

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA
CONFORMACIÓN DE CULTURAS EN LAS
COMUNIDADES VIRTUALES**

**TRABAJO FINAL DE GRADO
ANTROPOLOGÍA SOCIAL Y CULTURAL**

TUTOR: RUFINO ACOSTA NARANJO

ALUMNO: FRANCISCO CARRASCO HURTADO



Agradecer a mi profesor por comprenderme y ayudarme en la elaboración de este proyecto. A mi padre, hermanas, amigos y compañeros de juego, quienes me escucharon durante horas y me brindaron su conocimiento y, especialmente dedicado a mi madre, a quien le debo el motivo de elegir este tema y que espero pueda sentirse orgullosa.

Te quiero mamá, descansa en paz

Índice

Resumen	4
Introducción y justificación	5
Marco Teórico.....	7
Reseña histórica: La sociedad de la información y los MMORPG.....	10
Fordismo y post-fordismo	11
La Sociedad de la Información.....	13
Nacimiento de la red de redes	17
Genealogía del mundo virtual y del MMORPG.....	21
El juego como constructor de cultura.....	24
Comunidades virtuales de jugadores	31
Características de las comunidades virtuales	41
Tipología de las comunidades virtuales.....	46
Identidades virtuales	48
Objetivos.....	55
Metodología.....	57
Diseño de la investigación.....	57
Descripción de la población objeto de estudio	58
Procedimiento de la recogida de datos	58
Resultados.....	59
Pasos previos a la entrada al campo	59
Primeros pasos en NosTale.....	61
Elementos característicos de NosTale	63
Conclusiones.....	78
Referencias bibliográficas	80

Resumen

El presente proyecto tiene como principal objetivo el honrar a un juego virtual, NosTale, que me permitió conseguir algo que me fue muy difícil en la “vida real”; un grupo de apoyo y la posibilidad de conocerme más allá de lo que me fue estipulado social y culturalmente de nacimiento. Y es que cada vez más observamos cómo la falta de redes familiares permite el nacimiento de diversos colectivos que buscan sustituirlas, aprovechando la necesidad presente en el ser humano de unirse en manada y apoyarse mutuamente. Es por ello que encuentro en los MMORPG¹s, el escenario perfecto para plasmar esa realidad, una variedad de juego online que permite a miles de jugadores permanecer en línea al mismo tiempo, en un mismo espacio virtual y bajo elementos clave que pueden equipararse a las comunidades tradicionales de la sociología, con una cultura propia, generada en su interior, denominada cibercultura y que impregna la realidad del mismo, siendo aprendida por los usuarios y generando una identidad colectiva de jugadores que entra en juego con la individual, una identidad virtual que lejos del pensamiento común está estrechamente conectada a nuestra mal llamada “vida real”.

Abstract

The main objective of this project is to honor a virtual game, NosTale, which helped me achieve something that was very difficult for me in "real life"; a support group and the possibility of getting to know myself beyond what was socially and culturally stipulated for me at birth. And it is that more and more we observe how the lack of family networks allows the birth of various groups that seek to replace them, taking advantage of the present need in the human being to unite in a herd and support each other. That is why I find in MMORPGs, the perfect scenario to capture that reality, a variety of online games that allow thousands of players to stay online at the same time, in the same virtual space and under key elements that they can be equated to the traditional communities of sociology, with their own culture, generated within it, called cyberculture and that permeates its reality, being learned by users and generating a collective identity of players that comes into play with the individual one, a virtual identity that, far from common thought, is closely connected to our misnamed “real life”.

Palabras claves

MMORPG, Cibercultura, Comunidad, Identidad, Jugar

¹ Las siglas MMORPG hacen referencia a Massive Multiplayer Online Rol Playing Game, es decir, Juego Multijugador Masivo en Línea de Rol.

Introducción y justificación

No son pocos los que cada día nos vemos forzados a utilizar Internet en nuestro día a día, desde para comunicarnos con nuestros amigos o familiares hasta para comprar en el supermercado de la misma esquina que frecuentas cada tarde o, para realizar gestiones administrativas con tu banco o gobierno.

Es innegable que la tecnología ocupa un hueco en nuestra vida que se ha acrecentado con el pasar de los años, lo que antiguamente era realizado por nuestros abuelos de manera artesanal, en su pequeña casa de pueblo, en compañía de su familia, amigos más cercanos o incluso solitariamente, ahora es realizado por grandes estructuras férreas interconectadas a una red virtual a escala planetaria, de la que nadie conoce ni su nombre, ni localización, ni funcionamiento ni origen, nada, anonimato por completo.

Y es el mismo testimonio de nuestros abuelos o padres el que muestra este cambio que se ha dado, el cómo lamentan el pasar de los años y la pérdida que han vivido. Sin embargo, la mayor pérdida que mis padres siempre me han enseñado es la atribuida al cambio de la forma de vivir. Un cambio que viene expresado por la forma en que antiguamente ellos vivían en el pueblo, junto a sus padres, abuelos, hermanos, primos, bajo una extensa red familiar que hoy ha sido sustituida por la red del Estado que trata de sustituirla de una manera ineficiente. Unos valores basados en la confianza, la seguridad, la reciprocidad en el trato que acabaron por convertirse en la desconfianza, la incertidumbre, la inseguridad ante un trato que dejó de ser afectivo y personal para convertirse en la eficacia.

Un modo de vivir homogéneo, solido, que se ha vuelto líquido y diverso, correspondiente a un escenario que ya Bauman (2006) explicaba como la sociedad líquida es el resultado de haber licuado aquellas sólidas comunidades brindadas de seguridad y estabilidad. Cambio que Gergen (2006) sostiene en base al mayor protagonismo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), herramientas que han permitido al sujeto desligarse de sus cadenas geográficas, culturales, sociales y personales para desdibujarse en un nuevo escenario carente de estos elementos, en donde todos podemos contener multitudes, un nuevo, nuevo mundo llamado Internet.

Dentro de la amplia variedad de espacios virtuales donde puede ser interesante observar y analizar la interacción entre usuarios, ¿Por qué he elegido un MMORPG?

La respuesta más directa es debido a que durante muchos años fui un miembro activo de una comunidad de jugadores presentes en un MMORPG particular, NosTale, juego en el que encontré una similitud extrañamente cercana a la vida que vivía fuera de aquella pantalla de ordenador, donde pude conocer personas que al igual que yo tenían inquietudes, objetivos, intereses, miedos e inseguridades. Jugadores que pese a sus diversas historias personales se unían en un mismo espacio para jugar y, de manera indirecta, ampliar su círculo de amistades, convirtiendo aquel inofensivo juego en una especie de hábitat social en el que todos buscábamos metas similares, disfrutar de la compañía de otras personas en un contexto en que se nos permitiera ser nosotros mismos sin el temor al juicio social. Espacio en el que se gestaba una forma de relacionarse, un modo de comunicarse, una organización política, social y económica propia de ese lugar virtual y que, aunque de diferente color, era similar a la que yo podía observar y conocer en la vida “real”.

Con los años y mi entrada en el círculo académico de la Antropología pude evidenciar cómo aquella forma de vida propia del ciberespacio quizás no era tan dispar en comparación con la vida tangible que conocemos en nuestro espacio tridimensional. Quizás aquellos jugadores que experimentaban con sus identidades, fingiendo ser otros o exagerando rasgos determinados de su personalidad, quizás ese sentimiento de grupo, ese empuje irracional y emocional que nos animaba a defender a nuestro compañero en los diversos enfrentamientos, o el sentir lástima por la pérdida de compañeros que no volverían a conectar; quizás todas esas experiencias tenían un significado más allá del de un simple juego. Juego que siempre fue criticado por robar horas de mi vida y que nunca fue elogiado por todo aquello que contenía en sus paredes.

Quizás esta sea la causa principal de la elección de este objeto de estudio presente en este proyecto, la necesidad de rendir tributo a un juego que marcó una etapa importante en mi vida y de qué mejor manera para ello que mostrar a quienes no lo conozcan las cualidades que puede poseer, la capacidad para aprender a través de su mecánica básica, el juego, la posibilidad de encontrar un apoyo individual y colectivo o la de permitir al propio individuo la de experimentar, conocerse a sí mismo, dejar atrás sus inseguridades para dar luz a un nuevo “yo” que posea valores que desearía pero que, desgraciadamente, la sociedad no siempre permite.

Por ello, mi **unidad de análisis** se fundamenta en la capacidad de aprendizaje que poseen las herramientas digitales, concretamente los MMORPG como videojuegos online que permiten la convivencia copresencial a través de una representación corpórea, personalizada atendiendo a diversas lógicas y estrategias del individuo a través de un tiempo prolongado, tiempo en el que el jugador tendrá que poner en práctica el aprendizaje realizado para la resolución de diversas problemáticas con las que contará con la ayuda de los demás jugadores, permitiéndole la cohesión grupal en sus diversas facetas, desde un grupo reducido de amistades hasta la comunidad. En todo este proceso, además, a través del anonimato y de la posibilidad de desdibujarse de sus ligaduras sociales y culturales el individuo podrá dar pie a un nuevo yo que contará con la aceptación de la comunidad y la puesta en escena de una estrategia ideada por el individuo que debe satisfacer tanto sus necesidades individuales como las expectativas colectivas de la comunidad en la que se inserte como jugador, dando todo esto pie a una rica experiencia identitaria para con el sujeto, virtual y físicamente lejos del ciberespacio.

Marco Teórico

A la hora de abordar problemáticas y cuestiones relacionadas con los entornos virtuales, comunidades virtuales generadas en Internet o las interacciones online, debemos comenzar por definir y comprender un concepto clave para nuestra disciplina; la cibercultura. Pero ¿Qué entendemos por cibercultura?

Lamikiz, de una manera informal, la entiende como:

“Cibercultura es el nuevo estilo de vida que se está creando en torno a la informática e Internet. [...] Sus departamentos de marketing (de los especialistas en el “arte de vender”) se han dado cuenta que el prefijo “ciber” tiene el mágico poder de convertir cualquier mercancía obsoleta en un producto “chic”: ciber-jeans, ciber-helados, ciber-bancos, ciber-seguros, ciber-libros, ciber-mamas, ciber-sexo... Los bancos ahora son “e-bancos” [...] La palabra cibercultura ya no se asocia a los ensayos de Timothy Leary, las novelas de William Gibson o las propuestas anti-marketing de Adbusters. Se identifica con los nuevos placeres tecnológicos: consultar la cartelera del cine desde el teléfono móvil, trabajar en un paisaje paradisiaco con un ordenador portátil o invertir en Bolsa sin pagar

comisiones gracias a Internet. Al gran público le ha llegado una versión “light” de la cultura digital. Una visión ligada a productos de consumo de última generación” (2000)

Moya y Vázquez (2010), destacan la importancia de relacionar la cibercultura con la tecnología, argumentando que las tecnologías encierran significados para las personas que las usan en base a los usos o motivaciones que les guíen, pudiendo vincular la tecnología a la cultura y, en este caso, a Internet como elemento diferenciador y clave para entender la cibercultura con respecto a otros entramados culturales; definiéndola como: “conjunto de culturas y productos culturales que existen a través de Internet”. A su vez refuerza la idea de no separar la tecnología de la cultura entendiendo que para acceder a la cibercultura y formar parte de ella se debe tener acceso tanto a las tecnologías capaces de conectarte a estos entornos virtuales como saber apropiarte de una parcela de este territorio, formando parte activa del mismo. Aspectos que dependen de manera directa de tu contexto sociocultural en la realidad offline entendiendo la cibercultura parte de la realidad física y no de manera descontextualizada, exclusivamente virtual.

Salinas y Thompson (2011) destacan la capacidad dialéctica de la cibercultura, llena de antagonismos, convirtiendo a Internet en un lugar dinámico y lleno de contradicciones: “Los individuos que se insertan en el ciberespacio pueden estar practicando el ciberodio como el ciberamor, pueden estar participando del aprendizaje cooperativo online o bien del individual y competitivo, pueden informarse a través del periodismo crítico online o bien consumiendo periodismo manipulativo, etc.” (p. 87)

Como podemos observar, todos los autores confluyen en la misma idea, aquella cultura emergida en entornos virtuales procedentes de la comunicación, de la interacción mediada por las tecnologías capaces de este hecho, las tecnologías de la información y de la comunicación, elemento clave para entender este concepto y que indagaremos posteriormente. Sin embargo, existe cierta ambigüedad a la hora de entender al concepto de cibercultura, esto deriva directamente del concepto de cultura del que nace y es que, como Bauman expone: “La persistente ambigüedad del concepto de cultura es notoria. Lo es mucho menos la idea de que esta ambigüedad no se deriva tanto de la forma en que la gente define la cultura como de la incompatibilidad existente entre numerosas líneas de pensamiento que han convergido históricamente sobre el mismo término” (2002, p., 95). En este sentido, Pérez entiende que la cibercultura puede ser entendida desde una

perspectiva “estrecha” o “amplia” dependiendo de la manera a la que nos aproximemos al objeto de estudio, bien desde el núcleo o desde los extremos (citado en Ardévol, 2003, p. 3).

Con el fin de intentar acotar un concepto de cultura, rescataremos brevemente la idea de cultura por parte de Rossi y O’Higgins (1981), que la entienden como un entramado en el que se conectan varios niveles de análisis; un nivel ecológico, atendiendo a la tecnología como parte integral de la cultura, la perspectiva social como aprendizaje de la conducta y como cultural donde la simbolización y la significación de estos es vital para entender la cultura. Es decir, no partir de un solo enfoque donde se tenga en cuenta uno solo de los niveles comentados sino de entenderla como un todo completo, de una manera holística.

A partir de esta base, Ardévol (2003) propone una clasificación por la que entender el concepto de cibercultura:

“En primer lugar, como un modelo cultural emergente en relación con las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información que ha transformado el tejido social contemporáneo de la sociedad actual; en segundo lugar, como una nueva forma cultural propia de la interacción social en estos nuevos entornos virtuales generados por ordenador, donde se aprende una conducta social a través del aprendizaje con la emergencia de comunidades virtuales donde se genera esta cibercultura; un tercer enfoque donde parte de la necesidad de no descontextualizar la tecnología de la cultura y, por ende, entender la cibercultura en conexión con los elementos provenientes de la realidad offline, sin entender ambas posturas como independientes y aisladas, sino de ver aquella virtual como extensión y complementaria de la cultura propia de espacios físicos. Y, por último, la cibercultura como un concepto emic, con un significado, propio de los actores sociales que la generan y que solo tiene sentido pleno en el marco social donde se genera” (p. 4).

Posturas que responden a la manera en la que el ser humano se adapta a su medio, en este caso, el entorno cibernético que viene a responder al nivel ecológico; a cómo el ser humano interacciona y se comunica dentro de este lugar correspondiéndose al nivel social del concepto de cultura; o cómo representación simbólica entendiéndola como una producción cultural propia y cuyo significado está ligado al contexto donde se originó.

Para nuestro caso de estudio, siguiendo la definición aportada por Figueroa de cibercultura:

“Para nuestros propósitos este término se refiere a los modos de vida, las formas de construcción del self y del otro, así como las formas en las que fluyen transversalmente las dimensiones política y económica en la espiral de dominación/resistencia dentro de este nuevo y escurridizo escenario también llamado cyberspace o ciberespacio. [...] En su sentido más abarcador remite a toda forma de comunicación mediada por redes de computadoras (CMC) ya sea en tiempo diferido, como cuando utilizamos el correo electrónico, o en tiempo sincrónico, como cuando sostenemos una conversación en un chat room de Internet” (citado en Ardèvol, 2002, p. 3)

Trataremos la cibercultura como aquella generada en entornos virtuales, en comunidades virtuales, propias de la interacción de los individuos mediante la comunicación mediada por ordenador, donde conceptos como la comunidad virtual y la identidad de pertenencia a esta serán nuestra prioridad.

Reseña histórica: La sociedad de la información y los MMORPG

Como ya vimos previamente en la definición de cultura, la tecnología ocupa un importante papel en la configuración de las sociedades humanas y de sus entramados culturales, y es ya un hecho en la historia de la humanidad cómo la tecnología o diversos avances científicos han ido generando nuevas formas de entender la vida, de cambiar patrones sociales e incluso cuestiones de ámbito religioso. Esto no quiere decir que el paradigma tecnológico dominante sea el último estadio evolutivo de la civilización humana, ni mucho menos que deba ser adoptado por cada una de las sociedades humanas, pero es un hecho que la tecnología objetivamente hablando sirvió como herramienta de cambio para las civilizaciones. Actualmente nos encontramos ante un escenario global en el que la tecnología es predominante, presente desde que nacemos, en cada rincón de nuestro día, convirtiéndose para algunos en su único estilo de vida y quizás como una alternativa a nuestra realidad física de aquí a unas décadas. Pero evitemos adelantarnos y empecemos por entender el presente, siendo necesario retroceder al origen de estas tecnologías, al modelo en el que emergieron y cómo han ido expandiéndose.

Para ello, debemos situar tanto las redes de internet como el resto de las tecnologías de información y comunicación junto a los avances en procesamiento y en electrónica como el conjunto de innovaciones, tecnologías, que hicieron posible empezar a hablar de un ámbito globalizado. Sin embargo, para que este proceso tuviera éxito fue necesario romper con el modelo establecido anteriormente, en este caso hablamos del modelo fordista cuya crisis dio pie al modelo post-fordista en el que se fraguó lo que conocemos como globalización y con ello a la llamada Sociedad de la información. Pero empezamos por el principio.

Fordismo y post-fordismo

El fordismo proviene de la figura de Henry Ford, que desarrolló un modelo empresarial presente especialmente en Estados Unidos. Ritzer (1997) recoge las características principales centradas en la producción en masa y de manera homogénea de los productos que respondía a una pauta de consumo creciente que diera salida a toda la producción con un crecimiento económico constante y, el apoyo de las instituciones sociales para la educación y formación (mínimas) de los trabajadores que mantuviera el sistema de generación en generación.

Este modelo tuvo su época dorada en la mitad del siglo XX, hasta que la crisis del petróleo provocó pérdidas económicas y productivas haciendo necesario una serie de cambios que se vieron reflejados en el nacimiento de su sucesor, el post-fordismo (Gaytán, 2009). Modelo que a diferencia del anterior dotaba de flexibilidad a las empresas, siendo necesario una formación especializada a los trabajadores que ya no producían en masa de manera homogénea, sino que producían atendiendo a las necesidades y exigencias del mercado, brindando una mayor calidad y diseño a los productos. Esto provocó que la tecnología también cambiase, acortando los tiempos de producción y maximizando la eficacia. Del mismo modo, las instituciones tuvieron que hacer frente a estos cambios de cara a la formación de los trabajadores para estas nuevas empresas (Ritzer, 1997). A estas características Gaytán (2009) añade la estrategia adoptada por parte de las pequeñas y medianas empresas (pymes) de unirse y colaborar para hacer frente a los nuevos costes de las nuevas tecnologías, tanto para su uso como para la investigación e innovación de las mismas empresas, ya que las nuevas tecnologías iban a cobrar un papel protagonista en el nuevo orden social y económico, donde el mercado iba a tener un gran poder en la

toma de decisiones de los Estados-nación de cara a las necesidades y exigencias sociales, así como en la configuración de las nuevas identidades.

En este sentido Conde y Alonso (1996) concuerdan al observar cómo el poder del Estado-nación se ve sometido al del poder económico en el proceso globalizador, donde las necesidades sociales de los territorios se verían subyugadas a un segundo plano por debajo de la rentabilidad y eficacia económica en un proceso que denominan “glocalización²”, idea que Gaytán (2009) comparte y en la que destaca la desigualdad generada en las periferias del mundo con respecto a los territorios más desarrollados, siendo los principales nodos EE.UU, Europa y Japón.

“la globalidad se compone de lugares concretos y éstos a su vez requieren de la aldea global para proyectar sus valores específicos al mundo” (p. 66).

Volviendo a Conde y Alonso (2002), destacan el cambio en la construcción de las identidades en el paso del fordismo al post-fordismo. Para los autores, el modelo fordista se constituía de dos tipos de identidad, aquella ligada al ámbito público bajo socialización primaria reflejada en la idea del Estado-nación y la identidad asociada al ámbito privado bajo socialización secundaria y definida en base al rol profesional adoptado en la empresa. Sin embargo, al cambiar al modelo post-fordista, este pacto social se vio modificado, poniéndose en duda la idea del Estado del bienestar, y surgiendo nuevos movimientos vinculados al proceso glocalizador que trajeron consigo la fragmentación de las identidades. Hubo un cambio en el proceso generador de identidad, pasando de ser el trabajo como fuente de identidad a ser el consumo como marca de distinción, un consumo que denominan “consumo glocal”, afín al nuevo modelo post-fordista, convirtiendo al consumo en la herramienta perfecta para mantener vivo el sistema productivo y, a su vez, debilitar los lazos sociales para que encontrasen en el consumo la satisfacción y su distinción identitaria:

“En efecto, la aceleración de la producción, el acortamiento del ciclo de vida de los productos, conlleva la paralela y necesaria transformación de los ciudadanos en su doble dimensión de trabajadores y de consumidores. Si en el modelo clásico se desarrollaban vínculos más o menos permanentes, sólidos entre los sujetos, sus trabajos y sus objetos de consumo, en el nuevo modelo más flexible se requiere,

² Proceso por el cual lo global se inscribe en lo local, actuando como motor empresarial y económico para la región.

igualmente de individuos más flexibles [...] que desarrollen unos vínculos más débiles con las gentes, con las cosas, con los trabajos y con los objetos” (p. 35)

Este nuevo modelo trajo consigo la necesidad de aprovechar y maximizar la producción en las empresas, siendo necesario que hubiera trabajadores lo suficientemente formados y capacitados para trabajar bajo estas nuevas directrices. Como resultado, las empresas comenzaron a demandar unas capacidades y habilidades diferentes a sus nuevos trabajadores, la capacidad para reinventarse y formarse de manera constante, no trabajadores estáticos como los fordistas, sino trabajadores que hicieran uso de la información y la convirtieran en conocimiento que pudiera innovar a la empresa y, con ello, alcanzar un mayor rendimiento económico que las diferenciara de las demás. Es aquí donde la información y el conocimiento fueron las nuevas materias primas que explotar.

La Sociedad de la Información

Ya en 1945 Friedrich Hayek destacó el papel protagonista que cobraría en el futuro el conocimiento en el aprovechamiento óptimo de los recursos de cara a los procesos económicos. En su misma línea, otros autores como Alfred Marshall o Adam Smith compartían esta importancia, destacando Peter Drucker quien fue un paso más allá al acuñar el concepto de Sociedad del Conocimiento como aquella sociedad donde se aplicaría el conocimiento al mismo conocimiento (Montuschi, 2001).

