

### CAPITULO III

## AVATARES Y COMUNDIADES VIRTUALES



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

World of Warcraft (WOW) y Second Life SL, son dos mundos virtuales donde la presencia de los usuarios es visualmente representada a través de sus avatares. Estos avatares pueden cambiar su apariencia, intercambiar objetos, emitir una serie de sonidos y gestos al igual que moverse dentro de un espacio en el cual su arquitectura puede ser modificada<sup>38</sup>. La etnografía se realizó desde una perspectiva de la antropología del performance buscando capturar la manera en la cual los recursos de las plataformas SL y WOW son apropiados y resignificados por los usuarios a través del análisis de las interacciones que tienen lugar dentro de estos mundos. Se escogió este enfoque porque

---

<sup>38</sup> En World of Warcraft la arquitectura es modificada por los administradores de los servidores “piratas”, esta modificación se da en dos niveles: en un nivel técnico que tiene que ver con el mejoramiento de los *bugs* (errores en el mundo) y a un nivel social, en el que los administradores intervienen en un espacio con un propósito específico, por ejemplo en Navidad y Halloween se decoraron las principales ciudades del mundo con esta temática, en eventos específicos como conciertos, torneos, etc. En Second Life los pobladores tienen la habilidad de modificar la arquitectura, por ejemplo cuando compran tierras crean espacios personalizados según sus intereses utilizando las herramientas de creación de objetos que ofrece el mundo. También hay lugares llamados “cajas de arena” donde todos los pobladores pueden construir objetos.

como dice R. Schechner el campo de estudio del performance es muy amplio y puede incluir el estudio de los medios masivos y el Internet (2002: 2). Lo performativo permite el análisis de la construcción social de la realidad en los mundos virtuales permitiendo comprender como a través de la tecnología se constituyen nuevos fenómenos socio-culturales y el análisis de nuevas identidades (cómo estas actúan, se representan en diversos contextos). El performance además permite estudiar desde nuevos ángulos a los fenómenos socio-culturales derivados de la globalización, la migración, en este caso particular una migración que implica un desplazamiento hacia los mundos virtuales. Guimaraes Jr. ( 2006: 144) citando a Bauman dice que :

el *performance* puede ser considerado tanto como un modo del comportamiento comunicativo como, como un acontecimiento comunicativo. Como un modo del comportamiento comunicativo, el *performance* permite entender las prácticas de sociabilidad de una cultura por su manifestación en palabras, sonidos, movimientos, vestimentas y demás, y de esta manera permite descubrir ‘los modelos, funciones y significados de aquellos recursos comunicativos en la conducta y la interpretación de la vida social para la gente entre quienes ellos son corrientes, para quienes ellos están disponibles como el equipo para la vida. (Bauman, 1992: xv)’ *Traducción propia*

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

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

Los mundos virtuales permiten formas de “ser” que tienen consecuencias tanto en la experiencia de la persona *embodied*<sup>39</sup> en estos espacios y sobre cómo pensamos nuestra vida cotidiana en relación a estas tecnologías y nuestras experiencias en estos espacios virtuales, es decir como nos percibimos a nosotros mismos en los mundos virtuales. Extrapolando la definición de performance de X. Andrade (2002) hacia los mundos

---

<sup>39</sup> Se utilizará el término en inglés porque no existe una traducción adecuada.

virtuales, al hablar de la norma se refiera a que las “actuaciones” apelan a un “repertorio disponible de saberes y significados que son percibidos como formas socialmente apropiadas”. En el contexto de los mundos virtuales, el performance de los avatares concebidos como cuerpos digitales implica también una disposición y despliegue que se ejecutan según reglas que los constituyen, que están enmarcadas dentro de contextos particulares,

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

El análisis de estas interacciones se concentra en dos elementos, que comparten la mayoría de los mundos virtuales y que los definen también como un campo de estudio para la antropología: los avatares y las comunidades virtuales. Los primeros porque son el motor tecnológico que permite que los usuarios interactúen unos con otros y con la plataforma virtual de estos mundos; y las comunidades<sup>40</sup> porque son uno de los capitales sociales, económicos y culturales que se generan dentro de estos mundos y que además han sido un tema importante de debate para la academia, no solamente en los mundos virtuales sino en las discusiones relacionadas con la Web.

Según Boellstorff (2008) “(...) las tecnologías históricamente han modelado las formas de individualidad y comunidad. Las culturas disponen a menudo de un rango limitado de roles para sus miembros, aunque (...) las tradiciones proveen un *set* relativamente finito de vidas posibles [ahora] mas personas en el mundo ven sus vidas a través del prisma de vidas posibles... que ofrecen los medios masivos (Appadurai, 1996: 53)” (Boellstorff, 2008: 32 y 122). En la “modernidad desbordada” (1996) Appadurai plantea que dos fenómenos marcan el escenario de la globalización en la actualidad los nuevos medios de comunicación y la migración. En los mundos virtuales estos dos fenómenos se escenifican desde una perspectiva peculiar, por un lado la migración de millones de personas hacia estos mundos y por otro lado la posibilidad que ofrecen los medios masivos de comunicación para interconectar a millones de personas en un mismo “lugar” a través de la Web. El autor plantea que los medios masivos de comunicación (como el Internet) constituyen un paisaje (*Scope*),

