network Culture: Politics for the information Age, New York: PlutoPress

WESTON, Kath

1997 *"The virtual Anthropologist"*En Antroplogical Location. Boundaries and Grounds of Field Science, ed. Akhil Gupta y James Ferguson, 163-184. Berkely and los Angeles California, University of California Press.

WITTEL, Andreas

2000 Ethnography on the move: From field to net to Internet [23 paragraphs]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research[On-line Journal], 1*(1). http://qualitative-research.net/fqs (Visitado el 17 de marzo de 2008)

YAR, Majid

2008 "The rhetorics and myths of anti-piracy campaigns: criminalization, moral pedagogy and capitalist property relations in the classroom", Journal of *New Media Society*, SAGE Publications, Vol. 10 (4): 605-623.: http://nms.sagepub.com/cgi/content/abstract/10/4/605. (Visitado el 9 de octubre 2008)

ANEXOS

Anexo 1
Realizacion de un Teatrino

Dentro de la convivencia del clan se realizaban eventos especiales que se organizaban por los miembros. La mayoría de dichos encuentros tenían un formato dictado en gran medida por la plataforma de pelea en la que se basa el juego, es decir, eran torneos de lucha entre los presentes. Sin embargo a medida que los lazos se fueron fortaleciendo, dichos encuentros se diversificaron centrando su atención más en la sociabilización entre los miembros. Como ejemplo esta la obra de teatro que se presento en una de las noches Laghartas de mayor concurrencia. La obra contaba la historia de amor, traición y muerte de Fendo (orco) y Shyva (Elfa) dos jugadores que terminaron casándose entre sí dentro del juego. La obra de teatro era entonces una interpretación de las vidas de sus avatares en Warcraft claro que dramatizada.

La trama no era muy elaborada. Contaba la historia de una joven pareja separada por la guerra y que debió enfrentar el asedio del malvado Conde Firius quien era además un humano, raza enemiga de orcos y elfos. En fin Firius le dice a Shyva que Fendo murió en batalla y la convence de casarse con él, al llegar el día de su boda en pleno altar Fendo hace su obvia aparición y reta a Firius a duelo, obviamente gana y cuando se suponía que ya se había resuelto el nudo del relato, a pedido del público Fendo carga su escopeta y mata también a Shyba en un arrebato de celos.

Pasaron meses y el valiente Fendo no volvía mientras tanto a Shyba la acechaba el malévolo conde Firius

La ira de Fendo no fue aplacada después de derrotar a Firius y ciego de Celos también mato a Shyba.

Anexo 2
Boda de Takeo y Shocky

Se convocó al Clan para realizar el matrimonio de Shoky y Takeo, que además eran pareja en el mundo actual. El performance de los avatares incluye elementos que van desde las vestimentas que se utilizan hasta los gestos y la simulación del rito en el mundo virtual. Sin embargo escogí documentar este caso en particular porque el traslape entre el mundo virtual y el mundo real, se visibilizó a través de los conflictos de esta unión. Como lo mencioné antes Shocky y Takeo eran pareja en el mundo actual por lo que la estabilidad de su relación o la inestabilidad de su relación se traslapaba al mundo virtual, generando tensiones y conflictos dentro del Clan.

Court of the Sun
Sinchi
Lag Hartos
Level 70 Tauren Shaman (Player)
[Takeo] says: jdr
Karmasus] says: al frente?

Court of the Sun
la union matricida
[Takeo] says: ok
[Zhun] says: Estamos aqui presentes
[Zhun] says: para defender
[Zhun] says: la union matricida

ANEXO 3
TABLA DE ILUSTRACIONES

Gráfico 1: Fuente: http://www.mmogchart.com. 54
Gráfico 2: Fuente: http://www.mmogchart.com/charts/ 60
Gráfico 3: Fuente: Global Online Game Publisher NCsoft 60
Gráfico 4: Fuente: http://www.mmogchart.com/Chart11.html 64

Tabla 1: Fuente: http://secondlife.com/whatis/plans.php 65
Tabla 2: Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft 127

Fotografía 1: Fuente: http://us.oneworld.net/issues/
ict/-/article/us-congress-wades-virtual-worlds 62
Fotografía 2: Memori mi avatar en World of Warcraft
y Sombra Brezoianu mi avatar en Second Life 97
Fotografía 3: varios diseños del tabardo del clan 114
Fotografía 4: Comienzan a llegar los invitados
a la fiesta de bienvenida que me hicieron en "Ecuador en SL" 117
Fotografía 5: Casa de "Ecuador en SL", la dueña
de la tierra es Lorealy Dawid líder del grupo 118
Fotografía 6: Oficina y Estadio de Fútbol Second Life 119
Fotografía 7: Creación de cuenta en Second Life. 126
Fotografía 8: Creación de avatares en World of Warcraft 126

Fotografía 9: en la foto Memori espera sentada
en medio de un camino a Punketo 130
Fotografía 10: En la parte superior de cada
avatar se puede ver su "screen name" 131
Fotografía 11: Isla de Orientación.
Fuente: http://wiki.secondlife.com/wiki/
Image:Orientation_Island_Map.jpg. 143
Fotografía 12: "Free bies" para personalizar los avatares.
Las personas pueden ver en las fotografías que es lo
que quieren para personalizar sus avatares
(piel, ojos, cabellos, ternos de baño, posturas, etc.) 145
Fotografía 13: Encuentro en la Casa de "Ecuador en SL"
para la entrevista con Viviana Baguier a la derecha 146

Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales

Esta investigación se desarrolla en dos mundos virtuales: World of Warcraft (WOW) y Second Life (SL). El peso de la investigación está en los servidores privados o "piratas" de Wow, ya que es en ellos donde se realiza el trabajo de campo de forma predominante tanto online como offline.

A través de dos casos de estudio en cada uno de los mundos interesa rastrear cuales son los nexos entre el mundo virtual y el mundo actual haciendo énfasis en la relación de los usuarios con la tecnología. Se retoman discusiones acerca de la etnografía virtual en relación a la etnografía tradicional reformulando, además se hace una revisión y se discute la literatura relevante que ha sido publicada sobre los tópicos de la investigación en los últimos años. Principalmente se desarrollan tres temas: la piratería digital, las comunidades virtuales y los avatares.

tesis

FLACSO ECUADOR
ABYA YALA EDICIONES