En primer lugar, debemos aclarar qué concepto tomar en cuenta para definir el modelo social en el que nos encontramos inmersos, ¿Sociedad de la información o del conocimiento?

De acuerdo con Montuschi (2001), la autora critica el postulado de Sociedad del Conocimiento entendiendo que el conocimiento es el producto final de un elaborado trabajo de análisis y procesamiento de la información, esta a su vez, producto de una organización y clasificación de datos, negando la idea de que más cantidad de información conlleva automáticamente al conocimiento. Sin contar la falta de acceso a la tecnología y a la capacidad para procesar y refinar esa gran cantidad de información, proceso que se denomina brecha digital, con una amplia literatura académica que profundiza en el concepto. Retomando a la autora, es de las principales críticas referentes al concepto aportado por Peter Drucker en donde, por ejemplo, la figura del trabajador del conocimiento que describe cuenta con una ambigüedad, sin una diferenciación clara con

respecto a otras profesiones donde, del mismo modo, se utilice el conocimiento y se aplique para elaborar un conocimiento superior. A su vez, entiende que el conocimiento como elemento de valor para las sociedades no es un elemento innovador de la sociedad actual, entendiendo que todas las sociedades y culturas del planeta han usado para sus intereses y fines el conocimiento almacenado a lo largo de sus respectivas historias. Crítica que sostiene Ruiz-Gallardón (2014) al mencionar las diversas revoluciones tecnológicas vividas a lo largo de la historia, como la de la imprenta o la de los mass media, entendiendo que vivimos una revolución protagonizada, esta vez, por las tecnologías de la información y de la comunicación que junto a otros fenómenos históricos e innovaciones tecnológicas facilitaron el proceso globalizador.

Por otro lado, el concepto de Sociedad de la información al que ya antes hicimos mención; se generalizó por Yoneji Masuda en 1980, entendiéndola como la sociedad unida bajo el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, rompiendo con las barreras geográficas y culturales e inmersa en una red global de información y conocimiento donde serían los principales valores económicos. Por otro lado, Ruiz-Gallardón (2014) aporta una definición de sociedad de la información como “aquella sociedad en la que la información pasa a convertirse en factor decisivo de la organización económica, como consecuencia de la nueva tecnología digital y, que genera con ello cambios profundos en todos los ámbitos de la vida: culturales, políticos, sociales y personales determinados, sobre todo, por la transformación de las condiciones espacio-temporales en la interacción entre los miembros de esas sociedades” (p. 56), definición que tomaremos en cuenta dado su carácter holístico al integrar la información como elemento primario del proceso productivo y organizativo, las nuevas tecnologías y los cambios en las diversas esferas de la vida social.

Sin embargo, existen una amplia gama de conceptos que toman en cuenta diferentes enfoques y perspectivas, desde la política, económica, filosofía, comunicación, sociología, tecnología, etc., dando como resultando conceptos como Sociedad digital, Sociedad red, Sociedad del aprendizaje, Sociedad de la infocomunicación, Sociedad del control, entre otras para definir el modelo social actual (Crovi, 2002)

Una vez aclarado el concepto a utilizar, es conveniente enumerar o citar las características que posee la Sociedad de la información. Por ello acudiremos nuevamente a Ruiz-

Gallardón (2014), quien recoge cuatro grandes características en sintonía con las Tecnologías de la información y de la comunicación:

1. De acuerdo con Román Gubern: “La gran novedad cultural de la imagen digital radica en que no es una tecnología de la reproducción, sino de la producción” (1996, p. 147) donde pasamos de unas tecnologías que defendían que “esto era así” a unas tecnologías que afirman que “esto es así”. Dejando de reproducir una imagen mediatizada por la máquina para producir una imagen basada en interpretaciones y que produce una nueva realidad, entendida bajo subjetividades y determinadas perspectivas y contextos, donde solo existirá una “pseudorealidad”.

“El pensamiento postmoderno es aquel en el que lo importante no son los hechos sino sus interpretaciones” (Vattimo, citado en Ruiz-Gallardón, 2014, p. 54)

2. La innovación tecnológica potenció enormemente la capacidad de procesamiento de los microprocesadores y, con ello, de los ordenadores, haciendo posible la lectura y análisis de grandes cantidades de datos e información en un tiempo prácticamente real. Este hecho es una novedad histórica que rompe completamente con las nociones temporales y espaciales que teníamos hasta el momento, pasando de una generación cuyos tiempos de comunicación se basaban en meses a través de correspondencias escritas a una comunicación vía internet donde el tiempo de espera, en ocasiones, se acercan a los milisegundos, habiendo unas pocas generaciones por medio. Al igual que la concepción del tiempo ha sido modificada, la espacial también, ya que, en combinación con la característica anterior que trataba de la capacidad generadora de realidades nuevas junto a la instantaneidad del procesamiento de la información han dado pie a nuevas formas de sociabilidad, de comunicación, de participación ciudadana a través de la democracia digital, trayendo lo global a lo local sin romper completamente con esta última dimensión.

“Es esta instantaneidad la que hace que se rompan fronteras, se generen comunidades virtuales, se compartan experiencias, se interrelacionen mercados. El pasado, el presente y el futuro son reelaborados y conviven en un orden aleatorio en una nueva dimensión ciberespacial” (Ruiz-Gallardón, 2014, p. 59)

3. Por otro lado, era necesario un lenguaje capaz de albergar la inmensa complejidad de la información que se quería enviar, por ello se innovó un código informático basado en términos binarios de cero y uno, convirtiéndose en un lenguaje universal y flexible, útil para esta labor lingüística. Para ello, primero se debía fragmentar toda la información en estos códigos para posteriormente volver a recomponerlos en términos humanos de nuestro entendimiento. Este proceso fragmentario se dio tanto a nivel individual como colectivo, fragmentando tanto identidades, gustos, intereses como las representaciones subjetivas yendo en contra de una mirada globalista y homogénea para dar pie a un mundo virtual habitado por individualidades. Castells (2009, pp. 165-171) entiende que actualmente existen dos grandes ejes que conforman la globalización, por un lado, el eje globalización-identificación y, por otro, el individualismo-colectivismo. Ruiz-Gallardón (2014) sostiene que este proceso de fragmentación del individuo junto a las facilidades que poseemos para formar parte de las comunidades virtuales provoca la existencia de unos lazos flexibles y poco sólidos intrapersonales, en un intento por simular las relaciones sociales tradicionales del espacio físico, lejos del virtual, convirtiendo a estas nuevas modalidades virtuales de socialización en el contexto perfecto para el control del individuo e incluso la sumisión de este bajo los intereses de cualquier entidad o institución de ámbito internacional que busque explotar esta nueva faceta fragmentada del ser para sus propios beneficios.

4. Finalmente, es importante tener en cuenta la organización adoptada tanto por empresas, como por mercados, gobiernos e instituciones en un campo internacional en forma de red. No se debe entender una única red sino una red de redes en las que se conectan todas a través de nodos por los que fluyen grandes cantidades de datos e información concentrándose en estos puntos, definiendo el poder de estos en base a la concentración de información como las conexiones por las que estén conectados. Estas redes no fueron posibles sin una política abiertamente dispuesta a liberar el capital de las regiones, la eliminación de barreras que impidieran este propósito y, por supuesto, la creación de las instituciones que pudiera dar sentido y regular las transacciones globales como lo son la Organización Mundial del Comercio (OMC), la Unión Europea (UE), o el

Fondo Monetario Internacional (FMI), entre otras. A su vez, este fenómeno propicio la llamada brecha digital, entendiéndola como la formación de dos grandes territorios; aquellos más desarrollados situados en los nodos principales de la red, capacitados para acceder a la información alojada en ella; y los territorios menos desarrollados, situados en la periferia y sin la misma capacidad tecnológica ni económica para acceder a la red.

Castells (2011, pp.41-49), pese a defender el concepto de Sociedad Red frente al de Sociedad de la información o del conocimiento, hace un gran análisis de las circunstancias que dieron pie al nacimiento de su modelo, elementos que bien podemos transponer a nuestro caso, la sociedad de la información. De acuerdo con el autor, se dio la casualidad de tres claves que en origen son independientes pero cuya interacción fue clave para la organización del nuevo orden mundial. En primer y segundo lugar, señala la crisis del modelo industrial debido al nuevo potencial que trajo consigo la mejora en las tecnologías de la información y comunicación. Por otro lado, y el que nos parece destacable, la tercera de las claves que señala es el surgimiento de una cultura de liberación, fruto de los diversos movimientos sociales y culturales que se caracterizaron por la libertad personal y autonomía social frente a valores sociales dominantes en la época. Explica Castells que el hecho de que esta cultura libertaria calara en las redes provocó que el funcionamiento de esta, donde la cooperación y la colaboración reinaban a través del software de código abierto, se opusiera al mundo empresarial y gubernamental donde, por el contrario, imperaba el derecho a la propiedad intelectual. De esta manera, y visto el gran potencial de las redes, las empresas llevaron a cabo una reestructuración organizativa que junto a las políticas gubernamentales y las facilidades tecnológicas dieron pie a una economía global y un nuevo modelo capitalista.

Nacimiento de la red de redes

Es ahora cuando, de manera específica, debemos centrarnos en la red que permite que este modelo funcione, la llamada “autopista de la información” (Sain, 2015b), el canal por donde la información transcurre y circula, Internet, para finalmente ir un paso más allá, en dirección a la historia del MMORPG como episodio final.

Al hablar del nacimiento de Internet, la mayoría de la bibliografía que se puede encontrar vincula este hito histórico con el Departamento de Defensa de los Estados Unidos que

bajo el contexto de la Guerra Fría y tras el lanzamiento del satélite ruso Sputnik en 1957 vio la necesidad de investigar una red que brindase seguridad al país americano frente a la amenaza rusa, creándose la Advanced Research Projects Agency (ARPA) y exponiéndose soluciones entre la que se encuentra la red de ARPA (ARPA.NET) en 1966 (Sain, 2015a).

Sin embargo, Castells (2001, pp. 23-38) busca romper el mito por el que Internet es un producto puramente de origen militar, defendiendo que fue fruto de la combinación del ámbito académico que llevaba a cabo las investigaciones, la financiación del Departamento de Defensa y la contracultura que inundaba la sociedad. Castells explica que la idea de red, entendida desde una perspectiva militar, fue propuesta en su raíz por La Rand Corporation y Paul Baran; rechazada por el Departamento de Defensa estadounidense ya que el principal interés de la Oficina de Técnicas de Procesamiento de Información (IPTO, Information Processing Techniques Office) era estimular la investigación en el campo de la informática interactiva, nutriéndose de las innovaciones universitarias para sus proyectos, alejados completamente del espectro militar. Es más, el proyecto ARPANET no fue entendido por el comité encargado de supervisarlos, siendo necesaria la incorporación de estudiantes e investigadores de diversas universidades entre los que destacaron Robert Kahn y Vinton Cerf, quienes diseñaron la estructura informática junto a los protocolos para su funcionamiento, buscando una red que funcionara como sistema de comunicaciones entre ordenadores, cuyo ideal científico era cambiar el mundo mediante este sistema.

Finalmente, en 1969 se establece ARPANET conectándose las universidades de California, L.A (UCLA), California Santa Barbara (UCSB), Utah y Stanford Research Institute (SRI) con el departamento militar. Posteriormente se sumarian más nodos a esta red cruzando el Atlántico hacia 1973, donde la Universidad Colleague of London en el Reino Unido y el Norwegian Seismic Array (NORSAR) en Noruega (Aranda, 2004).

Para muchos el sistema ARPANET fue el nacimiento de Internet como sistema de ordenadores interconectados, afirmación que aunque ligado al desarrollo y al interés del ámbito militar podría entenderse como cierta, sin embargo, para entender internet como herramienta desligada de este contexto militar y presente en el ámbito doméstico de cada hogar debemos hacer mención a una serie de avances tecnológicos en la informática que facilitaron la expansión y consolidación de la red en otros ámbitos lejanos al militar. La

principal característica que poseía esta red, su arquitectura de red abierta, flexible y dinámica, permitía que pudieran formarse otras redes independientes y que se fusionaran posteriormente a la red “madre” haciéndola crecer y extenderse. Este proceso es conocido como “internetworking” (Sain, 2015a) pero requería de un código común, un lenguaje que hiciera posible esta “fusión de redes”, el llamado protocolo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

El primer ámbito al que la red se expandió fue al educativo, generando nuevas redes independientes y comunitarias en universidades de todo el país. El departamento de defensa preocupado por las comunicaciones decidió desvincularse de ARPANET creando una red independiente llamada MILNET gestionada completamente por el departamento militar donde ARPANET pasaría a llamarse ARPANET-INTERNET, contexto en el que surgió la National Foundation Science (NFS), institución gubernamental que abogaba por la conexión de los distintos centros universitarios con la creación de nuevas redes conectadas. Tras la aprobación de este proyecto se formó la National Science NET (NSNET) que trabajaba en el ámbito exclusivamente educativo, mientras MILNET con la caída del Muro de Berlín y el desmantelamiento de la URSS no encontró motivos para mantener el control de su red, transfiriéndole el control a la NFS en 1989 (Sain, 2015b).

Por otro lado, el aspecto material de estas redes, los ordenadores y los dispositivos (el hardware) eran producidos por las grandes empresas privadas que iban adquiriendo los servicios y mejoras más prometedoras.

“En efecto, la privatización [...] como el nivel de infraestructura siempre estuvo latente. La propiedad de los soportes físicos siempre fue privada. Lo que ocurre en la primera mitad de los años '90 es que se fue comercializando el control operacional de ese nivel” (Zukerfeld, 2014, p.84).

De este modo, se creó la Commercial Internet Exchange a principios de los 90 en torno al debate sobre la privatización y comercialización de Internet que hasta ahora era exclusiva del ámbito educativo. Finalmente, en 1995 se liberaron las redes de telecomunicaciones para ser explotadas por las diversas compañías telefónicas que se encargarían de dar acceso con sus servicios a los particulares y empresas que lo demandasen (Sain, 2015b)

Pese a que internet tuviera potencial, todavía no era atractiva al público ni en los hogares. Las claves del éxito de internet que lograron cambiar esta visión son atribuibles en mayor medida al ámbito informático que al del marketing. Aranda (2004) recoge las principales bases que hicieron posible este éxito entre las que destacan:

1. La creación del servidor World Wide Web a manos de Tim Berners-Lee que, además, diseñó un lenguaje de programación, el Hyper Text Markup Language (HTML), con el que podía combinar textos, imágenes y documentos vinculándose con este servidor W.W.W. traduciendo el encriptado código informático con el que se diseñaban las páginas a un código “más humano”, más fácil de entender para el público no especializado en estas materias.
2. Otra gran innovación fue la de los “browser”, donde el marketing tuvo que redefinir el concepto de “browser” a otro más cómodo para el público cotidiano ya que el termino traducido no era muy atractivo de utilizar. De aquí surgió el concepto del navegador web, dotando a la acción de sumergirse en la red de valores aventureros, más atractivos que el de “hojear” o “observar”. De esta manera se permitía al usuario acceder a los diversos documentos que albergaba la red. Rápidamente las grandes empresas de la informática pusieron todo su interés en ganar la carrera por el monopolio de los navegadores web donde Microsoft, con Bill Gates al mando, logró situarse en cabeza con su navegador llamado Internet Explorer, el cual era gratuito y accesible con su sistema operativo.
3. Pese a que existiera la red, y un programa que te diera acceso a ella, los usuarios invertían grandes cantidades de tiempo en encontrar las páginas web que deseaban o necesitaban. Existían motores de búsqueda, pero no lo suficientemente eficientes para la época. En 1994 dos estudiantes de la Universidad de Stanford, David Filo y Jerry Yang, llevaron a cabo un proceso de clasificación de las páginas web que descubrían y les interesaban en lo personal, siendo un pasatiempo al que le dedicaban sus horas libres. De manera altruista decidieron publicar este catálogo casero en la página web: “David and Jerry’s Guide to the World Wide Web”, nombre que posteriormente cambiarían a Yahoo! convirtiéndose en uno de los más importantes buscadores web. Posteriormente en 1998, a manos de otros dos estudiantes de Stanford, Larry Page y Sergey Brin, surgió Google, que innovo en el sistema de clasificación donde el criterio a seguir era la importancia de la

búsqueda, hecho que les convirtió en los principales rivales de Yahoo! por el control de los buscadores web.

4. Finalmente, uno de los servicios web más utilizados por los usuarios y, posiblemente, el primero en originarse, fue el servicio del correo electrónico. El correo electrónico como primer mensaje de texto enviado entre ordenadores data de la misma ARPANET, donde Ray Tomlinson fue su autor. De manera anecdótica se dice que escribió “QWERTYUIOP” que dio pie a la forma de denominar el estilo de escritura de los teclados convencionales de los ordenadores. A su vez, usó el @ para separar y diferenciar el nombre del usuario con respecto al nombre del servidor para evitar confusiones y errores. Este sistema de mensajería electrónica no cambiaría hasta la aparición del “Hotmail”, con Jack Smith y Sabeer Bhatia como artífices de este servidor gratuito que permitía la gestión de los correos desde la página web, sin la necesidad de un programa. Posteriormente Microsoft adquiriría Hotmail en 1997.

Genealogía del mundo virtual y del MMORPG

En este contexto de espacios virtuales donde la interacción es la principal característica es donde podemos localizar el origen de las bases ideológicas que dieron pie al surgimiento de pequeños grupos asociados en espacios cibernéticos, las comunidades virtuales que años más tarde germinarían en las grandes comunidades, como lo son en la actualidad Facebook, Twitter, YouTube, etc., plataformas que cuentan con millones de usuarios activos y cuyo flujo de información es constante en el día a día. A su vez, también podemos mencionar los MMORPG como juegos interactivos, y es que, de acuerdo con Pérez (2012), nos parece acertado entender que el surgimiento de los mundos virtuales y de los juegos de rol caracterizados por la interacción entre jugadores se dio en el mismo contexto en el que la web evolucionó hacia una base de interacción y cooperación que nos permitió relacionarnos.

En nuestro caso, la atención recae sobre los MMORPG, que se encuentran dentro del amplio campo de los mundos virtuales y, de cara a la facilidad de entender diferencias y las bases que caracterizan ambos modelos, nos detendremos previamente en los mundos virtuales.

Ya en la antigua historia de la filosofía, encontramos cómo Platón o Descartes visualizaron ligeramente lo que podría definirse como un mundo virtual; Platón, haciendo uso de la “alegoría de la cueva” y la de Descartes con la teoría del “cerebro en la cubeta” (González, Mercado y Varela, 2013)

Por su lado, López de Anda (2014) recoge la definición dada por Klastrup donde entiende los mundos virtuales como “escenarios de encuentro a la distancia, caracterizados por una representación persistente, la cual contiene la posibilidad de comunicación sincrónica entre usuarios, y; entre usuarios y; el mundo, con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable” (p. 93) definición a la que añade tres elementos: la representación metafísica del usuario mediante el avatar, la sensación de habitabilidad y la copresencia con otros usuarios. Definición problemática dada su generalización que da pie a entender como mundo virtual desde una llamada telefónica (Smith. y Kollock, 2003, p. 27), a cualquier evento o situación que pueda ser encarnado en nuestra mente (Damer, 2008) ampliando enormemente nuestro repertorio de mundos virtuales a incluso antes de la invención de internet (Bittarello, 2008). Todo aquel lugar donde el usuario pueda llevar a cabo una inmersión, sumergirse en diversas aventuras y evadirse de la realidad en dirección hacia una fantasía grupal (Murray, 1997, pp. 109-111). Destacando su aplicación en el campo psicológico para con la simulación de la realidad y su capacidad socializadora en el ámbito social (González, Mercado y Varela, 2013).

Por otro lado, los juegos de rol pueden entenderse como juegos simbólicos en los que el jugador, de manera grupal, participa e interpreta modelos de comportamiento que pueden, o no, corresponder con los de su persona real. Convirtiendo a estos juegos en potentes herramientas educativas que fomenten la empatía y la colaboración entre individuos donde el jugador decide, pero bajo la razón de otro ser (Brell, 2006).

Tras observar ambas definiciones y perspectivas podría decirse que tanto los mundos virtuales pueden ser entendidos como juegos de rol cómo, viceversa, el juego de rol como un mundo virtual. Sin embargo, de cara a esclarecer la distinción entre ambos modelos, recorreremos la historia de la evolución del género de rol desde sus inicios hasta el MMORPG para entender la diferencia fundamental entre ellos.

A la hora de hablar de juegos de rol bien podríamos retroceder a rituales antiguos de sociedades tribales donde los habitantes interpretasen una serie de roles característicos de unas fechas determinadas para cumplir ciertos objetivos. Evidentemente dadas las

limitaciones con las que contamos para explicar nuestro proyecto nos limitaremos al juego de rol que inspiró a todos los presentes en la actualidad. El juego de rol de Dragones y Mazmorras de 1974 a manos de Gary Gygax y Dave Ameson, donde la capacidad para modificar la historia y adaptarse a la situación fue lo verdaderamente revolucionario dentro del juego (Pérez, 2012). Donde la figura del maestro del juego, el guionista si hablásemos en términos de cine, es el encargado de pensar y escribir la historia que los jugadores interpretarán de acuerdo con sus diversos personajes que atenderán a la serie de valores y características que previamente deben detallar en sus hojas de personaje. En estas deben añadir tanto el rol que quieren adoptar, como las habilidades con las que cuentan, su raza, aspiraciones, miedos, entre otras tantas decenas de decisiones que deben adoptar para la creación de su personaje. Finalmente, el maestro del juego será quien les guíe a lo largo de la historia donde las decisiones de cada jugador tendrán su repercusión en la historia y donde el azar también tiene un papel importante para algunas acciones (Brell, 2006).