---

<sup>40</sup> A este momento voy a utilizar el conjunto de términos “comunidad virtual”, para referirme a las asociaciones, redes y grupos que se generan en los mundos virtuales. Aunque es, desde este momento, pertinente señalar que ha habido un gran debate sobre la utilización de estos términos al que me referiré más tarde en la medida en que es necesario para esta investigación.

interrelacionado con otros étnico, tecnológico, financiero e ideológico; señala que estos conceptos de paisajes sugieren una representación alternativa del presente, ya que se trata de distintos tipos de flujos que se encuentran en una situación de dislocación fundamental en relación a cada uno de los otros. El paisaje mediático en esta investigación se constituye por las relaciones que se generan dentro de los mundos virtuales con el mundo en general cultural, social, histórica y económicamente, ya que obedecen a un momento histórico en particular, a una economía y generan relaciones sociales y culturales. Este análisis, según Appadurai implica tomar en cuenta el papel que juega lo global en relación a lo local, en este sentido propone otro concepto que es el de “trabajo de la imaginación”, que para el autor es el lugar donde los individuos y los grupos negocian y disputan simbólicamente como anexar lo global a sus propias prácticas de lo moderno. Partiendo de esta idea, pienso que los mundos virtuales otorgan un lugar al trabajo de la imaginación, del que habla Appadurai, posibilitando esta tensión entre lo global y local en un lugar nuevo generado a través de los medios masivos de comunicación: los mundos virtuales.

### **1. ¿Comunidades virtuales?**

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

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

En los mundos virtuales estas nociones de comunidad se han visto descentradas por: (1) las maneras en que las tecnologías mediáticas y de la información son ellas mismas productos culturales, (2) las maneras en que las identidades individuales y

colectivas son negociadas *on/offline*, y (3) las dinámicas de poder y acceso a los nuevos medios de comunicación masiva. (Peterson y Wilson, 2002: 450). Estas premisas muestran que las comunidades online están en un constante tráfico con el mundo actual, ya que los mundos virtuales al igual que otros espacios de la Web están cada vez más imbricados en el mundo actual, no son espacios auto-contenidos en sí mismos. “Como Agre (1999) señala en cuanto al Neuromancer, ‘Gibson definió estupendamente bien el ciberespacio como un espacio aparte del Mundo corpóreo - una alucinación.’ Pero el Internet no está creciendo apartado del Mundo, al contrario está cada vez más imbricado en el.” (Peterson y Wilson, 2002: 451).

La idea de que existe una dicotomía entre el mundo virtual y el mundo actual ha sido uno de los temas de debate en torno a las comunidades virtuales. Este debate en la antropología tiene tres ejes: (1) las comunidades virtuales no son autocontenidas en sí mismas y coherentes, (2) la pregunta de si las comunidades virtuales son reales o imaginadas, y (3) la antropología ha privilegiado las comunicaciones “cara a cara” por lo que las comunidades virtuales son puestas también en la palestra al estar mediadas por comunicaciones por computadora.

En relación al primer punto Wilson y Peterson (2002) plantean que “los individuos dentro de cualquier comunidad son simultáneamente parte de otras comunidades que se relacionan, sociedades o culturas (Wilson y Peterson, 2002: 455)

Es decir que muchas de las nociones arcaicas sobre las comunidades ya han sido superadas, más allá de que estas comunidades estén concebidas dentro de los mundos virtuales o en el mundo actual, ya están siendo vistas más como formas sociales permeable en las cuales se visibilizan las tensiones que existen entre lo local y lo global, y además están en constante cambio. Otro elemento importante es que estas comunidades son heterogéneas y las relaciones en su interior son asimétricas.

El término "paisaje mediático", acuñado por Arjun Appadurai (1990), ofrece un modo de describir y situar el papel de lo electrónico y los medios de comunicación en los “flujos culturales globales”, que son fluidos e irregulares ya que cruzan límites globales y locales. Para Appadurai, los "paisaje mediático" indexa las capacidades electrónicas de producción y disseminación, así como ‘las imágenes del Mundo’ creadas por estos medios. (Appadurai 1990, p. 9)” (Peterson y Wilson, 2002: 455). *Traducción propia*

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

(...) tanto como insistamos en la oposición de las llamadas comunidades virtuales a las comunidades ‘cara a cara’, como una oposición mítica extrema, perdemos los caminos por los cuales las verdaderas comunidades de práctica emplean toda una ecología de medios cuando piensan juntos en los asuntos que los conciernen” (Agre 1999: 4 cit. en Peterson y Wilson, 2002: 456) *Traducción propia*.

La tensión entre las comunidades “cara a cara” y aquellas mediadas por computadora deja espacio a un nuevo concepto que es el de comunidades de práctica (Lave & Wenger 1991, Wenger 1998)<sup>41</sup>. Estas comunidades de práctica se definen como un grupo de individuos compartiendo una práctica común, un conocimiento y una identificación.