López de Anda (2014) recoge la evolución que vivió el género del rol situándose en el salto que dio hacia el ámbito digital en torno a 1976, que, inspirados directamente por su versión analógica, escribieron Colossal Cave Adventure, siendo el primer juego de rol digital. A partir de entonces la fórmula fue ganando elementos y mecánicas a través de otros investigadores y jugadores. Destacando entre los grandes logros el de Richard Bartle, que creó el primer MUD (Multi-User Dimension) con una base de datos y la interacción entre usuarios a través de texto. O el de James Aspnes con los TinyMUD en 1989, donde se permitía al usuario crear objetos sin la interacción directa con ellos ampliando el margen de acción básico de los juegos de Dragones y Mazmorras hacia otros escenarios colaborativos donde el objetivo ya no sería el de luchar contra los diversos monstruos o resolver diversos conflictos, sino el de la interacción usuario-usuario básica en un nuevo espacio virtual. En este punto bien podríamos marcar el nacimiento de los mundos virtuales que respondería a la definición de Kjastrup recogida con anterioridad donde los más representativos serían aquellos pertenecientes a Second Life, Minecraft o en menor medida, la saga The Sims. Conforme la tecnología mejoraba se potenciaron las capacidades de albergar a más usuarios al mismo tiempo y la sensación de realidad eran mayores. Así fue como poco a poco surgieron los MMOG (Massively Multiplayer Online Game) donde se empezaron a tener en cuenta, no solo las interacciones usuario-usuario, sino también las de usuario-sistema, con la creación de historias prediseñadas

con objetivos y narrativas que le daban al jugador un contexto para abordar el juego, generando los MMORPG dentro del género MMO. Lo fundamental de los MMORPG con respecto al MMO era su distinción “RPG” (Role Played Game) heredada de los juegos de Dragones y Mazmorras, convirtiendo al MMORPG en un híbrido donde las capacidades tecnológicas permitían la interacción en tiempo real a miles de usuarios en un mundo donde podían encarnar a seres completamente diferentes a sus “yo” reales.

No obstante, nos parece pertinente señalar la distinción que hace Spence (2008) para diferenciar al mundo virtual con respecto al MMORPG en base a la existencia de normas de los juegos con unas conclusiones fijas y alcanzables y la falta de estas en los mundos virtuales, donde existe la socialización y la creación de contenido. Posteriormente trataremos con detenimiento este enfoque aportado por Spence entendiendo las normas como elemento diferenciador entre los juegos y los mundos virtuales.

Sin embargo, sí que estamos de acuerdo en la generación de contenido como elemento diferenciador de los MMORPG con respecto a los mundos virtuales. Aquí es donde surge la última clasificación aportada por López de Anda (2014); los MMOW (Massively Multiplayer Online World), entendidos como los mundos virtuales sociales donde los propios jugadores crean y moldean el universo en el que viven de manera virtual. El caso más famoso de mundo virtual social es el de Second Life donde, de acuerdo con sus responsables; “el devenir de la historia no la marca la empresa propietaria o diseñadora del juego, sino sus propios habitantes” (González, 2010), articulándose directamente con los juegos caracterizados como generadores de contenido dentro del grupo de los TinyMUD señalados previamente y, de esta manera, diferenciándose de los MMORPG en la capacidad de generar el mundo virtual que exploran. En el MMORPG este entorno es diseñado por los encargados del departamento correspondiente de la empresa que regule el juego, no es una decisión que ascienda de abajo hacia arriba, sino de arriba hacia abajo, tal y como hacia el Maestro del juego al diseñar y crear la historia que interpretarían los jugadores en los clásicos juegos de rol de dragones y mazmorras.

El juego como constructor de cultura

Queriendo atender a un análisis del MMORPG como juego en línea, en primer lugar, debemos atender a la base de este, su dimensión lúdica, profundizando en la definición de juego, los diferentes tipos o las características que encierran.

Para ello, debemos tomar nota de las palabras de Huizinga en su libro *Homo Ludens* (2007:27), donde define al juego como:

“Acción libre ejecutada, como si, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”

A partir de esta definición el autor profundizó y tomó como las características esenciales del juego las siguientes:

1. Todo juego es una actividad libre, pudiendo abandonarse en cualquier momento sin responder a necesidades de ningún tipo ni a obligaciones, siendo descrito como pueril en el caso de que el juego deje de ser un juego para convertirse en una obligación, o acción que responda a necesidades.
2. El juego no pertenece a la vida corriente, sirve como vía de escape para el individuo que de manera temporal se traslada a una esfera ajena pudiendo ser, o no, absorbido por esta y volviéndose parte complementaria de su vida misma.
3. El juego posee su tiempo y su espacio delimitados
4. El juego cobra valor como elemento cultural tras su finalización debido a la transición que protagoniza como recuerdo, tesoro espiritual, pudiendo repetirse posteriormente
5. El juego tiene su vinculación con el mundo estético con elementos como la danza, el baile, la música, el ritmo, todas ellos con un orden, un patrón generado en su ejecución y reproducido por los participantes. Este orden es una de las características del juego que otorga al jugador la posibilidad de huir de la confusión y de la incertidumbre de la vida cotidiana para encontrar este orden perfecto en el juego.
6. En relación con las reglas aparecen las figuras del tramposo y del aguafiestas. El tramposo es aquel que juega dentro de los límites del juego, pero sin respetar las normas, su castigo es grave pero fácilmente perdonado por los demás jugadores. Sin embargo, la figura del aguafiestas es aquella persona que rompe el círculo mágico en el que los jugadores están insertos, los trae de vuelta a la realidad y

evidencia la fragilidad del espacio que limita al juego de la realidad. Su pecado es más grave y difícilmente perdonable donde la única solución es la expulsión del juego.

7. A su vez, en el juego aparece la tensión como elemento generado en la incertidumbre del resultado, alcanzándose su máximo nivel en las competiciones donde los jugadores se ponen a prueba bajo el dictamen de las reglas y bajo presión que incrementa la incertidumbre y el valor de la victoria.
8. Al acabarse el juego, la unión de jugadores puede perdurarse formando asociaciones, clubes que van más allá de la existencia del juego. Conectados por el misticismo de identificarse como “otros” frente a aquellos que no participan de sus actividades y con elementos y símbolos que representan esta diferencia. Esta distinción entre grupos cobra su máxima expresión en el disfraz y en las herramientas o utensilios utilizados en el juego, así como en elementos identitarios que comparten los integrantes del grupo: una jerga propia, prendas, tatuajes, estilos musicales, etc.

Atendiendo a la cuarta característica, vemos cómo el juego como generador de cultura gana esta categoría tras su finalización, donde asciende a formar parte de la memoria colectiva, de los recuerdos y pudiendo reproducirse posteriormente en el tiempo.

Pongamos un ejemplo donde dos personas deben competir por el mejor aprovechamiento de una serie de recursos para llevar a cabo una acción. Esta competición conlleva una serie de elementos como normas a las que debe sujetarse cada jugador, una habilidad de la que deben hacer gala, una tensión constante por mantenerse dentro de los límites del juego, un público que sea testigo de la competición y la incertidumbre de este por el resultado final del enfrentamiento. La victoria mostrará quién de los participantes ha sabido gestionar los recursos siguiendo la mejor estrategia con la mejor habilidad y siendo su repetición un bien cultural de valor para la comunidad ya que es un patrón que muestra la mejor manera de llevar a cabo la acción en la que se vieron envueltos. Sin embargo, estos elementos no se encuentran presentes en los juegos individuales o de azar donde el jugador no compite contra otro, no existe un público que sea testigo de sus hazañas, ni habilidades, ni un uso eficiente de los recursos ni una estrategia a seguir, como tampoco hay una sensación de victoria al finalizar el juego.

Por ello, Huizinga destaca los juegos competitivos como aquellos generadores de cultura, juegos que se encuentran sometidos a una serie de normas y que deben ser respetadas por el bienestar del juego, ya que, “lo que importa no son las canicas, sino el juego” (p. 71).

Sin embargo, pese al gran trabajo realizado por Huizinga, existen elementos que no son tomados en suficiente consideración por el autor. Caillois (1986), pese a compartir elementos en común con Huizinga y el carácter fecundo de los juegos competitivos, da un paso más allá y expone una clasificación de los juegos entre los que incluye, a diferencia de Huizinga, a los juegos de azar. La clasificación de Caillois responde a un eje que va desde *Paidia* hasta *Ludus* que atraviesa a los cuatro tipos de juegos que describe como *Agón*, *Alea*, *Mimicry* y *Ilinx*.

-Agon: Juegos competitivos compartidos con los animales donde, en el caso humano, la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para un enfrentamiento lo más ideal posible donde el vencedor obtenga la gloria de manera justificada. Es la victoria del mérito personal o grupal, donde la habilidad es el elemento para tener en cuenta.

-Alea: Juegos donde el azar cobra el protagonismo, donde al igual que en Agon existe una igualdad artificialmente creada en inicio, pero donde la habilidad pasa a ser sustituida por la suerte, el azar. Dadas su condición se trata de un juego exclusivamente humano dada la incapacidad de los animales por esperar al veredicto del azar sin reaccionar por sus instintos.

-Mimicry: Son aquellos juegos que se basan en la interpretación. En estos, el jugador debe olvidar quién es para disfrazarse temporalmente de otro ser y hacer creer a los demás que es otra persona diferente a su “yo” real. No existe un reglamento fuerte que sustente este tipo de juegos, es la improvisación llevada a cabo. La única norma que puede existir es el ser lo más realista posible

-Ilinx: Nombre que remonta a la sensación de vértigo. Son aquellos juegos donde el jugador trata de destruir brevemente la estabilidad de sus percepciones a través del pánico o del aturdimiento voluntario. Al igual que Mimicry no existe una regla que sostenga al juego. Son acciones que se comparten con los animales en juegos como el que experimentan algunos perros al girar sobre sí mismos sin control.

El autor explica que, pese a ser cuatro campos separados, existe la posibilidad de entenderlos en grupos de pares donde, por ejemplo, Agon y Alea formen parte por igual de un juego.

Por otro lado, de acuerdo con el autor, cada uno de estos campos es atravesado por el eje que va desde el juego más desorganizado a uno más organizado (p. 79), entendiendo estos respectivamente como *Paidia-Ludus*:

-Paidia: Es aquella manifestación espontánea e instintiva del juego, sin un nombre ni categoría concreta

-Ludus: Es la manifestación del juego sometida a control. Es el paso al que Paidia se ve envuelto una vez se adoptan normas, mecanismos de control, un proceder, una serie de herramientas, utensilios, técnicas que en su conjunto organizan el juego.

En base a esta clasificación, Caillois entiende que las sociedades menos desarrolladas son las que funcionan bajo una lógica similar a los juegos *mimicry-ilinx* cuyo valor normativo, reglado, es menor y por tanto no existen instituciones u organizaciones que regulen la sociedad y cultura. En contraposición se encontrarían aquellas sociedades regladas bajo instituciones que generan cultura y funcionarían bajo las bases de juegos como *agón-alea*. En este sentido, al igual que Huizinga, la distinción clave es la ausencia o presencia de normas que regulen el juego, que definan lo que está permitido y prohibido, siendo inviolables, respetadas y que den orden al juego, lejos de la caótica situación presente en la vida ordinaria ausente de reglas.

Sin embargo, ¿en qué posición se encontraría el juego de rol y D&D del que nacerían los MMORPG?

D&D, por una parte, es un juego completamente libre donde los personajes pueden realizar la acción que deseen en cualquier momento como si de una simulación de la vida real se tratase, siempre y cuando responda a la lógica y al universo en el que se inserten los jugadores. Donde los jugadores, organizados en grupos con afinidades u objetivos en común, se enzarzan en una aventura donde se complementan mutuamente, pero sin una cadena de mando, sin un líder. Sin embargo, al mismo tiempo, se trata del juego en el que cualquier acontecimiento, acción, característica del mundo se encuentra reglado bajo un manual y una serie de datos y observaciones recogidas en el manual del juego, encontrándose en el dado el elemento perfecto que regula cada movimiento de los

jugadores. Podría decirse que D&D es la burocratización definitiva de la fantasía antiburocrática (Graeber, 2015). Y, si seguimos a Caillois, podríamos entender la evolución del juego de rol como la evolución del *Paidea* hacia el *Ludus* donde intervienen elementos propios de *Agon*, como la competición reinante entre los jugadores entre ellos o contra el GM de la partida, *Alea*, donde los dados y los sucesos aleatorios determinan en más de una ocasión el devenir de la aventura, *Mimicry*, y la ruptura del “yo” real para dar pie al “yo” ficticio integrándose en el universo narrativo y *Ilinx*, donde la realidad es suprimida y el jugador se sumerge, se deja llevar, dejando atrás la razón y la conciencia de que se trata de un juego (Pérez, 2012).

El paso de los dados hacia las plataformas digitales, de acuerdo con Graeber (2015), tuvo un gran impacto, donde los ordenadores convirtieron la fantasía en un proceso burocrático repleto de números estandarizados. Es a partir de aquí donde el autor, entendiendo a la burocracia como perteneciente a una esfera no lúdica, mecánica, impersonal, reflexiona sobre qué hace a un juego ser divertido o la relación entre el jugar y los juegos.

La lengua inglesa, continua Graeber, distingue entre jugar (to play) y juego (game) donde la distinción es la ausencia o no de normas y la libertad creativa del jugar. Distinciones que se asemejan a las ya comentadas anteriormente por Huizinga y Caillois y donde Graeber comparte posiciones al entender al juego como la pura acción gobernada por las reglas, siendo estas la causa principal de que los juegos sean divertidos. Esta aparente contradicción la justifica el autor al entender que en la vida cotidiana existen de igual manera normas pero que estas son ambiguas, no están delimitadas en ningún manual. Las disputas familiares o entre amigos, quién las comenzó, en qué lugar, bajo qué circunstancias, quien forma parte o no de la rivalidad, todas estas cuestiones son difíciles de delimitar y exponen al individuo a un estrés constante por aclarar las dudas. Del mismo modo, en una conversación casual, existe un orden de conversación, una serie de temas prohibidos, una serie de elementos que deben alejarse de la conversación o un contexto que marca el ritmo de la conversación, reglas que en muchos casos son malinterpretadas y dan pie a discusiones y conflictos fruto de no haber seguido las reglas de esta. En el juego todo esto desaparece y se vuelve nítido, podríamos reflexionar sobre la libertad y si el individuo realmente quiere libertad o solo la sensación de ser libre, pero eso daría para un debate del que, desafortunadamente, no podemos hacernos cargo aquí.

De una manera muy cercana a Caillois, Graeber (2015) entiende que jugar no supone la existencia irremediable de normas. Se puede jugar a algo improvisado, *Paidea* en términos de Caillois, de una manera pura sin que esto entre en contradicción con la naturaleza del juego. De este modo, el autor se atreve al definir este tipo de juego como: “la libre expresión de energías creativas convertidas en un fin en sí mismo” (p. 177), donde este modo de jugar pueda, o no, ascender a un nivel superior de juego donde se generen, de manera irremediable, normas.

Del mismo modo que los autores ya mencionados, Bateson (1998) a través de los diversos metalogos llevados con su hija en su obra “*Pasos hacia una ecología de la mente*”, expone la importancia del juego para las sociedades de cara a la formación de la cultura y la explicación de elementos que, como Huizinga y, Caillois expusieron, sirven de utilidad primaria para el juego. Entre las reflexiones que podemos observar encontramos aquella referente a la distinción entre “serio” y “juego” donde la hija recrimina al padre el hacer trampas debido a que trata la conversación que están teniendo como algo serio y no como un juego, como ella sí lo entiende. A partir de aquí podemos observar que el autor entiende que hay dos modos de percibir la naturaleza del juego, aquella en términos de Caillois, *Paidea*, donde el jugador se deja llevar por sus emociones y donde no existe un control de estas y, aquel juego donde existe una racionalización, un control y por tanto la no supresión plena de las emociones ante el juego, lo que podríamos entender como *Ludus* que es, a su vez, aquel juego que el padre estaría realizando, de manera seria.

A partir de esta distinción, el padre entiende que es necesario jugar de manera seria, bajo la perspectiva del *Ludus* para poder alcanzar nuevas metas, objetivos, ideas o, con la metáfora que utiliza, poder construir un edificio de bloques con su hija. Esta idea se basa en entender los clichés como las herramientas utilizadas por los tipógrafos para escribir las palabras. Es decir, entendiendo los moldes con los que se construyen las palabras como unas pequeñas normas a las que atenerse para construir el edificio de bloques, padre e hija juegan a reconstruir y moldear el edificio, jugando con las palabras, con el conocimiento para encontrar uno nuevo y de mayor calidad, encontrando un adecuado equilibrio entre caos y orden donde ellos deben jugar rompiendo con lo ya establecido, pero con una serie de normas que regule el caos formado. Este edificio construido es la metáfora de la cultura y el juego por el que han llegado es un juego que bien podría entenderse como antitético bajo el prisma de Huizinga.

Y es que; Bateson, al igual que los autores ya citados, entiende al juego como una actividad que no pertenece exclusivamente al ámbito humano racional ni a un tipo de sociedad, cultura o tiempo histórico concreto. Se trata de una acción universal que concierne tanto a animales desde una perspectiva instintiva como a humanos, donde la razón puede hacerse eco. A su vez, el autor a partir de la paradoja de tipo Russell, explica que el juego fue un gran paso en la evolución de la comunicación entendiendo a una acción como aquella que no denota lo que denotarían aquellas acciones en cuyo lugar están sucediendo, reflexión que extrajo a partir de su observación de los animales jugando en el zoológico de San Francisco, donde unos monos jugaban a morderse entre ellos, entendiendo que esos mordiscos eran un juego y no otra cosa donde, igualmente, existen mordiscos pero que no se trataría de un juego.

Comunidades virtuales de jugadores

Como hemos visto, los juegos poseen un componente social que los convierten en mecanismos por los que los individuos se agrupan para llevar a cabo diversas actividades. Estas agrupaciones pueden perdurar en el tiempo y convertirse en comunidades de jugadores que compartan una serie de elementos comunes, una cultura propia. Es aquí donde tomaremos en cuenta el valor de estas agrupaciones presentes en el ámbito virtual para entender la lógica por la que funcionan, tratar de identificar tanto sus características como las diferentes tipologías de comunidades que existen y sin olvidar el paso que dieron las comunidades desde sus orígenes en la disciplina sociológica hasta la actualidad en su posicionamiento más virtual y dinámico, trazando una línea histórica que abarque ambos puntos.

Comunidades tradicionales

El concepto de comunidad cobra un papel importante en el siglo XIX, donde empiezan a surgir las sociedades industriales que rompen con las agrupaciones comunales que hasta la fecha dominaban la organización social. Es aquí donde Ferdinand Tönnies cobrará especial importancia, al escribir su obra principal que diferenciará las dos grandes categorías sociales, las comunidades y las sociedades.

Álvaro (2010) hace una espléndida recopilación de las fuentes de las que se nutrió Tönnies para llevar a cabo su obra, dividiéndose estas en tres grandes campos, el antropológico o etnográfico, donde ven la sociedad desde una mirada evolucionista; el pensamiento jurídico, recogiendo conceptos como el estatus adscripto, adquirido, el de tradición, contrato o el espíritu individualista del derecho moderno al igual que el pesimismo de Hobbes; y, el campo filosófico, con referencias claras hacia Platón, Aristóteles, Kant, entre otros, siendo Marx el que más influyó en Tönnies por su crítica a la sociedad capitalista.

Continúa el autor explicando la obra de Tönnies donde ambos conceptos clave, comunidad y sociedad, responden a diferentes modelos de organización social que son excluyentes entre sí. En primer lugar, la comunidad, hábitat de los lazos personales estrechos, cercanos, verdaderos y naturales, que son sustituidos por otros falsos, mecánicos, lejanos que dejan de responder a una lógica emocional para funcionar bajo ideales racionales propios de la sociedad.

Posteriormente al alemán, no fueron pocos los autores que trataron de aportar su perspectiva a este debate en torno a las comunidades y las sociedades con diferentes enfoques y perspectivas para tener en cuenta. En Causee (2009), por ejemplo, encontramos cómo el autor entiende la comunidad a partir de tres perspectivas con elementos estructurales, funcionales o mixtos para tener en cuenta para su análisis.

-Estructurales: Centrando su atención en el terreno y el componente geográfico. La comunidad es entendida bajo las instituciones y los miembros que la conforman

-Funcionales: Desde una mirada más centrada en el individuo y sus necesidades, la comunidad hace referencia a aquellas necesidades que deben ser satisfechas y que responden a los intereses comunes de la comunidad junto a las capacidades de la institución para hacer frente a ellas.

-Mixto: A partir de los elementos estructurales y funcionales, la perspectiva mixta combina ambas visiones para entender la comunidad como agrupación humana situada en un territorio determinado conformada por instituciones que responden a las necesidades sociales y personales de sus miembros.

Será esta última visión la que abrirá la discusión en torno a nuevos elementos que puedan alimentar al concepto de comunidad sin restringirse exclusivamente a elementos

territoriales o a las necesidades psicosociales de sus miembros. Elementos como el sentido de pertenencia, la historia de la comunidad, los símbolos, normas, códigos, la cohesión de sus miembros, la cooperación, identidad comunitaria o la lengua que compartan pasaran a ser elementos clave en el análisis de las diversas comunidades, entendiéndose de esta manera a la comunidad como: "grupo humano enmarcado en un espacio geográfico determinado que comparte, en lo fundamental, comunión de actitudes, sentimientos y tradiciones y unos usos y patrones lingüísticos comunes correspondientes a un lenguaje histórico o idioma; con las características propias que le permiten identificarse como tal".

Otras visiones acerca de comunidad son recogidas en Burbules (2001), como las de Dewey, Arendt o Anderson.

-Dewey entiende la comunidad como una suma de dos grandes tipos de comunidades, cuyas bases se asemejan a las que Tonnies entiende por comunidad y sociedad. Estas dos grandes comunidades conviven juntas en lo que el autor denomina "La gran comunidad", en la que, por un lado, existen lazos personales cercanos, ideales de lealtad y afinidad de ideas y, por otro lado, una visión más racional, cívica, objetivos e intereses comunes de sus miembros. Ambas comunidades conviven bajo tensiones que son poco a poco resueltas de acuerdo con el uso de la razón y del bienestar sustentado por el ideal de la nación.

-Arendt, cercana al postulado de Iris Marion Young, entiende las comunidades como excluyentes. Para ambos autores las comunidades son espacios públicos donde convive una serie de perspectivas políticas que toman y satisfacen necesidades de una serie de colectivos que no siempre son la mayoría ni tampoco son duraderas, provocando tensiones en la comunidad que son toleradas a través de una diferencia irreconciliable.

-Anderson, desde una mirada contemporánea, entiende las comunidades como "imaginadas". Si en Tonnies el énfasis se centraba en las relaciones intrapersonales de sus miembros, en Anderson la importancia recae en la imagen que los miembros tienen de su comunidad, comunidad que responde a las necesidades e intereses del grupo, donde la comunicación es el eje principal de las mismas (Siles, 2005).

Por otro lado, Burbules (2001) recoge tres condiciones necesarias para que se conformen las comunidades; las condiciones mediadoras, políticas y espaciales:

-Mediadoras: Los miembros de la comunidad deben poder interactuar libremente entre ellos. Tradicionalmente el modo de interacción privilegiado ha sido el de “cara a cara” entendiéndolo como universal y situándose por encima del resto de modos de interacción. Sin embargo, tal y como explica Goffman: “las interacciones sociales más inmediatas están mediadas por una variedad de comportamientos, gestos, rituales que mantienen a los participantes opacos entre ellos, dificultando la cooperación y el entendimiento. La idea de que las interacciones más inmediatas son siempre las más honestas es un mito” (citado en Burbules, 2001). En sintonía con Goffman, el autor defiende otros modos de interacción como la escritura, el teléfono o medios virtuales como Internet, que al igual que el “cara a cara” pueden ser igualmente válidos, con características únicas y que permitan a los miembros de la comunidad interactuar entre sí.