Otro de los problemas que se ha planteado en relación a las comunidades virtuales es que muchas de ellas son efímeras y mutan en relación al avance de las tecnologías. Los MUD’s<sup>42</sup> y los MOO’s<sup>43</sup> que son los antecesores directos de los mundos virtuales como World of Warcraft y Second Life, fueron objetos de investigación en su momento, pero “rápidamente pueden hacerse irrelevantes, especialmente con el aumento de los números de usuarios conectados, comienzan su experiencia en el Internet con las últimas tecnologías” (Peterson y Wilson, 2002: 451) *Traducción propia*. Lo efímero de la tecnología cambia rápidamente el campo y el fenómeno, Peterson y Wilson (2002) señalan que esto marca un dilema en lo que concierne a la investigación, ya que las tecnologías que fueron objeto de los primeros estudios en el campo de la computación personal y en relación al acceso a Internet son “física y semióticamente diferentes a las actuales” y proponen que como una forma de acercarse a esta problemática, las investigaciones deberían enfocarse en los procesos sociales y en las prácticas comunicativas más que en las tecnológicas específicamente (Peterson y Wilson, 2002: 453). S

Sin embargo esta propuesta creo que obvia un elemento fundamental y es que tanto los procesos sociales como las prácticas comunicativas están intrínsecamente ligadas a las tecnologías. No es lo mismo mantener una conversación por chat utilizando plataformas como messenger, yahoo o crear comunidades en redes virtuales utilizando las plataformas como Facebook, Hi5, Twitter, que mantener una conversación en un mundo virtual donde existe un cuerpo digital presente, una noción de lugar representada por arquitecturas 3D, lo que genera otro tipo de interacciones que permiten el desligue de recursos tecnológicos que generan a través de la

---

<sup>41</sup> Concepto traducido literalmente del inglés *communities of practice*.

<sup>42</sup> MUD son las siglas de Multi User Dungeon que literalmente traducido del inglés al español significa "mazmorra (o calabozo) multiusuario". Es un juego de rol en línea que es ejecutado en un servidor.

<sup>43</sup> MUD Objeto Orientado

representación visual del avatar lenguajes corporales e interacciones con el espacio. Además las habilidades de las personas para comprender los mecanismos tecnológicos en los cuales se encuentran inmersos son importantes a la hora de generar relaciones sociales en estos mundos. Entonces si bien las tecnologías cambian rápidamente creo que se puede analizar cuales son las implicaciones de estos nuevos dispositivos tecnológicos que se ponen a disposición de los usuarios y preguntarse si afectan o no los procesos sociales y las prácticas comunicativas.

Blanco (1999: 195) dice que:

La idea de comunidad virtual sugiere diferentes fenómenos, todos ellos muy relacionados con la comunicación. Entre otros, la experiencia de compartir con otros sujetos no visualizados un espacio de comunicación (por ejemplo, las listas de distribución de correo electrónico, los foros de discusión en línea, etc.); la percepción personal de participar a través de nuestra inmersión y conexión diaria a la Red (bien de manera «solitaria», bien a través de nuestra interacción con otros sujetos) en un espacio común; la ilusión alentada por los entusiastas de la tecnología de la existencia de una comunidad en la que no existen ni personas ni comunicaciones «reales», pero que emerge gracias al soporte tecnológico. (Wilbur,1997). *Traducción propia*

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

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

En Second Life y World of Warcraft las comunidades se crean en el primero por los grupos y en el segundo por los clanes, ya que estas son las opciones fijadas por las plataformas. Las comunidades virtuales tanto en Second Life como en World of Warcraft se constituyen en gran medida por la presencia y participación de sus miembros en estos en espacios, las actividades concretas y por las interacciones que se producen entre sus miembros.

Los mundos virtuales favorecen la creación de comunidades, en World of Warcraft el subir de nivel y el adquirir habilidades necesitan del trabajo en conjunto de diferentes jugadores, incluso de aquellos que por razones personales juegan solos, necesitan de la colaboración de otros jugadores para desarrollar su experiencia de vida en el mundo virtual, por lo que la creación de redes sociales se vuelve indispensable.

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

Los dos mundos tienen la posibilidad de crear sus redes de amigos, hay una ventana donde aparece una lista de las personas que han sido agregados como amigos, esta lista permite ver si están online, igualmente cuando entran o salen de los mundos virtuales aparece un mensaje en la pantalla que indica su estado (*online/offline*).

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

Una de las características de los mundos virtuales es que son persistentes, es decir que siguen en funcionamiento más allá de que uno o varios usuarios estén *offline*. Como dice Boellstorff (2008:47) “La persistencia puede ser temporalmente circunscrita, no es lo mismo que una existencia eterna.” *Traducción propia*. La persistencia en los servidores oficiales si no está garantizada de forma explícita, ya que las empresas se reservan el derecho de interrumpir el servicio o cancelar una cuenta con o sin aviso<sup>44</sup>, está avalada por lo que representan, evidentemente una empresa que ya tiene varios años en línea da a sus usuarios una garantía simbólica acerca de su servicio. Por otro lado los servidores “piratas” pueden aparecer y desaparecer tan rápido como fueron

---

<sup>44</sup> “Linden Lsb se reserva el derecho de interrumpir el Servicio con o sin el aviso previo por cualquier motivo o sin ninguna razón. Usted está de acuerdo que el Linden Lab tiene ninguna obligación por ninguna interrupción del Servicio, tardanza o fracaso el funcionamiento, y usted entiende por otra parte que excepto como expresamente está señalado en las políticas de facturación del Linden Lab fijadas en <http://secondlife.com/corporate/billing.php>, usted no tiene derecho a ningún reembolso de honorarios por interrupción del servicio o fracaso en el funcionamiento. Linden Lab tiene el derecho en cualquier momento por cualquier motivo o ninguna razón de cambiar y/o eliminar cualquier aspecto () del Servicio cuando este lo considere adecuado bajo su única discreción.” Términos de servicio de Linden Lab (<http://secondlife.com>)

puestos en línea, sin ninguna garantía para sus usuarios. Sin embargo es muy común que antes de ingresar a un servidor “pirata” las personas busquen referencias acerca de su funcionamiento y del tiempo que tiene de vida.

Tanto los clanes de World of Warcraft como los grupos en Second Life comparten ciertas características: (1) primero la organización social (2) a través de las reputaciones (el estatus), (3) a través de la moral, (4) a través del compromiso, (5) la virtuosidad, y (6) finalmente la cuestión de la repartición de recursos.

### **1.1 El Clan Laghartos en World of Warcraft**

En World of Warcraft los clanes por lo general buscan obtener reconocimientos frente a otros clanes o jugadores, por lo que entrar en un clan que ya tiene un status es considerado un honor para los novatos. Generalmente las admisiones a estos grupos prestigiosos requieren de un “periodo de prueba”, además del auspicio de alguno de sus miembros.<sup>45</sup>

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

Estas comunidades suelen ser frecuentadas por grupos de amigos que mantienen una activa correspondencia tanto dentro como por fuera del Mundo de Warcraft (foros de discusión, mensajes de texto (Messenger, Yahoo, etc.), blogs y otros espacios Web. Pero evidentemente también existen grupos de jugadores que se conocen de antemano y deciden jugar en equipo, estos grupos suelen hacer del juego una parte importante de su vida social. Es decir que utilizan el juego como un punto de encuentro.

---

<sup>45</sup> Me parece importante anotar la idea del clan es histórica, no es un invento nuevo, sino un renacimiento “lúdico” del viejo y primordial corporativismo (clanes o gremio nos viene del medioevo) que podría indicar que existe una necesidad de tener un entorno social definido, organizado y a una escala manejable desde el individuo, es decir una comunidad. Estaría resurgiendo como una respuesta a esa necesidad en un mundo globalizado que niega justamente esos espacios, y que entrega el poder a entes abstractos no manejables desde lo individual, como el estado, la moderna corporación o la moderna universidad.

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

Estos foros, cuando desapareció el servidor Eneida, se convirtieron en lugares de discusión importantes, que revelaron las tensiones entre los usuarios y los programadores acerca de la caída del servidor, que para muchos jugadores producía una amplia gama de sentimientos, pero también se convirtieron en un lugar donde se expresaron los deseos de las personas de continuar su experiencia dentro de los mundos virtuales en conjunto, poniendo de manifiesto la existencia de una historia colectiva.

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

¿Quién me invitó al clan?

Kilico: Pos me pareció justo yo tmb poner la historia de cómo acabe en Laghartos. Desde siempre me han gustado los juegos de todo tipo, y hace un año aproximadamente cuando conseguí mi primera conexión ADSL conseguí tmb mi primer juego masivo en línea, Guild Wars. Lo jugué durante meses, hasta cansarme un poco. Entonces me enteré de que una de mis más queridas amigas, con quien no hablaba en meses, estaba jugando tmb un juego en línea, el WOW. Me picó la curiosidad y me vi un par de videos en youtube que me convencieron de experimentar.

Mi amiga es Memori, y a través de ella conseguí que Shadowwalker, que en ese entonces se llamaba Onix, me pasara los DVDs con parches y todo, y empecé a

jugar en un server llamado Eneida. Onix me metió en un clan llamado EPIDEMIA, que no me convenció del todo, aunque había chévere gente, por lo que me interesó saber que Onix deseaba ponerse un clan cuando llegara a 70. Pero al poco de llegar el server cerró, Ad Eternum.

Probamos varios servers en los días siguientes, y al final Onix me convenció de meterme al Arcania, donde ya había parido a Shadowwalker. Decidimos montar un clan, todo era confuso, yo lo armé pero no conseguí que funcionará porque estaba bug la quest tras las firmas, así que pedí a Shadow que él lo formara. El nombre se le ocurrió a Capulina una noche mientras volvíamos a casa desde la ciudad.

Cuando ya estuvo formado el clan, Shadow prefirió no seguir como Gran Dragón, y pasó el cargo a Punketo y a mi, que por un bug pudimos compartir el cargo durante unos días (u horas, no recuerdo) Finalmente, Punke tmb se safó del asunto, y me dejaron con todo el peso de ser el Gran Dragón.

Los fundadores del clan son Memori, Capulina, Punketo, Shadowwalker, Kilico y creo q Zhun. Y si leyeron hasta aquí ahora saben porqué son Dragones, pese a no tener todos lvl alto o ser los que más se conecten.”