-Políticas: Son las condiciones que limitan el acceso y la pertenencia a las diversas comunidades. A su vez limitan el marco de actuación dentro de las mismas, regulando lo que está permitido o prohibido, pudiendo llegarse a castigar o expulsar a quienes no respeten estos criterios.

-Espacio y lugar: Para el autor, el elemento clave en la formación de “lugares” a partir de los “espacios” es la familiaridad de estos. Es decir, el reconocer un espacio como familiar, donde el individuo genera cierta comodidad, rutina, hábito de vida, sentimientos de nostalgia al abandonarlo. Este proceso de familiaridad es clave para los miembros de una comunidad. A su vez, destaca también el papel moldeador de los individuos en transformar los espacios sociales de cara a las necesidades o intereses, yendo en contra (cuando proceda) de la visión arquitectónica del lugar que no siempre se ajusta a estas necesidades.

Centrándonos en la comunicación, Phang (2007) recoge los diferentes elementos clave en las interacciones comunitarias donde la figura del líder es clave para fomentarlos y proveer una comunicación abierta y fluida entre sus miembros:

-Roles: La diversidad de funciones es clave para delimitar las responsabilidades u obligaciones de los miembros. En ocasiones los roles son asignados de manera formal, llevando a cabo una serie de rituales, y en otras, son asumidos de manera involuntaria por los miembros, interiorizando diversas funciones y proyectándose en la personalidad de estos, pudiendo variar su comportamiento con otros miembros de la comunidad o miembros de otras comunidades.

-Estatus: De acuerdo con el rol puede ir, o no, ligado un estatus determinado, un prestigio, un honor determinado. Este estatus puede tener relevancia con la contribución del individuo con el grupo, su poder, influencia sobre las decisiones del grupo y puede ser objeto de admiración o de interés por otros miembros del grupo que deseen aspirar a poseer ese prestigio.

-Normas: Es el código de conducta que los miembros deben aceptar y respetar. En este código se estipula lo que está o no permitido, pudiendo castigar a aquel que no lo cumpla con diversas penas que serán determinadas por la comunidad.

-Cohesión: Son los factores y elementos que mantienen al grupo unido. Pueden ser variados y responder a diversas motivaciones personales, como el deseo de gustar a los demás, el querer mantener o incrementar el prestigio dentro del grupo, o pueden estar ligados a intereses grupales y no personales.

Por otro lado, la identidad comunitaria es aquella que se desprende de un núcleo cohesionado y solidario de miembros que, de acuerdo con Montero (citado en Cruz y Cantillo, 2013), está compuesta por cinco dimensiones que aluden a visiones individuales y colectivas. Desde la individualidad, el miembro siente a la comunidad como una fuente de apoyo personal, se siente a si mismo situado y seguro en la misma y, a su vez, se siente incluido en la misma, hasta la colectividad donde debe haber un sentido de vecindad que relacione a los miembros y una sensación de estabilidad que les aporte seguridad a los miembros.

Finalmente, recapitulando al artífice del concepto de comunidad, Tonnies, podemos encontrar en Bauman (2006) sus ideas recogidas perfectamente en su libro: “Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil” donde analiza la comunidad y el proceso “licuador” que sufrió la misma de cara a la aparición de la sociedad. Al igual que Tonnies, en Bauman encontramos un claro contraste entre la seguridad, la afectividad, la cercanía, la sensación de calidez y protección que poseen las comunidades frente al peligro del exterior, de las relaciones frías, ilusorias, extrañas, competitivas o relaciones basadas en la rivalidad que se atribuyen a la sociedad. La comunidad, la entiende el autor, debe responder ante una serie de características clave para su existencia; debe haber una definición clara entre el “nosotros” y el “otro” externo, ajeno al grupo del que nosotros formamos parte, una distinción y un mensaje claros, o estás con nosotros o eres un enemigo. Mensaje reforzado ante la idea de una suficiencia plena, una capacidad para no

depender del otro que provoque en los miembros de la comunidad el peligro de dejar de formar parte de este grupo, sean expulsados del jardín de Eden. Finalmente, el individuo debe dejar de lado su identidad personal para unirse a la colectividad, no debe existir diferencia en el grupo, debe haber una homogeneidad completa que mantenga cohesionado al grupo, perdiendo a cambio de su libertad la garantía de formar parte de la comunidad.

Sin embargo, esta visión comunal se pierde tras el avance de las diversas tecnologías y su extensión a lo largo del mundo, donde las fronteras entre el “nosotros” y el “otro” son cada vez más difusas, donde la dependencia se hace cada vez más evidente, donde la identidad individual empieza a florecer y rompe con aquella unidad homogénea que parecía tan sólida. Proceso que Marx y Engels asocian al capitalismo moderno y su trabajo encargado de “fundir todos los sólidos” (Bauman, 2006), fundición y licuación que se ve potenciada con la aparición de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, que junto a la globalización ha acabado por explotar los viejos moldes tradicionales del concepto de comunidad para dar pie a la emergencia de nuevos modelos de comunidad alojados en el ciberespacio, nuevas comunidades que ante todo respondían al “hambre de comunidad”, a la necesidad de satisfacer una serie de necesidades sociales y personales que satisfacían las comunidades tradicionales (García, 2006) pero esta vez en un nuevo espacio lejos de los condicionantes físicos, el ciberespacio.

Comunidades virtuales

Hasta ahora hemos estado hablando del concepto de comunidad y de su historia en relación con diversos autores. Sin embargo, a la hora de hablar de comunidades virtuales se debe aclarar el significado y el origen del término "virtual".

En términos generales encontramos dos grandes acepciones del término. Aquella que entiende la virtualidad como falso e ilusorio y aquella que entiende la virtualidad como resolutive de la realidad, siendo un enfoque más optimista.

Existen ligeras variaciones entre las que podemos destacar la de Valiente (2004), que enfatiza la necesidad de la tecnología para dar pie a la existencia de estas comunidades virtuales, siendo la tecnología un eje importante en su enfoque. Siles (2005), pese a compartir la visión más negativa de la virtualidad al poder entenderla como una versión

falsa, ilusoria, emuladora de la realidad que produce comunidades falsas que ponen en peligro a las físicas debido a sus relaciones intrapersonales simuladas, también la puede entender como lugar en el que se resuelven las imperfecciones de la realidad, en este caso entendiendo la virtualidad como resolución de lo real, siendo un enfoque más optimista del debate.

Por último, hay que destacar la propuesta de Jacob (2001) de la redefinición del concepto de comunidad que responda mejor ante la realidad social del momento caracterizado por las TIC. En este sentido, propone la actuación bajo cuatro ejes de acciones que bien podríamos resumir en dos:

-En primer lugar, alejarse del idealismo teórico del término y dotar al concepto de mayor flexibilidad para que tenga mayor eficacia como herramienta teórica. Flexibilidad que veríamos representada en las nociones de territorialidad, donde esta dejaría de ser un elemento imprescindible para la formulación de comunidades debido al auge de un nuevo espacio virtual que no responde ante las mismas bases territoriales de las comunidades tradicionales y, a su vez, la noción de entender la pertenencia o la adscripción a las comunidades como fijas, como de por vida. Tradicionalmente, al nacer en un grupo concreto generalmente formabas parte de ese grupo durante gran parte de tu vida, e incluso toda la vida. Actualmente, con el auge de las TIC y la capacidad para formar una variedad de comunidades virtuales de las que uno puede formar parte y escapar de ellas con un solo clic en tu ordenador, nociones como formar parte de una comunidad para toda la vida deben ser revisadas para adaptarse a la actualidad.

-Por último, enfocar una mirada más intersubjetiva y subjetiva de la comunidad atendiendo a sus miembros. Poner de relieve conceptos como “sentido de comunidad”, “sentimiento de comunidad” o elementos como: membrecía, influencia bidireccional, integración, satisfacción de necesidades personales y colectivas y conexión emocional compartida (McMillan y Chavis, citado en Jacob, 2001).

Esta apertura y flexibilización del término fue muy necesaria debido a la naturaleza atribuida de las comunidades físicas y de las interacciones sociales presenciales cara a cara, siendo estas las únicas verdaderamente valiosas y fructíferas para la formación de lazos personales y de agrupaciones humanas (Jurado, 2014). En este sentido, encaja la idea de entender toda aquella interacción que no sea presencial, virtual, como irreal, falsa, siendo cierta, todavía, para parte de la sociedad actualmente, yo mismo cuando inicie mis

aventuras por el mundo virtual solo escuche avisos y consejos en torno al peligro del mundo virtual, un mundo de mentiras e ilusiones. Sin embargo, esta visión poco a poco ha ido cambiando hacia una más optimista y favorable en la que los internautas de Internet y de sus comunidades han sufrido un notable cambio de perspectiva. Pero evitemos adelantarnos y empecemos desde el origen de estas comunidades virtuales, el cómo nacieron y un breve recorrido histórico que trate sus orígenes hasta la actualidad.

Al hablar del nacimiento de la red Internet mencionamos la red ARPANET y la entendimos como agrupación de científicos que trabajaban de acuerdo con un esquema horizontal en sustitución de uno vertical autoritario. A su vez, USENET estableció un sistema similar que ARPANET, pero sin una vinculación empresarial ni institucional, definida como una red de estudiantes cuyos objetivos eran similares a los científicos de ARPA. Estas pueden ser entendidas como esas primeras semillas de las que germinarían las comunidades virtuales. Posteriormente surgió la que Rheingold denominó “la animada tatarabuela de todas las comunidades virtuales”, la TCAO (Teleconferencia Asistida por Ordenador) en la que se habló y predijo los usos que los usuarios le darían a la red Internet, junto a su capacidad por agrupar a individuos en busca de intereses comunes, información, etc. (Vayreda, 2004).

No fue hasta la llegada de la WELL (Whole Earth’Lectronic Link) cuando Rheingold llevaría a cabo de manera activa, como miembro de esta, una serie de observaciones y análisis de dicha comunidad virtual. La estructura de la WELL responde a la de un foro con categorías y zonas divididas por temas en las que los miembros, respetando una serie de normas y bajo un registro previo para su identificación por los demás integrantes de la WELL, participaban, compartían o debatían libremente. Atendiendo a esto, Rheingold agregó su propia definición de comunidad virtual: “Agregación social que emerge de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio” (Rheingold, 1993, citado en Mínguez y Hernán, 2010). No obstante, y pese al entusiasmo de Rheingold quien defendía que las comunidades virtuales eran la evolución de sus predecesoras físicas así como sucedió en la Europa rural precapitalista a su paso hacia las ciudades modernas (Valiente, 2004), la WELL estaba compuesta mayoritariamente por científicos, alejados todavía de las esferas

domésticas, hecho que se alcanzó gracias a la Web 2.0³ que permitió que Internet alcanzara cada hogar y creciera exponencialmente tanto el número de usuarios como el de comunidades (Gendler, 2015). Al mismo tiempo que la tecnología llegaba a los hogares de todo el mundo en forma de la Web 2.0, Vayreda (2004) señala otras razones, los atractivos por los que Internet y la existencia de estas comunidades virtuales lograron instalarse en los diversos hogares:

-La capacidad con la que contaba este nuevo espacio virtual para resolver tensiones entre lo local y lo global, permitiendo a lo local conectarse a nuevos espacios, explorarlos e imaginar nuevas comunidades lejos de su espacio físico, residentes en lo virtual, en lo global.

-Estos mismos espacios permitieron crear nuevas redes de intercambio donde la información era la principal moneda de cambio

-Posiblemente el motivo más atractivo fue la capacidad por experimentar la “hiper-humanidad”, el dejar a un lado tu cuerpo físico de manera temporal para convertirte en un ente virtual, un avatar que no estaba condicionado físicamente. Aunque esto fue objeto de crítica y de incertidumbre, el propio Rheingold entendía que la gente en las comunidades virtuales hacía lo mismo que en la vida real, pero dejando atrás sus cuerpos (citado en Vayreda, 2004).

Esta mirada en busca de optimismo de Rheingold fue compartida por otros autores como Castells (2001), que con sus investigaciones apoyaron la visión de Rheingold defendiendo que estas prácticas de juegos identitarios y de roles tan temidas por el público eran minoritarias y localizadas en círculos adolescentes, en contraposición con la práctica mayoritaria de Internet centrada en el uso, compartición y discusión de la información almacenada en la red. Un uso principalmente instrumental de cara al ámbito laboral, académico o familiar. Incluso en algunas investigaciones del propio Castells se detalla cómo estas comunidades, lejos de incidir en un deterioro de las relaciones sociales del individuo, fomentaban la socialización añadiendo nuevas interacciones sociales a las ya preexistentes, convirtiendo el espacio virtual en un ente no separado de su homólogo físico, sino en un espacio que interactuaba de manera fluida con este, donde coexisten elementos de ambos espacios, coincidiendo con la definición de ciberespacio que

³ También conocida como la Web Social, fue la innovación tecnológica que permitió la interacción y relación con mayor facilidad para el internauta medio.

encontramos en Sandoval (2007): “el ciberespacio es un terreno intangible al que se accede por medios tangibles”, es decir, existe una comunicación entre ambos mundos, sin ser entes independientes uno del otro.

Otro autor que destacó notoriamente al igual que Castells fue Wellman, quien añadió lo que el definió como “comunidades personalizadas” (citado en Mínguez y Hernán, 2010), comunidades centradas en el individuo que en busca de satisfacer sus necesidades e intereses pero incapaz de encontrar una red o una comunidad que diera respuesta a sus necesidades, encontraría la solución en la construcción de una comunidad por sí mismo, una centrada en sí mismo, “personalizada”, que al igual que fue creada de manera sencilla, bien podría ser eliminada con un clic. Castells (citado en Vayreda, 2004) también hizo hincapié en esta capacidad por la personalización de las comunidades individuales en lo que denominó “interconexión dirigida” con la que resolvía las contradicciones entre la libertad y la comunidad recogidas en las ideas de Bauman. Para ello, Castells entiende, al igual que Wellman, que los individuos incapaces de encontrar su sitio en la red podían optar por crear su propia red con la que pudieran desconectar y conectar a voluntad fácilmente. Volviendo a Wellman, este definió comunidad incluyendo elementos afectivos como personales, entendiéndola como: “red de lazos interpersonal que proporciona sociabilidad, apoyo, información, un sentimiento de pertenencia y una identidad social” (citado en Castells, 2001, p. 10).

Otras definiciones que pueden aportar algo de contenido a las ya citadas pueden ser la de García (2006), quien no se centra exclusivamente en las relaciones afectivas y personales de los miembros que componen la comunidad, sino también en la información y el protagonismo de esta para las relaciones profesionales y académicas en una parcela determinada del ciberespacio durante un tiempo prolongado.

Finalmente, la definición que observamos más adecuada y completa es la que encontramos en Méndez y Galvanovskis (2011), que incluye elementos de valor para entender las características de estas comunidades y los elementos que la conforman y limitan, entendiéndola como el conjunto de personas que conviven en un área particular, compartiendo intereses comunes y creando lazos interpersonales que brindan apoyo, información, sociabilidad, sentido de pertenencia e identidad al grupo. Se posee un lenguaje común al igual que unos espacios y objetivos comunes que gracias a la

tecnología se permite la ruptura de barreras espaciotemporales junto a la reconstrucción de la identidad por parte de los miembros.

Características de las comunidades virtuales

Las comunidades virtuales estarían situadas en el contexto de lo Knorr Cetina (citado en Cáceres, Ruiz y Brändle, 2009) denomina “relaciones postsociales”, entendidas estas como las relaciones establecidas entre el sujeto y un objeto relacionado con las nuevas tecnologías que actúa como mediador y sustituye, a veces, a las interacciones cara a cara. Estas nuevas interacciones han permitido lo que estos autores han llamado “sociabilidad virtual” inspiradas en el concepto de “sociabilidad mediática” aportado por Thompson. Esta sociabilidad virtual permite la creación de lazos personales, de proximidad y de afecto entre sujetos de manera anónima y los que cuentan con la suficiente credibilidad y confianza para acudir para la resolución de diversas incógnitas o necesidades, originando un espacio social en el ámbito virtual que posee unas similitudes con aquellas comunidades físicas, dando lugar a las comunidades virtuales cuyas características son innovadoras con respecto al concepto de comunidad.

En primer lugar, retomando a Burbules (2001), que indicó las condiciones para que una comunidad física se gestara, prosigue para indicar las condiciones por las que, nuevamente, una comunidad virtual se forme; siendo tres condicionantes:

-Condiciones mediadoras: Son aquellas condiciones por las que los diversos miembros de la comunidad pueden mediar e interactuar en la comunidad. En Internet puede encontrarse una amplia gama de medios con características distintivas, así como herramientas de comunicación que, aunque actualmente predomine la escrita, todo parece apuntar a que se dirigen a ocupar los restantes cinco sentidos conforme la tecnología avanza. El idioma es un fuerte elemento para tener en cuenta para las mediaciones entre usuarios, actualmente vivimos bajo lo que podría criticarse como una suerte de “imperialismo lingüístico”, donde el anglosajón predomina tanto en el lenguaje básico que se debe conocer para configurar el mundo virtual como para comunicarte globalmente con diversas comunidades de usuarios. Sin embargo, es un hecho que el compartir una lengua común ha favorecido enormemente a la conformación de Internet a nivel global. Otra manera de interactuar o de mediar en el ámbito online es lo que Donna Haraway denomina “cyborg” (citado en Burbules, 2001), donde nuestra personalidad, nuestra identidad y comportamiento cambia de acuerdo con el uso de las tecnologías en un

proceso de reconstrucción y fusión de nuestras identidades offline y online. Por otro lado, nosotros, al elegir o formar una comunidad, estamos dirigiendo nuestra identidad a una serie de condicionantes que la comunidad promueve, prohibiendo otras. Es decir, al elegir nuestra comunidad y participar de ella, estamos promoviendo indirectamente cambios en nuestra identidad.

-Condiciones políticas: Siguiendo con lo anteriormente comentado, las comunidades no son políticamente neutras, filtran una serie de comportamiento, prohibiendo unas conductas y promoviendo otras, normalizando una serie de ideas y regulando de una manera determinada las conductas de los miembros que la componen, así como las condiciones para ser parte de la comunidad. Tradicionalmente la adscripción a una comunidad venía regida por el nacimiento del individuo, sin embargo, con Internet esta capacidad ha ganado flexibilidad para permitir la adscripción a diversas comunidades de manera libre y diversa. Actualmente el ámbito económico ha ido ganando peso en estas decisiones, rompiendo con esta libertad y exigiendo un pago, una suscripción a una serie de servicios para tener derecho a la pertenencia de la comunidad, en otras palabras, el individuo compra su derecho a ingresar a la comunidad. Esto ha generado un debate sobre entender las comunidades virtuales como redes personales donde lo económico era un valor secundario, frente a las comunidades jerarquizadas en torno al comercio y a la economía donde las redes personales han perdido protagonismo, relegadas a un segundo plano.

-Espacio y lugar: Del mismo modo que en las comunidades físicas existe un proceso por el que un espacio se vuelve familiar y cercano, en las comunidades virtuales existe un proceso similar. Sin embargo, a este proceso se le añade la dificultad de conocer, o no, el lenguaje de programación utilizado para configurar y modificar el dominio virtual. Por ello el paso del “ciberespacio” al “ciberlugar” se ve más nublado, haciendo necesario que se tomen en cuenta otros elementos como la seguridad en las interacciones, la confianza entre los miembros y los administradores y encargados de gestionar el dominio virtual para que se cree una seguridad y una comodidad que simulen ser las mismas que poseían los lugares en el mundo físico. En conclusión, no incidir en la formación de “ciberlugares” sino en dotar al “ciberespacio” de los valores de confort atribuidos al “lugar”.

Hablando de elementos que definan a una comunidad virtual, Gallego en su libro “comunidades virtuales y redes sociales” (2013) identifica:

-Objetivo: Es la meta por la que la comunidad debe colaborar para su realización. Existen, por otro lado, objetivos que responden a intereses individuales y que pueden ser contradictorios con los objetivos de la comunidad, siendo ocultados para evitar malestar interno o la expulsión de la comunidad en los casos más extremos. Esto puede generar tensiones entre el grupo y el individuo, por lo que la figura del líder, en estos casos, es vital para solventar estas tensiones.

-Identidad: El individuo debe sentirse identificado con el grupo, sentirse parte de este

-Reconocimiento: Generalmente la participación y la colaboración es desinteresada y sin ánimo de lucro, sin embargo, una recompensa o reconocimiento por parte de la comunidad hacia aquel que lleve a cabo un mayor esfuerzo, o sacrificio por el bien del grupo puede derivar generando un interés hacia todos los demás miembros que imiten este comportamiento en busca de ese reconocimiento.

Normas: Son las pautas de conducta, de admisión, de promoción e incluso condiciones por las que un individuo puede ser expulsado en el caso de que no las respete.

-Medio: Es el lugar donde se llegan a cabo las interacciones sociales y la compartición de la información, comentarios y del conocimiento generado en la comunidad. Puede ser variado y responder a diversas necesidades del grupo

-Jerarquía: Tomando en consideración el reconocimiento que anteriormente expliqué, a mayor reconocimiento se le atribuye un mayor estatus que posiciona al miembro en una categoría social superior a la de sus compañeros. Legalmente debe responder ante las normas y debe ser un ejemplo que seguir para con la comunidad, pero su prestigio social es mayor al ser reconocido por su esfuerzo personal.

-Compromiso: Debe existir un compromiso por parte de todos para llevar a cabo una gestión y una participación de la comunidad. Normalmente el compromiso mayoritario recae en una pequeña proporción de personas dentro de la comunidad, pero es trabajo del líder el de lograr un trabajo conjunto

-Líder: Como señalamos previamente, la figura del líder es vital para la comunidad, es la figura encargada de congregar a un grupo atomizado de individuos en una masa homogénea de fieles seguidores de la comunidad. La figura del líder, en ocasiones, responde ante la figura de un miembro, un influencer, que lejos de su iniciativa por ser líder, concentra las habilidades y competencias de ser un líder, convirtiéndose así en esta

figura sin haber pasado previamente por un ritual de promoción interno y, generalmente, siendo más respetado en la comunidad

A estas, Gendler (2015) añade y matiza:

-El objetivo puede variar conforme la comunidad avance en el tiempo, sin ser estático. Considerándolo un ente vivo que coexiste de acuerdo con las necesidades y modificaciones oportunas del grupo.

-Una serie de roles y cargos que respondan a unas responsabilidades y que regulen el buen funcionamiento de la comunidad y colaboren con la figura del líder para las diversas gestiones.

-En el medio debe haber canales y herramientas de dialogo para que los miembros puedan llevar a cabo sus interacciones y compartir la información.

Gendler, entiende las comunidades como fuentes de capital social influyentes en las identidades de los individuos que compongan la comunidad, desarrollándose lo que llama “solidaridad informacional”, es decir, lazos que, en la teoría de Durkheim, son solidarios, mutuos entre los individuos y que, en muchos casos, rebasan la frontera online para situarse en el offline, transformando las relaciones en potencialidades laborales, sociales, personales, emocionales, etc. Estos lazos, termina, son colectivos, implican deberes y responsabilidades colectivas con otros miembros, siendo más que simples amistades o grupos de amigos.

En esta misma línea de entender la comunidad como una fuente de capital social entre sus miembros, Méndez y Galvanovskis (2011) añaden como elemento clave de las comunidades virtuales la conexión que se crea y se comparte entre los diversos miembros. Conexiones que son fortalecidas por elementos comunes al grupo como historias y anécdotas que se hayan vivido dentro del grupo, la ayuda altruista de los diversos miembros tanto por beneficio individual como colectivo, así como la confianza que se gesta en el proceder de estas acciones. También apuntan a la necesidad de que la interfaz, del medio en el que se lleven a cabo las interacciones, sea práctica a la vez que atractiva para los usuarios, con elementos que ayuden a su familiarización como al uso de la información almacenada.

Finalmente, como conclusión, quiero rescatar la comparación entre las comunidades físicas y las virtuales que recoge Etzioni (citado en Phang, 2007) haciendo detalle en seis puntos:

-Acceso: Tradicionalmente se cree que la interacción cara a cara es garantía de tener acceso a comunicarte con otro miembro de tu comunidad, en este caso de la comunidad física. Sin embargo, esto no es seguro y por tanto no se debe tener en cuenta esta forma de interaccionar como dominante y predominante. En el ámbito virtual existen otros formatos de interacción y de acceder a comunicarte con otros miembros. Sin embargo, en el ámbito físico sí que existe más facilidad para acceder a diversos eventos y acontecimientos ya que de otro modo, en el virtual, no existirían esas facilidades.

-Conocimiento interpersonal: El conocer a nuestros compañeros no siempre es fácil en ámbitos virtuales debido a la posibilidad de que alguien esté creando nuevas personalidades e identidades, usando datos falsos y con el trabajo subyacente de tener que verificar las identidades de nuestros compañeros. En este sentido, el espacio físico es más viable dado el acceso a otras fuentes de conocimiento como la familia, amigos, círculos cercanos laborales, estudiantiles, etc. No obstante, la facilidad de abandonar e ingresar a una comunidad son mayores en el espacio virtual con respecto a la física

-Broadcasting interactivo: La comunicación debe ser fluida en una comunidad. Las comunidades físicas cuentan con menor fluidez debido a las limitaciones espaciales, temporales y a la acumulación de voces que puede interferir en el mensaje. En las comunidades virtuales gracias a los aportes tecnológicos existen formas de que haya una comunicación instantánea, fluida, simultánea entre varias personas junto a un feedback constante.

-Separación y reintegración: A su vez, las capacidades tecnológicas permiten una agrupación de temas y subtemas que permite la interacción diversa de sus miembros, hecho que en las comunidades físicas no es tan viable sin contar la facilidad de navegar entre los diversos temas

-Mecanismos de serenidad y civilidad: El tiempo de respuesta en la comunicación debe permitir al individuo procesar la información recibida y crear una respuesta más o menos coherente con el mensaje que ha recibido. Este tiempo es mayor en los canales virtuales

debido a la flexibilidad espacial que poseen a diferencia de los canales cara a cara tradicionales

-Memoria comunal: La historia de la comunidad queda registrada en las personas que viven esos hechos y experiencias. En las comunidades físicas estos registros solo quedan grabados en las memorias de los miembros que hayan vivido esas experiencias y en registros escritos que puedan escribirse posteriormente. Sin embargo, en las comunidades virtuales esta posibilidad sigue estando limitada a escritos y formatos audiovisuales que pueden estar tergiversadas por quienes las escriben y detallan, pero la posibilidad de que todos aporten sus escritos y esta información quede almacenada en el tiempo permite que no dependa de la memoria cuestionable ni limitada de los miembros.

Tipología de las comunidades virtuales

A diferencia de las comunidades físicas, las virtuales poseen una gran flexibilidad temática y cuya configuración interna responde a diversas motivaciones, necesidades e intereses de sus miembros, haciendo de esto que exista una amplia variedad de comunidades virtuales. Dependiendo del autor que tratemos y de las bases en las que se sustente, serán definidas de una manera o de otra.

Fabietti (citado en Valiente, 2014) centra su interés en las memorias como elemento cohesionador de la comunidad, entendiendo tres tipos de comunidades que han existido a lo largo de la historia:

-Comunidad de sociabilidad densa: Podría entenderse como aquella comunidad tradicional construida en base a elementos ficticios que sirven como relato fundador de la misma. Sus miembros poseen una relación estrecha y afectiva.

-Comunidad imaginada: En la línea de autores como Anderson, entienden las comunidades como construcciones de los propios miembros. Es el caso de los estados modernos, contruidos en base a elementos filtrados con la intención de invisibilizar una parte de esos elementos para dar visibilidad a otros y, de ese modo, construir un mito fundacional basado en acontecimientos históricos, valores étnicos, que sustenten y cohesionen la comunidad

-Comunidad telemática: Con la entrada de las TIC, las comunidades empezaron a alojarse en nuevos espacios virtuales carentes de un espacio y de un tiempo determinados por los

mismos estándares que las comunidades físicas. Sus miembros ya no comparten una cultura ni una lengua necesariamente y sus identidades son reformuladas junto a la de sus compañeros. Estas comunidades pueden ser creadas dentro de la red y extenderse hacia el exterior o, de manera alterna, extenderse al ciberespacio desde el espacio físico. Son construidas bajo relatos de ficción e imaginadas por sus miembros y responden ante una memoria caracterizada por el “no lugar” de la red y un sentido de pertenencia.

Sin embargo, la que nos parece más completa es la clasificación encontrada en Valiente (2004) que clasifica las comunidades atendiendo a la diversidad de usos y utilidades que las personas pueden darle al espacio virtual:

-Comunidades de debate y discusión en tiempo real: Son las más visitadas y permite la comunicación en tiempo real entre los miembros que se encuentren conectados. Sin embargo, son conexiones esporádicas, sin una afiliación ni constancia en el tiempo, al igual que una falta de identidad coherente en el tiempo puede producir lazos personales débiles. Los medios con los que cuentan los miembros para interactuar se basan en la escritura y con el avance de la tecnología han sido ampliado a formatos audiovisuales.

-Comunidades de socialización, información, discusión o juego: A diferencia de las anteriores, aquí sí existe un compromiso por parte de los miembros con sus iguales. Son comunidades creadas en torno a juegos que permite la agrupación de sus jugadores para resolver dudas, apoyar, prestar socorro, interactuar de acuerdo con la dinámica del juego o simplemente socializar bajo un contexto común. Los miembros que acepten ser parte de esta comunidad deben aceptar una serie de códigos de conducta, unas normas, al igual que aportar una serie de datos con los que se identificaran a lo largo de su estancia temporal, siendo necesario que exista cierta coherencia identitaria en su comportamiento de cara a producir lazos sólidos con sus compañeros, sin embargo, esto no evita el hecho de que se falseen elementos identitarios o se creen nuevas identidades en estos nuevos espacios, pudiendo ser un ejercicio de reflexión y de reconstrucción personal enriquecedor para el individuo. Las estructuras de las comunidades son organizadas y responden a los intereses de los integrantes

-Comunidades temáticas de investigación o acción política: Son comunidades cuyos temas son concretos y que permite a los miembros que la componen debatir, compartir información y generar conocimiento a lo largo del planeta, contrastando información en diversas partes de este

-Comunidades de organizaciones e instituciones: Son generadas de manera paralela a las instituciones gubernamentales sirviendo de punto de encuentro y de servicio para sus miembros. Los datos de acceso son privados y personales atendiendo a la pertenencia o no de sus miembros a estas comunidades, dotándolas de pleno derecho a recibir y a reclamar esos derechos. Este hecho favorece el sentido de pertenencia y de exclusión de sus miembros frente a otros.

Finalmente, quiero añadir una última tipología que responde claramente a las bases por las que los MMORPG se sustentan: la construcción de un conocimiento en torno a una práctica concreta. Es el caso de las comunidades de práctica.

El término de comunidad de práctica viene dado por Jean Lave y Etienne Wenger (Jurado, 2014) para referirse a las prácticas sociales cuyo eje de unión de los individuos es la construcción y reconstrucción de conocimientos en torno a una práctica determinada. Los autores en cuestión basan su posicionamiento al entender el aprendizaje como una práctica participativa de un grupo que posee un interés común y romper así con la idea tradicional del aprendizaje pasivo donde el estudiante adquiere los conocimientos sin una participación por su parte.

Wenger (2013) nos explica cómo las comunidades de práctica agrupan personas cuyos intereses son compartidos, donde nuestra identidad marcará el camino que seguiremos de acuerdo con nuestros gustos y donde el conocimiento se construye de manera multidimensional y no verticalmente, centrando la importancia en el interés compartido por un campo en común, una comunidad que responda a este interés y lleve a cabo la práctica con relación al mismo

La base de la teoría del aprendizaje de Wenger responde al aprendizaje como fenómeno social, siendo una actividad guiada y no individual. Este aprendizaje es situado y tutelado, donde primero el aprendiz observa al veterano, al maestro, para aprender sus enseñanzas, practicarlas, participar activamente en las conversaciones, discusiones generadas posteriormente en torno a la práctica e incorporar conocimientos a las prácticas y mantenerlo vivo, en un viaje desde la periferia hacia el núcleo de la comunidad.

Identidades virtuales

La identidad siempre ha sido un tema de importancia para el ámbito académico en el que ha destacado en tan diversos campos de las Ciencias Sociales como el de la Filosofía,

Psicología, Sociología o Antropología. Recientemente, con el impacto de las tecnologías de la información y de la comunicación, el campo de la identidad ha sido ampliado a un nuevo ámbito, uno en el que los términos se han relativizado y donde los parámetros hasta el momento utilizados dejan de ser eficaces, siendo necesario que se reformulen conceptos e ideas. Por ello tomaremos en cuenta la definición aportada por Desbouts (2012) en la que entiende la identidad como:

“Aquello que hace que uno sea uno mismo y no otro [...] El conjunto de rasgos personales que conforman la realidad de cada individuo y se proyecta hacia el mundo circundante permitiendo que los otros lo reconozcan desde su ser único, específico y particular, incluyendo elementos corporales, emocionales, sentimentales, la continuidad, constancia” (Contreras, citado en Desbouts, 2012, p. 4).

Dejando atrás la visión constructivista, existe una perspectiva más social donde Yañez (1997) distingue dos tipos de identidad, la individual y la colectiva

-Individual: Es aquella en la que el sujeto a través de procesos sociales y simbólicos interioriza elementos de su universo cultural, estableciendo sus necesidades culturales y encontrando la autodeterminación y el equilibrio entre la naturaleza y el ambiente social

-Colectivo: El sujeto a través de una negociación con los demás lleva a cabo una identificación que le hace permanecer único y diferente al resto de sus iguales. Para ello requiere de la aceptación de los demás en la que las expectativas que estos tengan sobre él se acaban convirtiendo en parte de uno mismo y la identidad se acaba construyendo con relación a los demás, dándole mayor protagonismo a una serie de elementos frente a otros.

También entiende que el proceso de identificación ha cambiado con el paso del tiempo, pasando de ser una identificación localizada en un contexto determinado, cercano, bajo unos patrones culturales estables, a convertirse en un proceso global, lejano e incluso anónimo donde dejamos las esferas más cercanas de familiares y amigos para relacionarnos con otros individuos a través de las tecnologías de la información y comunicación en un proceso versátil donde la identidad se convierte en un proyecto de futuro, de fragmentación y reconstrucción cuya influencia abarca diversas esferas de la vida social. Razonamiento que también defiende Gergen (2006) en su libro: “*La saturación del yo*” donde detalla el impacto que ha tenido las nuevas tecnologías en

nuestro día a día y en nuestra personalidad e identidad. De un modo nos ha facilitado ciertas tareas o nos ha permitido alcanzar nuevas perspectivas y posicionamientos teóricos, pero, del mismo modo, esto ha llevado a vernos sometidos a una saturación de información constante, una exposición inimaginable de datos, estímulos, posicionamientos y cuestionamientos de nuestro self que nos obliga a reconstruir nuestra identidad diariamente, enfoque que bien podría tener relación con el mundo líquido de Bauman. Este proceso lo entiende Gergen como “la colonización del yo”:

“A medida que pasan los años el yo de cada cual se embebe cada vez más del carácter de todos los otros, se coloniza. Ya no somos uno, ni unos pocos, sino que, como Walt Whitman, <<contenemos multitudes>>. Nos presentamos a los demás como identidades singulares, unitarias, integrales, pero con la saturación social, cada uno alberga una vasta población de posibilidades ocultas [...]. Todos estos yoes permanentes latentes y en condiciones adecuadas surgirán a la vida” (pp. 109-110)

Del mismo modo, el autor entiende perfectamente la importancia de estas nuevas tecnologías y el peso que cobra en la sociedad actual, donde en ocasiones uno deja de diferenciar lo que pertenece a la vida virtual de Internet de la que es supuestamente real fuera del aparato tecnológico, convirtiéndonos en una especie de “cyborg” tal y como apuntamos previamente por parte de Donna Haraway. La simbiosis entre lo biológico y lo tecnológico ha cobrado tal magnitud que el propio Gergen así lo relata en su libro:

“Es cierto que a mucha gente las relaciones con la pantalla le proporcionan las experiencias emocionales más arrebatadoras de la semana. La cuestión, pues, no es saber si las relaciones entabladas a través de los medios se aproximan en su significación a las normales, sino más bien si las relaciones normales pueden aproximarse a los poderes del artificio. [...] Para muchos, estos son superiores. Tan poderosos resultan los medios en sus retratos fraguados de la gente, que su realidad se vuelve más imperiosa que la que nos ofrece la experiencia común. Las vacaciones dejan de ser reales si no las hemos filmado [...] recurrimos cada vez más a los medios, y no a nuestra percepción sensorial, para que nos digan lo que pasa” (pp. 90-91)

En este sentido, el ordenador se ha convertido en una herramienta que permite a su dueño multiplicar su self y fragmentarse constantemente, siendo el ejemplo más evidente el de

las redes sociales donde podemos convertirnos en diversas personas dependiendo la circunstancia a la que nos enfrentemos, entendiendo la identidad de una manera reflexiva y dinámica, enfoque cercano al de Sherry Turkle que encuentra en los ordenadores la metáfora perfecta para entender la multiplicidad de las identidades en función del número de ventanas que tengamos abiertas, una práctica en la que el yo se encuentra descentrado, en múltiples espacios y relaciones simultáneamente coexistiendo. “La VR [vida real] es solo una ventana más y normalmente no es la mejor” (Turkle, citado en Ardèvol y Vayreda, p.3)

Ante esta visión de la identidad dinámica y flexible, Desbouts (2012) añade la posibilidad de que el sujeto incorpore elementos y datos de esa nueva identidad virtual a su ya preexistente identidad real, entendiéndola como Turkle, de manera dinámica, pero sin desconexión de ambos espacios, el virtual y el físico, haciendo hincapié, nuevamente, en la idea de Donna Haraway del cyborg, la síntesis del humano con la máquina.

Ardèvol y Vayreda (2002) en su artículo, pese a estar de acuerdo con la mirada de Turkle sobre su enfoque teórico, no comparten el entusiasmo al entender que sea una práctica generalizada entre los internautas del ciberespacio, al contrario, opinan que existen diversos planteamientos que coexisten para explicar la formación de estas identidades virtuales y de qué manera coexisten las identidades "físicas" o "reales" junto a las "virtuales".

Esta distinción entre identidades "reales" y "virtuales" es una práctica generalizada entre los internautas del ciberespacio que tratan de explicar sus comportamientos haciéndose eco de los diversos enfoques que, las autoras, recogen en su artículo:

- Libertad total para ser quienes deseemos ser: Entendiendo el cuerpo físico como la cárcel platónica de nuestro self al que se unen los diversos constreñimientos físicos, culturales y sociales. Internet se convierte en el espacio ideal para "descorporizarnos" y crear la figura que nos represente.
- La identidad representada: Visión cercana a la de Turkle, se basa en la obra de Goffman, donde el individuo construye a su personaje como si estuviese en un teatro, de manera racional, bajo una estrategia preparada "entre bastidores" que responda a la situación y al momento en el que se encuentre, pudiendo

experimentar con sus personalidades e identidades. Esta perspectiva podría ligarse a la de Bauman y su mundo de relaciones líquidas: "Caminamos hacia unas relaciones sociales "a la carta", hacia el consumo continuo y efímero de identidades en una sociedad líquida en la que lo que hoy es mañana puede no ser" (Bauman, citado en Cáceres, Ruiz y Brändle, p. 17) donde la identidad es flexible, líquida, cambiante, coherente pero ambigua (Cáceres, Ruiz y Brändle, 2009).

- Las narrativas de la identidad en línea: Este enfoque es el más relacional, ya que está ligado directamente a la manera en la que nos relacionemos con los demás usuarios del ciberespacio. Dependeremos de que los demás reconozcan nuestra identidad y nuestros valores asociados a la misma. Entran en juego elementos como el nick, el estilo comunicativo, la forma en la que utilicemos los recursos gráficos, visuales, auditivos... todos ellos para crear nuestra identidad que, posteriormente, debe ser valorada y aceptada por los demás.

Y es que, como recogen Ardèvol y Vayreda:

"No conocemos gente sin nombre, ni lenguas o culturas en las que no se establezca de alguna manera distinciones entre yo y el otro, nosotros y ellos. El conocimiento de uno mismo -siempre en construcción pese a que se considere un descubrimiento- nunca es completamente separable de las exigencias de ser conocido por los otros de modos específicos" (Castells, citado en Ardèvol y Vayreda, p. 18).

En Nuñez, Ardèvol y Vayreda (2004), apoyando el posicionamiento de Goffman, encontramos dos visiones de la identidad que vienen ligadas a la existencia o no de elementos tecnológicos que determinarán directamente nuestra identidad:

- Representacional: Llevamos a cabo una representación de nuestro yo en un nuevo espacio virtual, una identidad que es una extensión de la offline. Ejemplos de esta estrategia de representación la encontramos en las aplicaciones de citas donde los usuarios a través de fotografías y descripciones generan una identidad virtual que remite directamente a su identidad offline.
- Simulada: Por el contrario, esta mirada rompe con la identidad offline y trata de experimentar y jugar con identidades nuevas, sin la necesidad de que haya una conexión con la identidad preexistente pero sí que debe haber códigos culturales

y sociales que conecten con los demás usuarios, no puede haber una desconexión plena del individuo, ya que la interacción debe ser aceptada por los demás usuarios.

Ambos planteamientos ponen en valor los elementos tecnológicos existentes en el ciberespacio que permitirán al individuo crear y gestionar su identidad virtual, convirtiéndola en una acción social donde la tecnología condicionará al individuo y a su identidad.

En este sentido, existen elementos a destacar en las comunicaciones virtuales, algunos dependientes del ciberespacio, de la página web y de las herramientas con las que cuente el dominio y, otras, dependientes de nosotros mismos y del uso que le demos a esos elementos.

Pastor y More (2006) recogen como elementos:

- El nick: Es el nombre con el que decidimos hacernos llamar en el ciberespacio, es la manera de representarnos a nosotros mismos y, desde un enfoque esencialista, es nuestro “yo” más estable y estático, siendo en ocasiones posible su cambio, pero inútil ya que otros usuarios siguen utilizando el viejo nick pese al cambio.
- El lenguaje utilizado: La manera de expresarte con los demás usuarios marcará tu identidad. Escribir con una ortografía perfecta o con faltas de ortografía, escribir usando un determinado discurso, todo eso provoca que se cree una identidad en base a tu persona determinada. Del mismo modo, el uso de elementos como “...”, las ¿? o las ¡!, son elementos que ayudan a definir la identidad del usuario. Werry (citado en Pastor y More, 2006) entiende que estas estrategias buscan simular lo máximo posible a la comunicación oral, mientras que, Hentschel (citado en Pastor y More, 2006) lo entiende como un nuevo género lingüístico que busca ser independiente.
- Emoticonos: En determinados espacios virtuales existen imágenes que representan diversas emociones. Estos emoticonos vienen a representar dichas emociones faciales en un chat virtual de manera escrita.
- Símbolos: Cuando no existen emoticonos por falta de herramientas tecnológicas, los usuarios han logrado anteponerse a la adversidad y fabricar, utilizando la simbología del teclado, una serie de caracteres que simulan las emociones de las

comunicaciones offline. Por ejemplo, una cara sonriente es expresada bajo la simbología: “:)” utilizando las herramientas al alcance del usuario.

- Continuidad en el tiempo: Sin embargo, todos estos elementos requieren de una utilización en el tiempo prolongada para que los demás usuarios reconozcan tu identidad y la ligen a los elementos que definen a tu persona. Del mismo modo, es necesario la existencia de un mismo público, un mismo grupo con el que interactuar.

Por otro lado, Valencia y Torres (2013) analizan el avatar desde cuatro enfoques complementarios ayudándose de diversos autores. Los avatares son representaciones que los jugadores crean y utilizan para auto representarse en los límites del ciberespacio, utilizando los elementos gráficos y tecnológicos a su alcance. En su artículo, toman en cuenta el enfoque múltiple de Salazar, que aborda al avatar desde los enfoques narratológico, lúdico, social e idiosincrático centrado en la relación sujeto-avatar para entender al avatar como “ser de MMORPG” (citado en Valencia y Torres, 2013):

“El avatar es una mezcla de líneas de código y subjetividad del jugador. En los MMORPGs los jugadores tienen una gran variedad de opciones de personalización para su avatar, donde usualmente los jugadores configuran sus personajes con características que reflejan sus decisiones, expectativas, necesidades, etc. Al punto de que el avatar gráfico es el reflejo de la subjetividad del jugador” (Salazar, citado en Valencia y Torres, p. 11).