(<http://laghartos.mforo.com/laghartos-about17.html>)

Es necesario mencionar que la movilización de las personas de un servidor a otro en su gran mayoría solo es reconocible por la utilización de un “screen name”, ya que los avatares creados desaparecen al igual que los servidores que “caen”<sup>46</sup>. Para los usuarios el “screen name” es importante por lo que la mayoría de los miembros del clan mantuvieron el mismo en los diferentes servidores. Aunque no es muy común, algunos de los miembros del clan decidieron cambiar su “screen name”, esto se debe a diferentes razones: (1) por el deseo de anonimato (2) porque en este nuevo servidor el nombre está tomado por otra persona ( no es muy común, pero puede pasar), (3) porque el nuevo avatar que están creando es diferente y no lo identifican con el anterior, (4) porque ya no les gusta su “screen name” y quieren cambiarlo aprovechando la coyuntura. En general muchas de las personas pertenecientes al Clan Laghartos que optaron por alguna de estas opciones, al ingresar al mundo con su nuevo avatar se identificaban para los miembros del clan con su antiguo “screen name”, incluso algunos a pesar de nuevo “screen name” siguieron siendo llamados por los miembros más cercanos por el antiguo. Volveremos sobre este punto en el acápite que se refiere a los avatares específicamente.

Los clanes están conformados por un líder y un grupo de base de apoyo de este líder y los demás miembros, por lo que existe una estructura jerárquica dentro de los clanes. En el clan Laghartos el líder era Kilico (denominado como “gran dragón”) y el grupo de apoyo estaba constituido por el resto de miembros fundadores conocidos

---

<sup>46</sup> En el argot popular de los mundos virtuales se utiliza la palabra caer para referirse a que el servidor está offline.

como “dragones”. Los nuevos miembros del clan eran reclutados según las reglas del clan:

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

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

1. Comportamiento soez, grosero, agresivo, con miembros del clan o con otros jugadores.
  2. Comportamiento traicionero, por ejemplo incumplir acuerdos respecto al loteo en instances.
  3. Pasar información a la alianza o a otros clanes.
  4. No haberse conectado en un mes, siendo lvl 0-20.
  5. No haberse conectado en dos meses, siendo lvl 20-40.
- Ojo, puntos 4 y 5, si van a ausentarse por mas del tiempo indicado, escriban pidiendo no ser expulsados.

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

En los servidores “piratas” de World of Warcraft los jugadores comienzan en un punto cero, en lo que se refiere a recursos, todos tienen el mismo nivel, no tienen dinero y pueden escoger sus roles y el tipo de avatar como quieran. Sin embargo esta inequidad, que se manifiesta a través del estatus, se da por las elecciones de la persona durante el juego y por las negociaciones que se dan dentro del clan acerca de quien recibe un recurso y cuando. Dentro de los clanes se crean reglas básicas y complejas sobre la repartición de recursos. Por ejemplo en el clan Lagartos una de las reglas en lo que se refiere a conseguir recursos en grupo es no “nijear”, cuando se hacen “instantes” el objetivo final es llegar a un “boss”, generalmente después de matar al “boss” se reciben buenas recompensas, estas recompensas son repartidas dentro del grupo según los reglamentos del clan. Tomar un “ítem” que no corresponde a la clase de un avatar se denomina “ninjear”, es una forma de decir robar, lo que implica generalmente una sanción por parte del clan o en casos repetitivos la expulsión del mismo. Sin embargo este tipo de sanciones morales no solo tienen implicaciones dentro del clan, ya que afectan la reputación de un jugador dentro de todo el mundo virtual, esto es algo que normalmente se hace público, ya que los clanes tampoco son entidades cerradas están en comunicación con otros miembros o clanes. Por otro lado, estas disputas en algunos casos se traslapan al mundo actual, ya que hay grupos de jugadores que se conocen cara a cara y este tipo de acciones pueden generar problemas entre ellos. Pero esta no es la única manera en que existe un tráfico entre el mundo actual y el mundo virtual, Kilico el líder del Clan Lagartos, en el mundo actual es un líder comunitario, su forma de gestionar el clan tenía mucho que ver con su gestión con las comunidades en el mundo actual.

Carla: ¿Como organizas el clan, como es ser líder?

Kilico: La verdad es que yo vivo en la vida real trabajando en procesos comunitarios (...) los procesos comunitarios no se dirigen, pero sí puede decir que influyo en ellos, soy un actor en ellos. Entonces eso me ha permitido aprender muchas cosas directamente porque hay mucha teoría al respecto. De hecho yo aprendí a tomar decisiones por consenso con una profesora norteamericana, pero yo no supe lo que era un proceso comunitario hasta que no entré a formar parte de la comuna Tola Chica en Tumbaco. Con todo el relajo y aprendí a conocer un poco más como funciona un grupo humano cuando es orgánico, de las gente tal como es con pelotas con gritos, con todo, pero que igual logras resultados interesantes. Esto me llevó a analizar el construir comunidades en los Andes que se llama Aini, que ahora le llaman reciprocidad. El Aini según parece era el sistema económico de los Andes, (...) todos los otros estaban subordinados incluso el comercio entraba dentro de la lógica del Aini, el poder se organizaba dentro de la lógica del Aini, qué significa eso que es un trueque diferido a largo plazo sin garantías ni interés, ni medir lo que truequeas,