- Aspecto narratológico: El jugador, al iniciar su aventura y crear su avatar, cuenta con un bagaje histórico, cultural y social que utilizará para construir su identidad. Sin embargo, este bagaje se adaptará conforme el jugador evolucione en el universo del MMORPG, adaptándose a sus experiencias dentro del juego, con el mismo juego, con los demás jugadores y utilizando elementos fantásticos extraídos del cine, la literatura, etc.
- Aspecto lúdico: A partir de Esnaola (citado en Valencia y Torres, 2013) entenderán el videojuego como un objeto lúdico capaz de permitir al sujeto construir su identidad, sumergirse y expresarse sin angustias ni constricciones sociales, experimentando con su identidad de manera constante. Encontrando en el MMORPG el escenario perfecto para que el jugador se autodefina.

- Aspecto social: Volviendo a retomar a Esnaola, entiende la identidad como “institucionalización de la subjetividad” (citado en Valencia y Torres, p. 133) construida en un contexto situado histórica, cultural y socialmente. Como mencionamos en el aspecto lúdico, el MMORPG se convierte en el escenario perfecto donde dejar atrás este bagaje y, siguiendo a Turkle (citado en Valencia y Torres, 2013), multiplicar su “yo” tanto como interfaces tenga nuestro ordenador y poder experimentar, manteniendo la coherencia en un único “Yo” en el que convergen todas y cada una de las facetas individuales de nuestra identidad.
- Aspecto individual. Relación sujeto-avatar: Siguiendo con Turkle, entiende que el personaje digital que creamos en el mundo virtual es la representación de los valores posmodernos de la sociedad basados en la cultura del cálculo y de la simulación. El poder prescindir de un cuerpo físico y material para dar pie a la multiplicidad de nuestro “yo” ha dado pie a reflexionar sobre la necesidad de convertirnos en cyborgs, dándole mayor protagonismo a los elementos tecnológicos sobre los biológicos en nuestro cuerpo (Valdés, citado en Valencia y Torres, 2013). En esta línea, el avatar es el soporte que vincula al jugador con el mundo virtual, permitiéndole la movilidad, la expresión no verbal o, en casos donde esté bien diseñado, una inmersión plena (o casi plena), junto a la capacidad de co-presencia con los demás jugadores.

Objetivos

1. En primer lugar, mi principal motivación es la de mostrar a quienes desconozcan este tipo de juego su existencia, así como la de los elementos característicos que puede poseer, atendiendo a la amplia variedad dentro de la industria. Por ello, es imprescindible tomar uno de ellos como caso particular y tratar de usarlo como primera toma de contacto para todo aquel interesado en este nuevo ámbito virtual, los MMORPGs.
2. En segundo lugar, y tomándolo como una pequeña crítica a la tendencia en aumento de atender todo desde una mirada capitalista y económica en la que la maximización del momento es el eje principal de nuestras vidas, quiero evidenciar

la importancia del juego como eje de la cultura, la acción del jugar como herramienta que permite a las sociedades crear un contenido cultural, así como exponer las bases del juego, las diversas clasificaciones atendidas del mismo y cómo este, pese a que su fin último tenga relación con la economización de los recursos y, finalmente, la creación de la cultura, no debemos olvidar que antes de eso fue la libre expresión de las energías que dio lugar a un juego sin estrategias ni raciocinio.

3. En tercer lugar y retomando la capacidad del juego como constructor de cultura, quiero mostrar al lector la existencia de cultura más allá de la vida que habita en este espacio tridimensional que todos compartimos. La cultura no es exclusiva de un espacio o de un colectivo, es inherente al ser humano y, por ello, cualquier ámbito en el que el ser humano se sumerja y habite durante el suficiente tiempo con una serie de metas, retos y elementos a su alrededor, bajo una serie de estrategias y lógicas, será suficiente para la posible existencia de una cultura que inunde ese lugar. En nuestro caso, el ciberespacio caracterizado por la cibercultura.
4. En cuarto lugar y atendiendo a la base del MMORPG, quiero mostrar la existencia de grupos que habitan en el ciberespacio con la suficiente identidad grupal y cohesión social, capaces de crear lazos más allá de la esfera virtual y generando un sentimiento comunal similar a los existentes en las comunidades tradicionales alojadas en el espacio físico que todos conocemos. Quiero tratar de mostrar al lector la similitud de contenidos tanto fuera como dentro del ciberespacio y hacerle ver que no son tan diferentes un mundo del otro, que lejos del pensamiento común de mentira y engaños asociados a este entorno, es la extensión o una ventana más de las muchas que existen en la vida.
5. Finalmente quiero mostrar al lector la posibilidad que existe en estos entornos virtuales de fomentar el aprendizaje, no ya de una serie de valores o habilidades, sino de uno mismo. La de permitir al usuario experimentar consigo mismo, aprovechando las herramientas digitales y las capacidades de estas para desligarse de su cuerpo físico, la de alejarse de su espacio geográfico en el que lleva a cabo su vida. En definitiva, y entendiendo la vida como un aprendizaje constante, recordarle al lector que la identidad no es estática, es fluida y debe evolucionar con el tiempo y las experiencias, siendo el MMORPG un espacio en el que el

jugador a través de otros jugadores y aprovechando las ventajas con las que cuenta la virtualidad, podrá explorar nuevas facetas de sí mismo que en otro caso no podría llevar a cabo por diversos condicionantes sociales y culturales, haciendo de este espacio el lugar ideal para explorarse a sí mismo individual y colectivamente, pudiendo traspasarse al mundo físico como lugar conectado al virtual.

Metodología

Diseño de la investigación

En primer lugar, y atendiendo a mis inquietudes como estudiante y como antiguo jugador de este tipo de juegos, con lo que ya contaba con una serie de cuestiones y posibles temáticas de relevancia, quise verificar que estas se correspondían con una realidad social que pudiera conectar y no fueran solo fruto de mis pensamientos sin fundamento científico. Para ello hice una pequeña revisión bibliográfica y, con el beneplácito de diversos profesores, como apoyo de compañeros y amigos que vieron el suficiente potencial en mis ideas, vi adecuado lanzarme a la búsqueda exhaustiva de bibliografía que pudiera servirme en la investigación que tenía en mente.

Posteriormente y con intención de retomar el trato con el campo, me dispuse a conectar mi viejo avatar y recordar viejos hábitos tomando nota de esas pequeñas inquietudes fruto de la extrañeza antropológica, aprovechando que, pese a mi pasado como jugador, hacía muchos años que no formaba parte activa de la comunidad de jugadores. Del mismo modo, contacté con viejos compañeros y amistades que en ocasiones me ayudaron con sus comentarios, que me hicieron cuestionarme diversas temáticas me ayudaron a reinsertarme dentro del juego para observar más de cerca y como participante (y en ocasiones solo observador) de diversos eventos y actividades.

Sin embargo, a lo largo del periodo de la realización de esta investigación me enfrenté a la enfermedad de mi madre que desgraciadamente acabó en su muerte, haciendo inviable que llevara a cabo un contacto prolongado en el tiempo y de manera constante con el campo y con los informantes, obviando las entrevistas de mis técnicas de recogida de datos y limitándome a la observación, la recogida de memorias y datos del pasado tanto más como antiguo jugador, como de mis compañeros que me brindaron dicha ayuda.

Descripción de la población objeto de estudio

La **unidad de observación** que tomaremos en cuenta será la de los jugadores presentes en el juego online de rol NosTale, pertenecientes a la distribuidora alemana GameForge y cuyo código fuente es originario de la empresa surcoreana EntWell, en la franja de tiempo comprendida entre mayo de 2022 y mayo de 2023 con observaciones, anotaciones y datos recogidos y complementarios a experiencias comprendidas entre 2009 y 2014.

Sin embargo, debido a la extensa cantidad de jugadores que puede comprender el juego me vi obligado a restringir la unidad de observación a una base de jugadores limitados a diversas familias de interés para las observaciones, en las que fui parte activa de las mismas y donde pude colaborar y recoger diversos datos a través de multitud de eventos, observando diversas interacciones con los jugadores.

Procedimiento de la recogida de datos

Como herramienta principal de la recogida de datos llevé a cabo una observación participante en las diversas actividades y eventualidades presentes en la unidad de observación.

En un inicio, y a partir de la falta de contacto con el campo, aproveché el extrañamiento antropológico para no filtrar ningún tipo de contenido que llegase a mí, llevando a cabo lo que Delgado (1999, p.49) define como “observación flotante”: “mantenerse vacante y disponible, sin fijar la atención en un objeto preciso sino dejándola “flotar” para que las informaciones penetren sin filtro, sin *a priori*”.

Posteriormente, y tras dejar a un lado el extrañamiento y recordando la importancia de diversos elementos y características del juego, me obligué a realizar un análisis exhaustivo de los mismos evitando caer en la familiaridad de ellos y obviando contenido de relevancia para la investigación. Para ello me ayudé de compañeros de disciplina que lejos de la experiencia de juego que yo compartí pudieron abrirme los ojos con sus preguntas e inquietudes, cuestiones que yo pasé por alto a priori pero que gracias a ello pude observar con mayor detenimiento. Por otro lado, y a través de la escucha directa en chats de voz de diversas plataformas, pude ser testigo de diversos comentarios aludiendo a multitud de temáticas, tanto ajenas como propias del juego, en relación o no con mis cuestiones y que yo traté de guiar en más de una ocasión hacia mis intereses sin caer en

un formato clásico de entrevista individual o semiestructurada, sino más bien en una conversación informal de diversos jugadores (a veces solo éramos el nativo y yo).

Resultados

A modo de facilitar la comprensión del próximo apartado, trataré de mostrar lo básico para acceder al campo etnográfico, el juego virtual donde se desarrolla la actividad de interés. Sin embargo, y a modo de plasmación de la realidad de la teoría expuesta en el marco teórico, en ocasiones me haré eco de experiencias y observaciones de otros juegos de corte similar.

En primer lugar, y de manera breve, quiero explicar las herramientas necesarias para todo aquel que decida involucrarse en este ámbito, al igual que el proceso que debe seguirse. Posteriormente, e hilando con el corpus teórico, trataré de detallar la complejidad de los MMORPGs y las comunidades de jugadores que se crean en torno a ellos, al igual que la importancia del jugar para con nuestra identidad individual y social.

Cabe destacar que a lo largo del texto etnográfico llevé a cabo una repetición de sucesos, eventos, experiencias, observaciones que en ocasiones se complementarán con las diversas perspectivas adoptadas en el corpus teórico; desde una visión que ponga de relieve al juego como constructor de cultura, desde una mirada que abogue por la construcción de comunidades virtuales y sus bases más características o la que mire por la capacidad de construir y reconstruirse a sí mismo como ente aislado de sus compañeros, así como jugador socialmente situado en una comunidad. Considerarlos de manera aislada sería un error ya que en el MMORPG cuenta todo, desde el propio juego, tu grupo de compañeros y tu evolución como individuo.

Pasos previos a la entrada al campo

Como base para introducirnos a cualquier campo virtual, requeriremos de unas herramientas mínimas que así lo permitan: un ordenador (o móvil) con conexión a Internet y unas capacidades técnicas suficientemente adecuadas para soportar el software del juego al que nos conectemos y un correo electrónico, clave para crear nuestras credenciales virtuales. De manera opcional podremos contar con auriculares y/o

micrófono para poder comunicarnos con los demás jugadores, aunque esta posibilidad también existe a través de la escritura.

El siguiente paso es elegir el MMORPG al que queremos acceder. Actualmente existe una amplia gama de ellos, aunque tratando de simplificarlo podemos resumirlo en base a la economía que lo sustente; un MMORPG gratuito o de pago bajo suscripción del usuario⁴. Esta distinción es clave ya que dará pie a una organización diferente en el juego, maneras de entender la economía al igual que la identidad del jugador con los demás. No obstante, hay otras formas de clasificarlos: en base a la plataforma donde se juegue, móviles u ordenadores, la temática principal del juego, el tipo de juego, etc.

Para acceder a NosTale debemos descargar el software principal en el que se encuentra el catálogo de juegos de la empresa alemana, el llamado “Cliente de GameForge”, posteriormente y haciendo uso de nuestro correo electrónico crearemos las credenciales para acceder a nuestra cuenta personal y con ello al juego al que decidamos introducirnos. Para ello utilizaremos nuestro navegador para acceder al dominio web: <https://gameforge.com/es-ES/play/nostale>, en donde podremos encontrar información de interés para el jugador, desde las capacidades mínimas y recomendadas que debe poseer nuestro equipo tecnológico, a nuevas ofertas que pueden adquirirse a cambio de un intercambio monetario o enlaces de interés a plataformas complementarias que funcionan de soporte para los jugadores, tanto a nivel legal para solucionar problemas técnicos o conflictivos con otros jugadores que requieran de acciones legales, plataformas como foros o aplicaciones web que brinden ayuda al jugador o que le sirvan para socializar con otros jugadores.

Nuestro interés, sin embargo, está en el botón “Descargar”, donde nos darán la posibilidad de descargar el “Cliente de GameForge”. Una vez descargado, lo instalaremos siguiendo las indicaciones sobre nuestra pantalla y al iniciarlo crearemos nuestra cuenta utilizando el correo electrónico que previamente tendremos preparado. Finalmente localizaremos el MMORPG al que queremos acceder; NosTale, y tras darle a “Jugar” se iniciará su descarga e instalación finales.

⁴ Independientemente de la modalidad elegida, los jugadores podrán acceder a la compra de una serie de elementos internos del juego, útiles para el desarrollo de su avatar, la mejora en corto plazo de sus valores y con ello la superioridad frente a los demás jugadores. Esta tendencia se llama en la jerga común como “Pay to win” (P2W) en contraposición a los jugadores que no acceden a este contenido llamados “Free to Play” (F2P). Respectivamente significan: “Pagar para ganar” y “Gratis para jugar”.

Primeros pasos en NosTale

Una vez el software ha terminado de iniciarse nos encontraremos en la interfaz principal del juego, donde debemos elegir la configuración básica para nuestra conexión. Desde la columna localizada a la izquierda hacia la derecha iremos seleccionando el idioma de preferencia del servidor (siempre puede haber jugadores que hablen tu lengua independientemente de la preferencia principal), dentro de este idioma habrá una serie de servidores donde podremos alojar nuestra cuenta y, a su vez, dentro del servidor, una serie de canales donde conectarnos. Este sistema de “mayor a menor” puede entenderse como una metáfora de donde quieres “vivir” de manera virtual, donde la única elección que puedes modificar en cada conexión es la del canal, herramienta que sirve para no sobrepasar las capacidades técnicas del servidor y permitir la conexión simultánea de los jugadores sin problemas de conexión. Es como si hablásemos de una casa llena de habitaciones en la que la casa en su conjunto es el servidor donde nos localizamos y las habitaciones las diferentes estancias (canales) donde poder conectarnos⁵.

Finalmente es el turno del avatar, la que será nuestra representación corpórea en territorio virtual. Actualmente, debido a las mejoras gráficas de los MMORPG y las diversas temáticas con las que puede contar, existen cientos de detalles configurables en el avatar, desde cuestiones como el tamaño de los ojos, el color de estos, la existencia de tatuajes, etc. Sin embargo, NosTale, dada su antigüedad en el sector, posee limitaciones evidentes en este campo, siendo posible elegir solo tu sexo, femenino o masculino, y dos tipos de corte de pelo para cada uno de ellos. Por último, el nick, la elección más importante ya que se trata de tu identidad principal, la manera en la que los demás jugadores se referirán cuando quieran contactar contigo. Aunque puede modificarse bajo limitaciones concretas, el nick no puede cambiarse, convirtiéndose en un elemento que te acompañara siempre, pudiendo ser recordado más allá del juego y asociado a tu persona física.

Al terminar e iniciar el juego, podremos ver una cinemática principal donde se nos pone en el contexto de la historia en la que te sumergen como jugador. Esto es el símil de los clásicos juegos de mesa D&D donde el narrador (el Game Máster) ponía en contexto al grupo para saber qué situación estaban viviendo y dar pie a la aventura. En este ámbito

⁵ En NosTale existen multitud de eventos donde la cooperación y la sincronización de los jugadores es crucial para su resolución. Por ello, muchos jugadores deciden acudir a canales menos poblados para ello.

virtual se le conoce como “Folclore”⁶ y no solo sirve para contextualizar al jugador dentro del juego, sino para enseñarle los primeros pasos como jugador, el uso de la cámara, el movimiento de su avatar, la conversación con los NPCs⁷ o el conocer las diversas zonas que posee el juego. Indudablemente la historia posee su atractivo narrativo para muchos jugadores, siendo motivo de unión y de simulación, provocando en algunos jugadores el interés en el “rol play” e interpretando a su personaje inmerso en la historia narrada, innovando o creando una personalidad asociada a esta historia con la que interactúan con los demás jugadores. No obstante, esta tendencia es minoritaria siendo la tendencia general el obviar la historia y centrarse en el juego multijugador, libre, donde cada individuo se representa a si mismo (con mayor o menor similitud con su yo físico) y lleva a cabo las actividades diarias del juego en grupo o individualmente.

Frente a esta tendencia, los desarrolladores, para obligar al jugador a la ejecución de su historia, implementaron sucesos que son de obligatorio cumplimiento para desbloquear cierta parte del juego, alargando de este modo la vida útil del juego y el aprovechamiento de todos los recursos ya desarrollados, táctica que encuentro lógica ya que, siguiendo la historia del juego, es incoherente que un jugador recién iniciado pero con conocimientos previos del juego (debido a que se trata de una nueva cuenta o con experiencia en otros MMORPGs) pueda acceder al contenido históricamente situado al final de la misma, es como saltar del nudo de la trama al desenlace sin leer el desarrollo y el progreso de la misma.

Progresivamente, el jugador irá aprendiendo a relacionarse con su entorno. Al igual que un bebé aprende gateando, observando y jugando con su entorno, el jugador primerizo aprenderá a mover su avatar, el uso de las herramientas con las que cuenta, eliminando enemigos, relacionándose con los demás jugadores y aprendiendo, a través del juego, a ser dentro del mundo virtual. Cabe mencionar que cada jugador se desenvuelve en el juego y su día a día de manera única con respecto al resto de sus compañeros, es decir, existen mil maneras de jugar a un MMORPG. Hay jugadores principiantes que no poseen los conocimientos básicos del juego y deben seguir las indicaciones expuestas por los desarrolladores a través del tutorial. Existen jugadores que por el contrario ya poseen

⁶ Abreviado como “Lore” entre los jugadores

⁷ Siglas que corresponden a “Non-Playable Character” son programas informáticos diseñados para responder con líneas de dialogo correspondientes y herramientas concretas para con el jugador que lo solicite dentro del juego. No poseen autonomía, están sujetos al código por el que fueron programados.

experiencia previa y los hay que deciden jugar en grupo con amigos de su círculo cercano en la vida física y quienes entran solitariamente en busca de ese círculo de amigos o quienes optan por enfrentarse individualmente al juego por siempre. Es por ello que, a continuación, expondré los elementos característicos de NosTale siguiendo una conexión estrecha con el marco teórico expuesto anteriormente, tratando de crear un puente entre la mesa y el campo, entre lo redactado en este proyecto y lo vivido en la realidad del juego, tratando de proporcionar al lector no un camino elegido por mí para jugar, siguiendo un guion preestablecido ligado a mi modo de juego, sino un medio de compartir los elementos de interés y que sea el propio lector quien jugando libremente decida qué camino tomar.

Elementos característicos de NosTale

- El juego como constructor de cultura

Lo primero que cabe preguntarse es si entendemos NosTale como juego o si los mismos jugadores entienden como jugar aquella actividad en la que invierten su tiempo. Para ello es primordial recoger la definición que utilizamos previamente, aquella dada por Huizinga en su escrito "*Homo Ludens*" que dice así:

“Acción libre ejecutada, como si, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, ya que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (2007:27).

Atendiendo a esta definición, ¿es NosTale un juego? A priori deberíamos pensar que, si lo es, la misma publicidad se ofrece a pensarlo de esta manera, sin embargo y atendiendo a la vida virtual que allí reside podemos entrever que la respuesta podría ser más compleja, ya que dependerá del jugador y de cómo este entienda su juego que obtendremos una respuesta afirmativa o negativa ante nuestra cuestión. Dentro de la extensa comunidad de jugadores, existen aquellos que entienden el juego como Huizinga entendía en su definición, una actividad realizada de manera libre y sin obligaciones más allá de la que el propio jugador desee invertir, sin ataduras, ni obligaciones, de ningún

tipo, una actividad alojada en un espacio virtual ajena a su vida rutinaria, donde podrá, o no, relacionarse con otros jugadores, al igual que puede, o no, expresar ciertas emociones o compartir los elementos característicos del mismo, estos jugadores suelen ser conocidos dentro de la jerga popular de jugadores como “jugadores casuales”.

Por otro lado, encontramos los jugadores que dejan atrás la mirada más creativa e instintiva del juego para sumergirse de manera más competitiva y burocrática, pasando del “to play” al “game” en términos de Graeber. Jugadores que deciden voluntariamente crear una rutina de juego (en ocasiones ayudados por el propio sistema del juego), convirtiendo al juego en algo más, fusionándola con sus quehaceres y obligaciones diarias, llegando al colapso en el caso de que el juego les absorba lo suficiente para dificultar su rutina diaria fuera del mismo, ya que, aunque se pretenda fusionar ambas dimensiones (online y offline), irremediablemente estos juegos están alojados en un espacio virtual, y necesitamos de un equipo tecnológico para conectarnos a ellos. Este tipo de jugadores no son denominados de una manera concreta, no son catalogados como tal ya que se sobreentiende que la dinámica normal de un jugador es la de ser como este tipo de jugadores, comprometidos y sacrificados por el juego.

Llegados a este punto es fácil ver cómo los propios jugadores, en muchas ocasiones, no conocemos a qué estamos realmente jugando, muchos son los que se cuestionan si de verdad están jugando o si están viviendo una parte de su vida en este espacio virtual, ya que su actividad no se corresponde con la del jugar, sino con la de vivir dentro de un espacio virtual una forma de vida que puede confundirse con la de un juego debido a la inmersión tan profunda que han llegado a experimentar.

Las mismas empresas facilitan que el jugador adopte esta postura que le haga olvidar que se trata de un juego para convertirlo en una rutina más de su vida, a través de diversos mecanismos por los que el jugador gana recompensas a través de su conexión diaria, provoca en este un sentimiento de pérdida en el caso de que no se conecte, jugando con el miedo a la pérdida y alimentando la necesidad de ganar constantemente. Sin embargo, es lógico pensar que la empresa busque la conexión diaria ya que esta se traduce en ganancias económicas, directas o indirectas, para con la empresa. Esta mirada económica del juego ya la expuso Huizinga al hablar de los “récords” y de la tendencia del capital y del ámbito mercantil por consumir y expandirse hacia la esfera lúdica.

Sin embargo, e independientemente de la tendencia económica o de las categorías sociales, existe un elemento que está presente en cada uno de los rincones del juego: las normas. Ya sea desde la misma administración del juego que formula una normativa que debe ser aceptada por todos los jugadores bajo pena de ser expulsado y de prohibirse el uso de los servicios del juego, ya sean las normas sociales que se crean y se heredan generacionalmente de jugador en jugador a través de la practica social. En nuestro caso nos centraremos en esta segunda modalidad de las reglas, aquellas que cristalizan en el imaginario colectivo bajo patrones de conducta, modos de organización que ayudan a los jugadores a batir sus propias marcas, sus “récorde” personales, ya que necesitan economizar al máximo su tiempo invertido en esta vida virtual. Es decir, cada jugador posee una vida offline independiente a su vida online, en ella el jugador debe atender sus obligaciones y responsabilidades personales: estudiar, trabajar, socializar con sus amigos, etc., haciendo que su tiempo en el ciberespacio sea finito y necesitando de una gestión optima. A esto se le suma la existencia limitada de recursos dentro del juego, así como la existencia de multitud de actividades que realizar, siendo necesario, para el jugador que lo desee, la organización de su tiempo.

Esta tendencia hacia la eficiencia de la vida virtual se complementa con la existencia de las normas, lo que provoca que las diferentes prácticas cristalicen en una memoria colectiva y generen un contenido cultural que trascienda el momento de realizarse. El ejemplo que pone de relieve la importancia de estas normas lo podemos observar en los “raids”, actividades ejecutadas en grupo por diversos jugadores que cooperan para lograr superar un reto determinado. Existen varios ejemplos de estas actividades en NosTale, pero todas poseen una estructura similar, un trayecto que debe ser recorrido, superado y una serie de enemigos que, tras su aniquilación, recompensarán a los jugadores con una serie de premios. Conforme se realicen estas “raids”, se ira perfeccionando el método y se batirán los tiempos en los que se ejecuta, pudiendo obtener un nuevo método mas pulido con el tiempo. Este nuevo método poseerá un proceder, una organización de los jugadores y un sistema que deberá ser copiado a conciencia por todos los jugadores si estos quieren realizar con éxito su “raid” en el menor tiempo posible. En el caso de que haya un jugador que no se tome en serio su lugar dentro del equipo, este será fácilmente sustituido por otro que si sea lo suficientemente serio.

Y es que, ser “serio” es una cualidad que muchos jugadores deben cumplir a la hora de realizar estas actividades y no es casualidad que ya Bateson mencionase esta cualidad en

sus diálogos en referencia al “tomarse en serio” un juego y de cómo las normas son los moldes utilizados para construir a través del juego. Del mismo modo, Graeber tomó en cuenta las normas en su “burocratización de la fantasía antiburocrática”.

Finalmente, en Caillois encontramos elementos que caracterizan al juego, elementos que definen el tipo de juego. En el caso de los MMORPG existen elementos que se corresponden con juegos “*Agon*”, “*Alea*”, “*Mimicry*” e “*Ilinx*”, al igual que los ejes que van desde “*Paidia*” hasta “*Ludus*” y que encontramos en NosTale.

-Desde que “*Agon*” hace referencia a los juegos competitivos, es más que evidente que NosTale posee elementos del término “*Agon*” en su base como juego. Desde la competencia a través de la máxima eficiencia de los recursos disponibles del juego, hasta la competencia entre jugadores por convertirse en el “mejor” dentro de un respectivo campo, hasta la propia esencia del MMORPG, la competición en base a la guerra, el enfrentamiento directo entre jugadores (individual o colectivamente) por alzarse victoriosos utilizando las herramientas al alcance.

-Ya desde los tableros de D&D, donde la aleatoriedad de los dados y de los sucesos en los que los jugadores se veían involucrados, “*Alea*” se hace presente de manera en que el azar dicta sentencia para con los jugadores. Del mismo modo, en las versiones digitales de estos juegos de fantasía existen elementos referentes al azar, sucesos que dependen de la suerte, de un porcentaje de éxito y de fracaso que provoca en el jugador, por un lado, la insistencia y por ende la vida útil del juego y, por extensión, el consumo del juego, ya sea consumiendo productos a cambio de un valor monetario o a través del uso continuado de los servicios del juego, sin contar la competencia que se genera en torno a ser el primero en lograr el éxito (pese a que dependa de la suerte). Muchos jugadores deciden almacenar una gran cantidad de recursos para llevar a cabo lo que se conoce como “tiradas”, intentos repetidos por lograr un objetivo que depende de la suerte y de un porcentaje de éxito. Es cuestión de probabilidad, del azar, pero el éxito se recompensa con el júbilo de los curiosos que observan al jugador intentar una y otra vez la hazaña, la tensión resuelta del juego, otro elemento de importancia para el juego.

-El anonimato del mundo virtual que proporcionan las tecnologías permite al jugador llevar a cabo una interpretación teatral de su identidad. Aunque este aspecto lo trataré en su correspondiente apartado, cabe mencionar que existe una clara base ligada a “*Mimicry*” de la que Caillois hablaba.

-Posiblemente la sensación que más se aleja de los MMORPG es la ligada al “*Ilinx*”, el vértigo, la falta de estabilidad perceptiva de manera temporal que se puede vivir dentro del juego. Sin embargo, también existe esta falta de percepción al sumergirse de manera excesiva en el juego, al perder la noción del tiempo y del espacio, sensación que viví cuando me inicié en los juegos online, la sensación de olvidar los deberes del día siguiente, la de madrugar para acudir al colegio o la tener que cenar, entre otras obligaciones, la inmersión casi completa dentro del juego.

-Como dije anteriormente, los jugadores casuales pueden ser aquellos que más se acerquen a lo que Caillois hacía referencia al nombrar la “*Paidia*”. Un tipo de juego espontáneo, ajeno al orden y sujeto a la emoción y a la definición más pura de juego por parte de Graeber (2015): “la libre expresión de energías creativas convertidas en un fin en si mismo” (p. 117).

-Por el contrario, todos aquellos jugadores no considerados casuales son entendidos bajo el prisma de “*Ludus*”, un modo de juego asociado al orden, a las normas, a la organización.

El paso de “*Paidia*” a “*Ludus*”, que relaciona Caillois con el paso de las sociedades menos desarrolladas a las mas desarrolladas bajo la existencia o no de una norma que organice a los individuos, también puede verse reflejado en la comunidad de jugadores de NosTale. Sin caer en extensas definiciones de que se entiende por “desarrollado” o no en NosTale, podemos entender que considerarse desarrollado en el juego es ser capaz de utilizar todas las herramientas posibles del juego a tu alcance y de poseer un mayor poder dentro de la escala competitiva del juego en comparación con los demás. Por ello, un jugador (o grupo de jugadores) que jueguen de manera irregular, espontáneamente, sin una rutina diaria (*Paidia*) no verán, generalmente, un mayor rendimiento a su juego debido a que no es esa su intención al jugar. En cambio, aquellos jugadores que apliquen un esfuerzo, una dedicación superior a la media, un compromiso y un interés a su modo de juego, obtendrán una serie de recompensas que les harán ser superiores en cuestiones de poder sobre sus compañeros (*Ludus*).

- Comunidades virtuales de jugadores

Para empezar, debo explicar el modo en el que los jugadores se agrupan en NosTale. De una manera temporal suelen agregarse en grupos para realizar diversas tareas, las cuales, una vez son cumplidas, puede, o no, acabar con la vida del grupo. En el caso de que el grupo persista, este se extiende a otros modos más estrechos como amistades o, en el mejor de los casos, a familias. Agrupaciones de jugadores que funcionan bajo una misma lógica, objetivos y que poseen elementos que me hacen recordar a las ya mencionadas comunidades que Tönnies expuso en su obra del siglo XIX y que del mismo modo podemos relacionar con las sociedades menos desarrolladas que Caillois entendía en base a la "*Paidia*".

Las familias, en sus etapas más tempranas, son asociaciones de jugadores que ven la oportunidad perfecta para cooperar y crecer de manera conjunta con otros jugadores con los que comparten las mismas necesidades e inquietudes. Es cierto que la presencia de lazos afectivos, emocionales y no materiales es una cuestión que depende de cada jugador y de cómo este decida entender su juego, pero, en mi experiencia personal, incluso aquellos jugadores que no tenían intenciones más allá del utilitarismo pragmático de las familias (el saciar sus propias necesidades) encontraron en estas un lazo lo suficientemente fuerte y emocional para considerarlas más que un simple grupo.

Posteriormente, con el juego organizado (*Ludus*) y las necesidades crecientes de los jugadores (tanto veteranos dentro de las filas como nuevos integrantes externos) vemos como estos provocan que las familias aspiren a unos objetivos determinados que en ocasiones rompen con la mirada romántica de estas, convirtiéndolas en grupos de jugadores que, si bien en el pasado les unía un sentimiento de compañerismo y de igualdad, ahora son asociaciones en las que el objetivo principal es la satisfacción de las necesidades del grupo, convirtiéndose tanto en las sociedades que Tönnies definió como sociedades, en lo que Caillois, a través del juego organizado, definió como sociedades desarrolladas.

Sin embargo, la mayoría de las familias no son meros grupos funcionales en que se satisfacen las necesidades de sus integrantes, la mayoría de las familias posee elementos estructurales y funcionales, permitiendo que sus miembros se asocien a lugares geográficamente situados en el espacio virtual y que, del mismo modo, vean reforzadas sus necesidades sociales y personales, así como Causse entendía en su análisis de las comunidades a través de elementos mixtos, estructurales y funcionales.

Otras familias ven en sus raíces una combinación de formas de organizarse que pueden recordar a la “Gran comunidad” de Dewey, al entender la familia como la suma de dos formas organizativas que conviven en tensión constante pero que son resueltas por el bienestar común de ambas fracciones y un ideal de nación. Ideal que muchas familias defienden bajo lemas de unión y de rechazo al que no pertenece a la familia, rechazo que en ocasiones no se presenta externamente de manera exclusiva, sino internamente con divisiones que pese a ser toleradas en un principio, son objeto de rupturas familiares, esquema que recuerda a las comunidades excluyentes de Arendt.

Pero ¿son comunidades las familias de NosTale? Teniendo en cuenta los condicionantes que Burbules tomo en consideración para la gestación de comunidades virtuales, podemos ver cómo, en primer lugar, existen condicionantes mediadores, es decir, los miembros de las familias pueden interactuar libremente (siempre bajo un marco normativo) a través de los canales escritos que el juego ofrece a todos sus jugadores, siendo uno de ellos el que las familias poseen de manera privada para todos sus integrantes. Adicionalmente los líderes de las familias pueden poseer canales externos al juego en otras plataformas de mensajería como Discord, WhatsApp, Facebook, entre otras, que permitan a los miembros socializar más allá de las barreras del juego. En segundo lugar, y al igual que ocurre en las comunidades físicas, la adscripción a una familia determinada conllevará la aceptación de una serie de normas y la vinculación de tu identidad hacia una serie de valores que son afines a los de la familia, es decir, si existen familias con ideologías claramente marcadas en una dirección, tú como miembro de ella serás alineado a favor de dichos pensamientos. Aunque seas libre de abandonarla en cualquier momento, tu pasado como jugador de esa familia se mantendrá ligado a ti. Y, en tercer lugar, cada familia posee un lugar determinado dentro de su espacio virtual, una etiqueta que marque el inicio de un lugar inaccesible para el resto de los jugadores que no pertenecen a dicha familia, lugares a los que solo pueden acceder miembros de esa familia. Estos ciberlugares son administrados por los líderes de la familia en los que se trata de generar un hábitat de seguridad y control para sus miembros, convirtiéndolos en espacios familiares y de respeto mutuo.

Desde los condicionantes podemos entrever cómo existe cierta similitud entre las familias y las comunidades virtuales, pero ¿existen elementos en común entre ambas? Recogiendo los elementos de Gallego, existen objetivos ideados por los líderes de las familias que deben ser la guía para todos los miembros de la misma, una identidad que viene reforzada

por el nombre de la familia, insignia orgullosa que muchos jugadores visten y de la que hacen gala en sus batallas contra otros jugadores, con lemas y eslóganes que invitan al respeto y al temor de encontrar a miembros de dicha familia, reconocimiento que no solo es externo sino también interno, jugadores que ven recompensadas sus hazañas por parte de los líderes, fomentando que todos trabajen individual y colectivamente para mejorar como jugadores y como familia, bajo un compromiso, un trabajo diario, el respeto mutuo entre miembros hacia la jerarquía interna de la familia y, sobre todo, hacia el cumplimiento de las normas que deben ser aceptadas y respetadas en cualquier momento, normativa redactada por la figura del líder que debe unificar al grupo que pueda desligarse de la unidad, deshacer dudas e incertidumbres y brindar apoyo a los miembros. A su vez, el líder debe designar a los demás gestores de la familia atendiendo a su veterania, reconocimiento e implicación. Estos poseerán un rol y una responsabilidad que debe ser respetada por los miembros restantes, el buen uso del reconocimiento y del prestigio serán fuente ilimitada de trabajo por parte de los miembros que tratarán de adquirir el reconocimiento por parte del grupo y ascender en la jerarquía interna siendo valorados por su líder, al que respetan.

El mejor contexto en el que las familias ven utilizados estos elementos para su bienestar propio es bajo las guerras, ya sean con otras familias de manera global o de manera individual entre miembros, pero siempre se usarán estos elementos para reforzar la identidad familiar frente al “otro” extraño ajeno a la misma. Bien es cierto que existen muchas maneras de gestionar una familia y de diferenciarse de las demás, sin embargo, es indudable que la memoria compartida entre los miembros es el elemento que más cohesión genera, las experiencias compartidas, las victorias, las derrotas, las anécdotas y los mitos fundantes de la familia. Estas historias generan en los miembros un sentimiento de pertenencia y de identidad.

Finalmente, y tras haber mostrado cierta semejanza entre las familias y las comunidades, ¿Qué tipo de comunidad existe en NosTale? Pese a que existan varios criterios por los que definir una familia en NosTale, como por ejemplo si se trata de una familia activa, inactiva, latente, de sociabilidad densa, todas ellas son telemáticas. Valiente clasificó como de socialización o juego o las comunidades de debate que se encuentran alojadas en las plataformas externas al mismo juego, comunidades que pese a tener vinculación directa con el juego, se generan bajo otras motivaciones diferentes, para debatir, discutir asuntos del juego, historia de la narrativa, o incluso cuestiones ajenas al propio juego.

Pero la que creo que es mayoritaria es la comunidad de práctica, aquella en la que los miembros construyen y reconstruyen el conocimiento a través de la práctica repetida, entendiendo el aprendizaje como un proceso activo y no pasivo ya que, como vimos con anterioridad a través de los récords, los jugadores mejoran sus marcas y perfeccionan el método a seguir, método que heredan las siguientes generaciones de jugadores, de manera activa.

Por otro lado, y para acabar, quiero mencionar a Bauman y cómo entiende lo que denominó como “licuación de sólidos”, siendo el proceso por el que las sólidas comunidades se convirtieron en sociedades líquidas. Este proceso conlleva la pérdida de lazos afectivos, emocionales, de confianza, para dar pie a un modelo social basado en la racionalidad, en la eficacia económica. Las familias en NosTale, al igual que en las comunidades físicas, vivieron este proceso por el que dejaban atrás la seguridad y el confort de sus espacios para convertirse en colectivos que buscaban ser los mejores del juego, a través de la superación constante de récords, del crecimiento constante y sin medida, crecimiento que no es más que un reflejo del crecimiento económico que vemos diariamente en los telediarios por parte de bancos y de los Estados, un crecimiento sin límites ni fin.

- Identidades virtuales

Al hablar de las identidades virtuales, debemos especificar dos tipos de identidades que el sujeto forjará en su juego personal, la individual y la social.

Pese a que ambas estén interconectadas y exista una retroalimentación mutua, hay elementos que ayudan a que se genere una identidad individual antes que la social, generada en entornos grupales como las familias o los grupos reducidos de jugadores.

Para la individual es preciso retroceder al inicio de la etnografía, al momento en el que el jugador crea y personaliza su avatar. Este es un momento clave para el jugador, ya que el avatar es la representación corpórea del mismo en el ciberespacio.

Tras nuestras observaciones y las diversas conversaciones informales que se han dado sobre el tema no existe una tendencia clara que explique el proceder del jugador. En algunos casos, el avatar se convierte en una herramienta que le sirve al usuario para simular su propio cuerpo material en un ámbito virtual, siendo lo más exacto y veraz

posible y, en otros casos, existe una tendencia a la experimentación del jugador a través de su avatar, modificando el tipo de peinado, el color de este, el sexo, etc. en la que el ciberespacio sirve al jugador como escenario y el avatar como herramienta liberadora de sus constricciones sociales y culturales.

Aunque algunos de estos elementos presentes en el avatar puedan ser modificados posteriormente a su creación, existe uno que nos acompañará sin modificación alguna, el nick, nuestro nombre en el ciberespacio.

Al interactuar con otro jugador, la primera manera de referirte a esa persona es a través de su nick, el único elemento identificador visible por el que una persona puede entablar contacto con otra, independientemente de que decidamos presentarnos por otro nombre, ya sea el nuestro verdadero u otro ficticio. La elección de un nick viene a responder una infinidad de causas que le pertenecen a cada jugador de manera individual, desde el interés personal, una vinculación estrecha y personal, algún personaje extraído de algún medio audiovisual (cine, series, animes, videojuegos...) o de alguna obra literaria. Independientemente de eso, es la manera en la que nos damos a conocer al resto de jugadores dentro del ciberespacio.

Llegados a este punto, es importante recordar a los autores ya mencionados anteriormente. Por un lado, la clara conexión entre el mundo físico y el virtual, habiendo una clara vinculación entre ambos espacios, ya que no existe ningún avatar sin lengua, ni nacionalidad ni género, y es que, independientemente de la tendencia del jugador a la experimentación, todos los valores y elementos que utilizará para comunicarse e interactuar con los demás jugadores serán extraídos de un contexto determinado, con una cultura concreta. Y, por otro lado, la tendencia a la experimentación del usuario en el ciberespacio para con su identidad, ya sea de manera extrema a través de una liberación plena de sus constricciones sociales y culturales que le empujen a ser quien desee ser en este nuevo espacio virtual, ya sea de manera más racional, abogando por una mirada goffmaniana que sitúa al usuario en un bastidor en el que decide quién desea ser o quién necesita ser, respondiendo ante necesidades e intereses del momento. Aunque, como veremos, la mirada con la que más estamos de acuerdo es aquella negociada con el resto de los jugadores, la colectiva, donde el jugador a través de su experiencia de juego, de su interacción con los demás usuarios, creará una identidad en relación con sus iguales.

Tras la creación del avatar y los primeros pasos como nuevo jugador, la elección más importante que el usuario debe tomar a continuación es con qué clase jugará y se identificará de aquí en adelante. Esta decisión no solo afecta a su juego individual y su relación con el entorno virtual, sino también a la relación que afronte con los demás jugadores y a la identidad que cree de manera colectiva.

NosTale cuenta con tres clases entre las que el jugador puede elegir (recientemente se ha añadido una cuarta, pero no será tomada en cuenta en esta etnografía). Espadachín, arquero o mago. Cada una de ellas asociada a un rol, a una función determinada en el juego y a un modo de jugar concreto. Por ejemplo, el espadachín, debido a los valores por los que está constituido, la posición que ocupará será la de la primera línea frente a sus enemigos, siendo el indicado para atraer su atención y alejar del peligro a sus compañeros de equipo. Este comportamiento debe ser aprendido y comprendido por los jugadores que adoptarán una serie de valores afines a su clase.

Esto nos recuerda al proceso de identificación por el que todo ser humano pasa en sociedad al ser asignado a un género asociado a su sexo. El hombre que debe aprender una serie de valores asociados a la masculinidad debido a su sexo masculino o la mujer que debe ser femenina para asociarse correctamente a su sexo. Identificaciones basadas en el género que, en el caso de NosTale, son asociadas a la clase.

Sin embargo, y sin olvidar que hablamos de un entorno virtual generado por ordenador en el que interactuamos a través de unas herramientas digitales, ¿es posible que alguien adopte estos valores bajo estas circunstancias? No vamos a cuestionar si es posible que se lleve a cabo a través del jugar cuando la respuesta parece más que evidente y dada la extensa bibliografía referida a dicho proceso. No obstante, cuando es un avatar aquella herramienta que interfiere entre nosotros y la acción, ¿es igual de sólida y certera la respuesta? Nos atreveríamos a responder afirmativamente teniendo en cuenta la serie de jugadores que hemos observado en nuestro trabajo de campo, jugadores que comenzaron siendo de una manera determinada y que, con el paso del tiempo, adoptaron una personalidad diferente, ideada para ese fin concreto, de una manera similar a la planteada por Goffman.