simplemente das das das y recibes recibes recibes sin que haya una cuantificación de lo que estás dando. Y algente el chisme (...) es lo que va juzgando y categorizando el lugar de una persona dentro de ese sistema de trueque diferido. En realidad lo que quiere decir eso es que una persona es más valorada mientras más capacidad de dar tiene. Y tienes más capacidad de dar porque tienes más carisma y capacidad de organización. Es decir que logras hacer que los recursos fluyan más. Y esa capacidad de organización es lo que hace que acabes siendo líder, es un cargo que se escoge no es hereditario. Entonces para que esta digresión antro-po-histórica es para señalar que de hecho cuando estaba en el Epidemia, me di cuenta que era una oportunidad chévere para experimentar esos conceptos de Aini, (...) que tal si introduces el Aini sin ponerle nombre como el precepto básico alrededor del que se organiza el clan, qué clase de clan va a salir de esto, será posible? (...) Lo que yo percibí es que había una tendencia a que se construyan justamente estos sistemas de apoyo mutuo, yo sentí o presentí que en el juego se estaba dando un proceso de reconstrucción de comunidades, como en la vida real e la gente ya no existe esto ha sido destruido al gente acude a estos espacios virtuales, entre otras cosas para divertirse, desahogar violencia y tal, pero sobretodo para reconstruí comunidades. Entonces cuando entramos a este nuevo servidor en Arcania la idea era hacer un clan. El nombre se salió de toda una reunión vía celular con los miembros fundadores

Carla: (risas) si me acuerdo fue bastante curiosa, una especie de reunión virtual

Kilico: La idea era utilizar elementos del juego para el nombre del clan, entonces en ese tiempo al Fer que no sabía mucho me pregunto, pero que es lo más sobresaliente y yo le dije el Lag y de ahí salió Laghartos, “hartos del Lag”, y también funcionaba como lagartos y todos los rangos del clan tienen que ver con reptiles y cosas así, aunque la salamandra y el dragón no son reptiles, pero bueno. (...) Ahora hay reglas escritas de porqué alguien puede ser expulsado del clan, pero esto del Aini es una regla no escrita, que sin embargo todo el mundo entiende. Sin embargo se ha tenido que poner en claro ciertas cosas como evitar la grosería no solo entre nosotros sino que un lagarto no puede ir insultando a gente de otros clanes, a algunos recalcarles que a la gente del clan no se le vende se comparte. El resultado para mi ha sido el clan más chévere que he conocido hasta ahora, porque si he estado en otros clanes en la alianza y en la horda y no son tan chéveres o son groseros o solo sientes que es una aglomeración de gente como tener un montón de gente diversa metida en un cuarto, cada uno gritando más que otro y cada uno por su lado y eso no hay en nuestro clan. En nuestro clan hay apoyo a pesar de que ha habido dificultades muchas veces. Una cosa más que quisiera decir que es una comunidad el clan no es un grupo de amigos, es más yo diría que es todo lo contrario, en un grupo de amigos tu no te llevas con quien no te cae bien nomás, en una comunidad (...) es gente con la que a pesar de la diversidad compartes ciertos puntos básicos.

Las conversaciones en el chat del mundo permiten que se refuercen las normas comunitarias, como vimos en las normas del clan se hace énfasis en la participación en las conversaciones que tiene lugar en el chat del Clan, es a través de estos canales que se organizan eventos y se toman decisiones colectivas. También se utilizan otros medios como foros, blogs y Messenger.

Los mundos virtuales están compuestos también por símbolos, rituales y un lenguaje particular. El lenguaje que se utiliza en los mundos virtuales como los términos “ninjear”, “está bug”, “hay lag”, etc. son transportados hacia el mail, los lugares de discusión, y en general a la conversación. Los símbolos son tejidos en la vida de los jugadores al ser aplicados a sus vestimentas y equipo. El Tabardo que es el distintivo del clan fue trabajado por los miembros a través de discusiones dentro del foro.

Kilico: Compañeros y compañeras (si, en el clan hay mujeres, ¡No se pongan a saltar como locos! Dignidad ante todo)

Va llegando el momento de tener un Emblema del clan para quien lo desee llevar puesto. Se llama Tabard, se lleva sobre el pecho, y cuesta apenas una monedita de oro, pero... primero hay que diseñarlo y "mandarlo a hacer". Esto último cuesta la coqueta suma de 10 oros, que hay que pagar una sola vez por clan.

La propuesta es que todos pongamos nuestro granito de arena. Como actual Gran Dragón del Clan, me ofrezco a hacer (y controlar) la colecta. Mándeme sus contribuciones poniendo "Para el Emblema" en el mensaje, a Kilico. Si la oferta sobrepasa los 10 oros necesarios, el dinero les será devuelto. !Háganlo pronto, para tener el emblema sin tardanza!

Aquí en este post se publicarán las contribuciones, con nombre y cantidad, de manera que puedan ver que su contribución ha sido tenida en cuenta... y que no me he robado la plata, malpensados.

#### RESPECTO AL DISEÑO

Pueden ir a un diseñador de Tabardos junto al Guild Master de cualquier capital (pregunten la dirección a un Guardia) y jugar libremente con las opciones. Tomen una foto de su diseño propuesto (botón print screen en su teclado), recórtenla para que muestre solo el área de interés, y colóquenla en este foro. ¡Haremos una votación para elegir el Emblema del Clan! Para poner la imagen, les aconsejo los servicios estilo [photobucket.com](http://photobucket.com)” (<http://laghartos.mforo.com/laghartos-about9.html>)

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



Fotografía 3: varios diseños del tabardo del clan

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

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

## **1.2 Ecuador en SL**

“Ecuador en SL” nace como una propuesta de generar una comunidad entre todos los ecuatorianos que se encuentran en Second Life, algunos de sus miembros residen en el país otros se encuentran fuera por diferentes motivos, principalmente por migración y estudios en el exterior. Si bien es un grupo que se enmarca dentro de una propuesta de identidad nacional, “(...)Aún como es posible ser 'americano' 'o indonesio' y también identificarse con una variedad de subculturas y localidades, entonces la existencia de comunidades no prohibió un sentido de pertenecer simultáneamente a la Second Life en conjunto” (Boellstorff 2008: 185) *Traducción propia*. Aunque también hay algunos miembros de otros países que se han juntado a la comunidad porque tienen amigos dentro de ella, aunque principalmente son ecuatorianos los que la conforman. Boellstorff (2008:181) señala que las personas que habitan los mundos virtuales no podrían denominarlos como tales si no existieran múltiples residentes. “Desde los días

de los MUDs, hubo un grado notable de consenso a través de una variedad de mundos virtuales acerca de que las relaciones sociales son su aspecto más importante” *Traducción propia*. Second Life es un mundo abierto por lo que la creación de comunidades virtuales es primordial en la estructura el mundo. Si bien hay también personas que deciden no pertenecer a ningún grupo en particular al igual que en World of Warcraft existe la posibilidad de crear un grupo de “amigos” por lo que la experiencia también implica un alto grado de socialización

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

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

Acerca la intención del grupo Lorealy posteo lo siguiente:

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

El grupo fue creado en 2008 y hasta el momento tiene 71 miembros. Cuando las personas ingresan a un grupo puede decidir que el nombre del grupo al que pertenecen aparezca arriba de su “screen name” para que otros puedan verlo.

Los grupos en Second Life son muy diversos pueden constituirse en función de lugares de encuentro (bares, zonas de juego, parques, etc.), tópicos ( voluntarios, personalización de avatares, como diseñar en Second Life, problemas de gobierno en Second Life, ayuda para mujeres, etc.) y categorías identitarias ( nacionalidad, educadores, GLBT, músicos, deportes, etc.). Los grupos creados en Second Life pueden tener una continuidad o constituirse como eventos que tienen lugar en un tiempo limitado. Los primeros pueden ser de adhesión libre, otros requieren una invitación y algunos incluso que se pague un monto por entrar dentro del grupo. Los eventos forman

parte significativa en la constitución no solo de la vida en Second Life sino de las comunidades, Boellstorff (2008:182) define a los eventos como una “conjunción de lugar, tiempo y sociabilidad”. La cantidad de eventos diarios en Second Life es enorme por lo que se los puede encontrar a través de una herramienta de búsqueda dentro de Second Life, en la página oficial el mundo y en otros sitios Web. Aunque muchos eventos no se anuncian en la lista que aparece en el buscador son socializados a través de los mensajes de texto dentro del mundo o boca a boca. Una comunidad activa generalmente mantiene un número significativo de eventos que permiten a las personas socializar a través de sus avatares. Si bien los mensajes de texto también implican una forma de socialización, estos pueden ser asincrónicos ya que se puede enviar mensajes incluso a un poblador que se encuentra fuera de línea y lo recibirá más tarde, dentro del mundo o directamente en su mail. Pero los eventos es el lugar donde las interacciones son importantes.

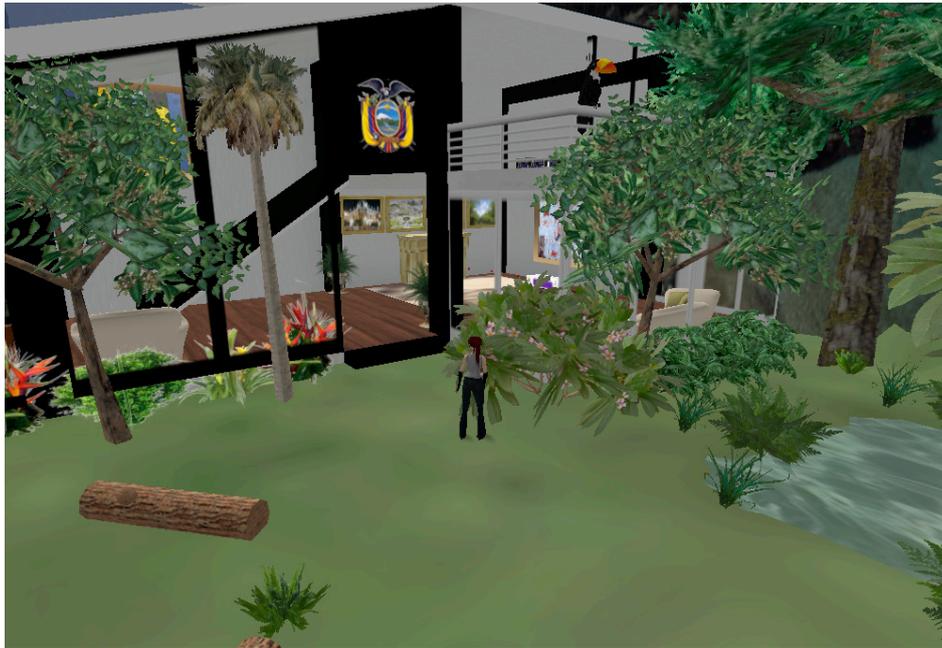
En “Ecuador en SL” durante mi observación participante básicamente el grupo se estuvo constituyendo mediante la creación de redes sociales particulares de algunos de los miembros, es decir que el crecimiento de la comunidad estuvo basado en los encuentros de los pobladores con otros grupos y en diferentes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