Con la elección de la clase viene el trabajo en equipo y, con ello, la interacción con otros jugadores, entrando en valor elementos nuevos que tendrán un gran peso para la identidad del jugador; el estilo comunicativo, el uso de herramientas visuales en nuestra interacción,

como emoticonos, nuestro nick o la constancia temporal para que todos estos elementos sean identificados como partes de nuestra identidad virtual, representados bajo un avatar y en sintonía con nuestro “yo” externo al ciberespacio:

1. Estilo comunicativo: La manera con la que nos relacionemos con los demás jugadores es vital para crear una imagen que será aceptada y valorada por los demás. El cómo nos expresemos, el uso de una serie de expresiones, de palabras mal sonantes, de faltas de ortografía, del uso impecable de la lengua que utilicemos... todo ello son elementos a tener en cuenta para la identificación de nuestro avatar con nosotros mismos. En este sentido encuentro particular los diferentes casos en los que jugadores, tratando de engañar a sus amistades (siempre en un contexto cordial) creaban un nuevo avatar, fingiendo ser otros jugadores diferentes y modificando “su modo de hablar” (o de escribir) para poder engañar a sus compañeros.
2. Nick: Nuestro nick será la manera de identificarnos en todo momento. Una señal de identidad inequívoca de que somos nosotros quienes interactuamos desde nuestro hogar, salón de recreativas o sea cual sea el lugar físico en donde nos encontremos. El uso y la identificación de una persona con su nick se considera la apropiación de este, llegando a considerar una posible ofensa el uso indebido del mismo en otros ámbitos virtuales como otros juegos. Un claro ejemplo de la importancia del nick la encontramos en el uso indebido del mismo por parte de jugadores cuya intención es la de suplantar la identidad para estafar o robar a otros jugadores. En estos casos, los estafadores hacen uso del nick de un jugador lo suficientemente valorado socialmente para que sus víctimas no sospechen que se trata de una estafa y confíen sin dudar en ellos. Es el mismo caso de los cientos de experimentos sociales que inundan Internet en el que un vagabundo o inexperto en alguna manera es tratado de diferente forma dependiendo de su apariencia física.
3. Uso de emoticonos visuales: dependiendo del tipo de chat en el que interactuemos, existirá una serie de herramientas que ayudarán al usuario a plasmar una serie de emociones en el formato escrito. Las expresiones más comunes son: la sonrisa, representado por la combinación de los iconos: “:)” y sus modificaciones en base a la misma; sonrisa triste: “:(“, con lagrима: “:’(“, enfadado: “:@”, entre otros cientos de expresiones. En cualquier chat escrito los usuarios hacen uso de esta

jerga para expresar emociones que acompañan a sus palabras. Sin embargo, en NosTale existen unos emoticonos visuales que reflejan perfectamente estas emociones y que pueden ser utilizadas en cualquier momento y lugar y por cualquiera. Desde una sonrisa maliciosa, una carcajada, unos corazones, una cara de rabia, etc. El uso de estos emoticonos dota al usuario de una expresión emocional concreta en su interacción, el jugador alegre, el juguetón, el enfadado, el despreocupado, etiquetas que se asocian al jugador dependiendo del tipo de formato emocional que adopte en sus interacciones. Nuevamente, sirviéndonos de un ejemplo que ilustre adecuadamente la importancia de estos emoticonos, tenemos el reino de Glacernon, un espacio en el que los jugadores debían luchar sin cuartel contra su enemigo, el cual no posee nick, solo su avatar de manera anónima. En estos casos donde el nick no es visible para los demás jugadores, estos idearon un modo de ser identificados atendiendo al resto de herramientas con las que contaban, desde una serie de movimientos físicos de su avatar, al uso de elementos de manera frecuente o, la utilización de los emoticonos que les identificaban fuera de Glacernon con su nick.

4. Constancia en el tiempo: Todos los elementos anteriormente mencionados deben ser utilizados con la suficiente constancia en el tiempo para que se adhieran a nuestra identidad y a nuestro “yo” fuera del ciberespacio. Es por ello por lo que en chats donde no existe esta constancia temporal tampoco hay una identificación plena del nick con el usuario.

Para cuando el contacto es lo suficientemente estrecho, constante y existen las condiciones personales necesarias para ello, los jugadores en ocasiones deciden realizar lo que se denomina como “quedadas”. No son más que el encuentro físico entre los jugadores que dejan atrás sus avatares para encontrarse físicamente con sus “yoes” corpóreos en un espacio físico común.

Este momento puede ser clave en la relación que se tome de aquí en adelante con los demás jugadores, pudiendo acabar incluso con la vida social del jugador dentro del espacio virtual. Esto se debe a que es ahora cuando se muestra la verdadera “faceta” del jugador. Es decir, como explicamos anteriormente, existía una tendencia por parte de los jugadores a liberarse completamente de sus restricciones sociales o, de manera parcial y razonada, utilizando diversas estrategias dependiendo del momento. Aunque se trate de

una decisión voluntaria del jugador, se tiende a ocultar dicha decisión por el miedo a ser juzgado o a ser castigado socialmente por ello.

Ejemplos de estos comportamientos hay cientos, donde los que más sobresalen son aquellas personas que modifican su sexo y utilizan una identidad virtual cuyo sexo es diferente al de su “yo” físico. El caso paradigmático es el de un usuario llamado “Lawomanx” que durante más de 10 años mintió y fingió siendo una mujer cuando en realidad se trataba de un hombre. Este hacía uso de fotografías falsas para sustentar sus palabras y, a través de redes sociales, darle credibilidad a sus palabras para con los demás jugadores.

Evidentemente, estas personas al realizar quedadas con otros jugadores se veían en la imposibilidad de mantener el engaño por más tiempo, siendo necesario que otros jugadores se unieran a su teatro y fingieran todos juntos el mismo juego de máscaras que idearon en un inicio solos o, como dije, descubriéndose la verdad y enfrentándose a un posible juicio social por el engaño o a la aceptación de su “yo” físico. Hubo otros casos muy sonados en el círculo social de NosTale donde nos encontrábamos jugadores que virtualmente mostraban una actitud dominante frente a su pasividad física, habiendo cambios en su personalidad, o usuarios que haciendo uso del poder acumulado en el ámbito virtual lo extrapolaban al ámbito físico abusando de sus relaciones.

Por último, cabe mencionar un modo de identificación clave en el entresijo social de NosTale y del que cualquier jugador que se precie habrá oído hablar en algún momento de su estancia en este dominio virtual: ser un jugador “PayToWin”.

Retrocediendo al inicio de esta etnografía, podemos recordar cómo los MMORPG, dependiendo de la estrategia adoptada con los elementos exclusivos de su juego, podían ser catalogados como juegos con una mayor tendencia a ser P2W o P2F, etiquetas que pueden atraer a un público determinado de jugadores sobre otro.

Pero ¿Qué es ser un jugador P2W? Son aquellos jugadores que, comparados con los jugadores que no compran nada, consumen en grandes cantidades ítems y elementos dispuestos en la tienda de la empresa haciendo uso de su dinero físico. Ciertamente el etiquetar a un jugador de P2W o no es muy subjetivo y depende de cada jugador que sea o no identificado como tal por los demás jugadores. En ocasiones esta etiqueta vendrá motivada por la envidia o el recelo de poder alcanzar un poder superior en menos tiempo,

en otras vendrá justificada, efectivamente, por la cantidad insana de dinero que ha depositado en la empresa, etc.

De cualquier modo, convertirse en un jugador P2W era considerado por muchos como un acto que trataba de desprestigiar el trabajo del jugador, mientras que para otros era un motivo de orgullo ya que, realmente, eran esos jugadores quienes brindaban un beneficio real a la empresa por ofrecer un servicio gratuito. En cualquier caso, el ser consumidor habitual de los elementos dispuestos por la empresa era una práctica que identificaba a un colectivo de jugadores del resto, haciéndoles crear una identidad en torno a ellos y otorgándoles un poder significativo a la hora de establecer un orden económico en el mercado interno del juego, ya que ellos disponían de la posibilidad de aumentar el stock de un producto muy demandado o, por el contrario, limitar su existencia en el servidor. Esto conllevó a diversas prácticas que bien podrían dar para un apartado único pero que tratare de resumir.

Por un lado, los jugadores P2W a través de un trato de favor único a diversos jugadores permitieron que estos aumentaran su poder en las diversas esferas sociales del juego y, con ello, su capacidad para decidir claramente en decisiones globales del servidor a un nivel básico de jugadores. Estas decisiones podían ser beneficiosas para una mayoría o para una minoría localizada, generalmente, en la familia que habitaba.

Sin embargo, no solo existía el trato de favor en base al consumo económico del que se disponía, sino también a través de la pertenencia, o no, al equipo de administradores del juego, y es que ser parte activa del equipo de Game Masters (GM) era crucial para fomentar acciones ilegales, corrupción, tráfico de influencias, de información, chivateos sobre próximos movimientos que podían poner en peligro a diversos grupos (o familias) ante otros miembros del equipo de GM que no estaban ligados a esas esferas de corrupción, etc.

Y es que, como vemos, existe una amplia gama de colectivos por los que los jugadores podían sentirse identificados colectivamente, desde la clase más baja de jugador, el que simplemente invertía su tiempo en el juego base, pasando por aquel que decidía manipular la estructura del mercado y hacer del juego un pequeño -Wall Street-, y llegando por último a aquellos jugadores que, buscando el poder controlar al servidor entero, simulaban una mafia a través de comportamientos ilegales, ya no solo dentro del ámbito virtual, sino también externo al mismo y que, a día de hoy, muchos de ellos siguen ocultos

en las paredes virtuales de NosTale y de los jugadores que lo vivimos directa o indirectamente.

Conclusiones

1. La primera de las ideas que quiero plasmar resultado de este proyecto es acerca del gran valor que encierra el juego como actividad dentro del ámbito humano. Desde pequeños se nos enseña que el jugar es algo de poco interés, circunscrito a un momento y lugar determinado, y que tratar de plasmarlo en otras dimensiones de suma importancia puede ser castigado socialmente bajo afirmaciones como “no te estás tomando en serio tu trabajo”. Irónicamente el juego no es algo que deba tomarse a la ligera pero tampoco de manera seria. Conforme he ido trabajando en este proyecto he ido observando el comportamiento de muchas personas a mi alrededor y para mi sorpresa la gran mayoría jugaba sin darse cuenta de que lo estaban haciendo. En esto estoy bastante de acuerdo con Huizinga y el modo en que el juego inunda las diversas esferas de nuestras sociedades, siendo un error el entenderla de manera aislada como cuando éramos pequeños. En Internet, yo mismo jugaba y no me daba cuenta de que realmente no jugaba siempre, la vida que yo vivía dentro del espacio virtual no siempre era un juego, en ocasiones era algo más, una manera de socializar, una manera de entablar contacto con otras personas, de triangular información relevante para mí, o quizás era una forma de vida más que se complementaba con la mía offline. De cualquier modo, hay una cosa clara, y es el valor del juego para con las sociedades humanas, tanto para aprender y entender la cultura como para alimentarla y crear nuevo contenido cultural, siendo necesario romper con el pensamiento que muchos aún poseemos del juego como infantil e innecesario para determinadas esferas de nuestro día a día. No podemos olvidar que el juego, además de ser un fin en sí mismo, también puede ser una herramienta cuyos usos pueden ser determinantes.
2. En segundo lugar, y a modo de autocrítica, debo admitir que en diversas ocasiones a lo largo de este proyecto he dejado entrever un pequeño sesgo personal acerca de la existencia o no de comunidades o de los lazos afectivos que pudieran o no existir entre los individuos que habitan dichas comunidades virtuales. Considero que existe una amplia cantidad de jugadores que, efectivamente, ven en el

ciberespacio la oportunidad de encontrar un nuevo modo de socializar, de conocer a nuevos contactos, de entablar conversaciones esporádicas y que gracias a la tecnología se nos abre un mundo de posibilidades y de facilidades para con las interacciones, la posibilidad de dejar a un lado cualquier interacción con solo abandonar una página web, o el tan fácil gesto de bloquear la interacción con alguien con quien no queremos relacionarnos. Son prácticas que ya hoy en día son generales para el gran público pero que no dejan indiferente a cualquiera una vez se trata de analizar con detenimiento. Es por estas facilidades y por el alcance de las nuevas tecnologías que la red se ha convertido para muchos en el nuevo “bar de la esquina” y que puede encontrarse en el MMORPG un escenario lo suficientemente estable para mantener el contacto estrecho a lo largo del tiempo y generar los suficientes lazos intrapersonales para que ese desconocido acabe siendo un conocido. Sin embargo, me es necesario indicar que no todos encuentran en estos escenarios el idealismo que yo parezco plasmar, para muchos jugadores los MMORPG no deja de ser un juego, un lugar en que desconectar durante una serie de horas, en las que no quieren interactuar debido a la carga que eso conlleva y a la dificultad, imposibilidad o simplemente el trabajo que eso traería para con sus vidas offline. Por ello, es menester señalar que, pese a mi entusiasmo, no todos los jugadores entienden los MMORPG como yo lo entiendo.

3. Del mismo modo que en la conclusión anterior, en determinados momentos he aludido a Bauman y a su proceso por el que las comunidades sólidas han sido transformadas en sociedades líquidas, perdiendo gran parte de su señal de identidad en el proceso. Sin embargo, y al igual que en el caso anterior, debo admitir mi error al presuponer este hecho generalizado. Cabe decir que para formar parte de una comunidad el individuo debe querer integrarse en ella e invertir una serie de esfuerzos y tiempo en la labor. Al igual que el antropólogo debe llevar a cabo este proceso de adaptación en su nuevo hábitat donde lleve a cabo su trabajo de campo, el etnógrafo que así desee sumergirse en las comunidades virtuales debe llevar a cabo el mismo proceso aunque el medio haya cambiado, y es aquí donde debo admitir mi sesgo nuevamente, en la idea de que las comunidades están en desuso y están siendo sustituidas por las sociedades líquidas, cuando la realidad es que yo, como individuo, no he mostrado el suficiente interés ni dedicación a esta labor adaptativa al medio. Entonces, ¿Cuál

es la realidad del ciberespacio? ¿Existen comunidades virtuales? La respuesta no creo que sea tan sencilla en comparación con la complejidad social del ciberespacio. Al igual que en el espacio físico, en el ámbito virtual existen tantas agrupaciones de cibernautas como dominios web hay, por cada dominio una posible comunidad de fans, de internautas interesados, dispuestos a contribuir a la mejora del dominio o quienes solo conviven por interés material.

4. Aun recuerdo claramente las palabras que mi querida madre me dijo cuando le dije por primera vez que iba a jugar a un juego online: “ten cuidado, en esos lugares solo hay mentiras y engaños”. Yo confiado le respondí que no se preocupara, que solo iba a jugar y no tenía interés por nadie allí dentro, gran error por mi parte. Después de casi 20 años desde entonces puedo decir claramente que mis palabras cayeron en saco roto, ya que dentro de aquel juego me interesé por más personas de las que incluso conocía en mi pueblo o ciudad, desarrollé emociones, sentimientos, experimenté y en cierto modo maduré como persona, encontrando una conexión entre mi persona física y mi persona virtual y no una escisión como muchos quieren creer. No somos entes diferentes al entrar al ciberespacio, podemos serlo, pero al igual que podemos ser diferentes al viajar a otra ciudad o al cambiar tu grupo de amigos. El que cambia no eres tú, sino lo que te rodea, el lugar, las compañías, el contexto y este es el que te empuja a ti a cambiar tu forma de ser y de comportarte, queriendo experimentar, queriendo jugar a un juego de máscaras o queriendo adoptar una personalidad más atractiva, con independencia de las causas que te empujen o que te justifiquen, al final el ciberespacio no deja de ser un espacio más de nuestro día a día al que accedemos y en el que invertimos nuestro tiempo, esfuerzo y dedicación.

Referencias bibliográficas

Álvaro, D. (2010). Los conceptos de "comunidad" y "sociedad" de Ferdinand Tönnies. *Papeles del CEIC (1)*, 1-24

Aranda, V.T., (2004). Historia y evolución de Internet. *Manual Formativo de ACTA. (33)*. 22-32

Ardèvol, E. (2003). Cibercultura: Un mapa de viaje. Aproximaciones teóricas para el análisis cultural de Internet. Universitat Oberta de Catalunya.

https://www.researchgate.net/publication/242760973_Cibercultura_un_mapa_de_viaje_Aproximaciones_teoricas_para_el_analisis_cultural_de_Internet

Ardèvol, E., Vayreda, A. (2002). *Identidades en línea, prácticas reflexivas*. Las Palmas de Gran Canaria: Instituto Interdisciplinario de Investigaciones en Internet, UOC.

Bateson, G., (1998). *Pasos hacia una ecología de la mente: Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre*. Lohlé-Lumen

Bauman, Z. (2002) *La cultura como praxis* Paidós

Bauman, Z. (2006) *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Siglo XXI

Bittarello, M., (2008). Another time, another space: virtual worlds, myths and imagination. *Journal of Virtual Worlds Research* 1(1) 1-18

Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación Social. Revista de intervención socioeducativa* 33, 104-113

Burbules, N. (2001). ¿Constituye Internet una comunidad educativa global? *Revista de educación*, 169-190

Cáceres, M., D., y Ruiz. S., R., J., A., y Brändle, G. (2009). Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 14(),213-231. ISSN: 1135-7991. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=935/93512977013>

Caillois, R. (1958): *Teoría de los Juegos*. Seix Barral. Barcelona.

Castells, M., (2001), *La galaxia Internet*. Areté.

Castells, M., (2009). *Comunicación y Poder*. Alianza

Castells, M., (2011). *La sociedad red: Una visión global*. Alianza

Causse, M. (2009). El concepto de comunidad desde el punto de vista sociohistórico-cultural y lingüístico. *Ciencia en su PC*, (3), 12-21

Conde, F. & Alonso, L. E., (1996). Las paradojas de la globalización: la crisis del estado del bienestar nacional y las regiones vulnerables. *Estudios regionales* (44), 87-124

Conde, F. & Alonso, L.E., (2002). Gente conectada: La emergencia de la dimensión fática en el modelo de consumo glocal. *Política y Sociedad* (39), 27-51

Crovi, D., (2002). Sociedad de la información y el conocimiento: entre el optimismo y la desesperanza. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* 45(185), 13-33

Cruz, M., Cantillo, J. (2013). *Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en miembros de Comunidades Mediadas por Computadora: Análisis de un caso de Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) o juego de rol multijugador masivo en línea*. [Tesis para optar al grado de licenciatura en psicología, Universidad de Costa Rica]

Damer, B., (2008). A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events. *Journal of Virtual Worlds Research* 1(1), 1-17

Delgado, M. (1999). El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos. Barcelona, España: Anagrama.

Desbouts, C. (2012). Yo soy yo y mi avatar” Identidad, identificación y web 2.0. *Orientamenti pedagogici: rivista internazionale di scienze dell'educazione*. 59(350), 683-699.

Disponible en:

https://www.academia.edu/36197439/ Yo_soy_yo_y_mi_avatar_Identidad_identificación_y_web_2_0

Gallego, J. (2010) “*Comunidades Virtuales y Redes Sociales*” Editorial Wolters Kluwer, Madrid

García, L. (2006). Cibercomunidades. *BENED*

Gaytán, A.K., (2009). Globalización, estado y nueva geografía productiva. *Paradigma económico* (1), 54-71

Gendler, M. (2015). Retomando la Comunidad Virtual: actualidad de un concepto desplazado. *XI Jornadas de Sociología de la UBA, Coordinadas contemporáneas de la sociología: tiempos, cuerpos, saberes*. Buenos Aires, Argentina. <https://cdsa.academia.org/000-061/69>

Gergen, K. J. (2006). *El yo saturado*. Barcelona, España: Paidós.

González, A., (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Zer* 15(28) 117-132

González, S., Mercado, P., Varela, G., (2013). Mundos virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización. *Paakat. Revista de Tecnología y Sociedad* 3(4)

Graeber, D. (2015). *La utopía de las normas: De la tecnología, la estupidez y los secretos placeres de la burocracia*. Epublibre.

Gubern, R., (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Anagrama

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza

Jacob, M. (2001). Hacia una redefinición del concepto de comunidad. Cuatro ejes para un análisis crítico y una propuesta. *Revista de Psicología de la Universidad de Chile* 2(10), 49-60

Jurado, G. (2014) *Comunidades virtuales, comunidades de practica: la configuración de las relaciones sociales a través de los juegos multijugador Online* [Trabajo de grado pregrado en antropología, Universidad nacional de Colombia]

Lamikiz, A. (2000) *¿Qué es la cibercultura?* Bitniks, Diario de Cibercultura Latina. <http://www.bitniks.es/bn/ARCHIVO/IDEAS/25/01.shtml>

López de Anda, M. (2014). Relatos sobre el origen de los mundos virtuales. *Virtualis* 5(9) 92-106

Méndez, M., Galvanovskik, A. (2011). Sentido de Comunidad Virtual: Un estudio teórico empírico. *Psicología Iberoamericana* 19(1) 8-18

Mínguez, A., Hernán, C. (2010). Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis. *Especulo. Revista de estudios literarios*

Montuschi, L., (2001). Datos, Información y Conocimiento: De la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento. *Serie Documentos de Trabajo. CEMA. 192*. 1-32. <https://ucema.edu.ar/publicaciones/download/documentos/192.pdf>

Moya, M., Vázquez, J. (2010). De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. *Cuadernos de Antropología Social* (31), 75-96

Murray, J., (1997), *Hamlet en la holocubierta*. Paidós.

Núñez, F., Ardèvol, E. y Vayreda, A. (2004). La actuación de la identidad online: Estrategias de representación y simulación en el ciberespacio. https://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/gircom_ciberart_vl.pdf

- Pastor, A. y Moreno, A. (2006). Comunicación en Internet: constructivismo social e identidad virtual. *Comunicar, Revista de Comunicación y Educación* 27, 179-186
- Pérez, M. (2012). De perfiles y personajes: Evolución de la representación del usuario en las redes sociales y los juegos de rol. *Revista de Comunicación de la SEECI*. 28, 30-48
- Phang, S. (2007). *Interacción social entre mundos virtuales y reales: un estudio exploratorio en los MMORPGs* [Tesis para obtener el grado académico de maestría en administración de tecnologías de información, Instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey].
- Ritzer, G. (1997). *Teoría Sociológica Contemporánea* (Tercera edición). McGraw-Hill
- Rossi, I., O' Higgins, E., (1981), *Teorías de la Cultura y Métodos Antropológicos*, Anagrama.
- Ruiz-Gallardón, I., (2014). Claves para comprender la sociedad de la información. *Comunicación y Hombre*. 10. 53-69
- Sain, G. (2015a). Historia de Internet (I). *Pensamiento penal*
- Sain, G. (2015b). Historia de Internet (II). *Pensamiento penal*
- Salinas, P., Thompson, A. (2011). La cibercultura desde una sociología de internet. *F@ro* (13), 81-93
- Sandoval, E. (2007). Cibersocioantropología de comunidades virtuales. *Revista argentina de sociología* 5(9) 64-89
- Siles I. (2005). Internet, virtualidad y comunidad. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*2(108), 55-69
- Smith, M., Kollock., P. (2003). *Comunidades en el ciberespacio*. UOC
- Spence, J., (2008). Demographics of Virtual Worlds, *Journal of Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds* 1(2), 1-45
- Valencia, R. y Torres, T. (2013). La auto-representación de la identidad del sujeto a través de su avatar en los MMORPGs. *Revista Nexus Comunicación* 1(13), 120-147. DOI: 10.25100/nc.v1i13.765

- Valiente, F. J (2004). Comunidades virtuales en el ciberespacio. *Doxa Comunicación: Revista interdisciplinaria de estudios de comunicación y ciencias sociales* (2), 137-150
- Vayreda, A. (2004). Las promesas del imaginario Internet: las comunidades virtuales. *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 5, 57-78
- Wenger, E. [Grupo Didáctica y Nuevas Tecnologías]. (2013, octubre, 9). *Etienne Wenger. Introducción a las comunidades de practica: teoría y aplicaciones [En español]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=e2mt4CIU1Zw>
- Yáñez, C. (1997). Identidad aproximaciones al concepto. *Revista Colombiana de Sociología*, 3 (2). Disponible en: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/recs/article/view/8698/9342>
- Zuckerfeld, M. (2014). Todo lo que usted quiso saber sobre Internet pero nunca se atrevió a googlear. *Hipertextos* 1(2) 64-103