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



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

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



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

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



Fotografía 6: Oficina y Estadio de Fútbol Second Life

Además se ha creado una página Web para que las personas puedan inscribirse dentro del equipo. En esta página la relación de las personas con el equipo está altamente formalizada, si bien pueden solo inscribirse como fans también pueden hacerlo como jugadores para lo cual es necesario firmar un contrato. La creación de un

equipo implica la producción de una serie de eventos, como la inauguración del estadio, las inscripciones, las prácticas de fútbol todos ellos con un propósito social y con el objetivo de fortalecer la comunidad de “Ecuador en SL”. El producir un evento no es una tarea sencilla, primero requiere de un alto grado de compromiso, segundo de una producción logística y tercero de una creación de redes de apoyo no sólo para la producción del evento en sí misma sino para la realización del mismo. Los mundos virtuales ponen en funcionamiento una acción planificada.

Las tecnologías puestas a disposición de los usuarios en los mundos virtuales relacionadas con el desarrollo de espacios sociales son utilizadas de formas diferentes y con propósitos particulares, como es el caso de “Ecuador en SL”, siendo resignificadas y adecuadas por sus usuarios. La transformación y re-elaboración, tanto simbólica como material, de los artefactos culturales es aun más profunda cuando esos artefactos están impregnados como herramientas y plataformas para la existencia de culturas locales en el ciberespacio.

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

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

## 2. AVATARES: orcos y cyborgs<sup>47</sup>

### 2.1 ¿Qué es un avatar?

Realizando una búsqueda en el Internet (*google it*, un expresión inglesa para referirse a la búsqueda de algo en el Internet) una de las definiciones sobre el término avatar que salta primero es aquella que se refiere al concepto de avatar en el marco del hinduismo. Según el diccionario de la real academia española un avatar es: “(Del fr. avatar, y este del sánscr. avatāra, descenso o encarnación de un dios). 1. m. Fase, cambio, vicisitud. U. m. en pl. 2. m. En la religión hindú, encarnación terrestre de alguna deidad, en especial Visnú. 3. m. Reencarnación, transformación.(RAE.com) El diccionario Larousse en su versión francesa agrega lo siguiente: “Nombre masculino (sanskrit avatāra, descendiente sobre la tierra de una divinidad) Acontecimiento molesto, accidente; contratiempo. Cambio, transformación: Tras múltiples avatares se votó la ley. Informática: Personaje virtual que el utilizador de un ordenador escoge para representarse gráficamente, en un juego electrónico o en un lugar de encuentro”. (<http://www.larousse.fr/encyclopedie/#larousse/6985/11/avatar>)

Estas definiciones no recogen la utilización actual del término avatar referida a los mundos virtuales, la que más se acerca, aún vagamente, es la definición última del diccionario Larousse, que recoge una versión sobre la utilización informática del término.

Aunque los avatares son las figuras prominentes de los mundos virtuales definirlos no parece tan simple. A continuación algunas definiciones, que ayudarán en la construcción de aquella que será utilizada en esta investigación.

Stephen<sup>48</sup> (2008) plantea una serie de definiciones sobre el avatar en las que hace hincapié a las relaciones sociales que se producen, es decir que un “avatar” es ante

---

<sup>47</sup> Haraway, en el “Manifiesto Cyborg” (2007) dice que “La ciencia ficción contemporánea está llena de cyborgs – criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambiguamente naturales y ratificales” (Haraway, 2007:1) “No está claro quien hace y quien es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro que es la mente y el cuerpo en las máquinas que se adentran en prácticas codificadas. (...) Una consecuencia es que nuestro sentido de conexión con nuestras herramientas se halla realzado.” (Haraway, 2007: 26)

<sup>48</sup> Su trabajo se ubica en la intersección de la cultura y de la tecnología, en la punta donde se intersecan la literatura, la interactividad y el arte visual. Diseña humanos digitales, construye mundos virtuales y crea interfaces virtuales emocionales. En 2006 fundó HeadCase Human facturing, y en 2007 Echo & Shadow – dos compañías que desarrollan herramientas que permiten a las personas crear avatares autónomos, no personajes de juegos, y retratos interactivos. (página oficial del autor, <http://www.boar.com/>)

todo una forma virtual que permite a la persona participar en una serie de relaciones sociales dentro de un mundo virtual:

Un avatar es una representación social e interactiva de un usuario. (...) Sin un ambiente social- o al menos uno que imite una interacción social- el avatar no puede existir. La sociabilidad es el aire que un avatar necesita para respirar. (...) Las interacciones sociales entre los usuarios en línea son las que crean los avatares, dan forma a sus personalidades, y les dan una razón para existir. No necesitan ser muñecos 3D para existir. En esta base un avatar es una cosa simple, es un nombre, una imagen, y un ambiente social<sup>49</sup> (Stephen, 2008: 13-23) *Traducción propia*

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

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

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

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

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

---

<sup>49</sup> En esta investigación los avatares con los cuales trabajamos dentro de la investigación son imágenes 3D, aunque en muchos sitios de Internet, redes sociales especialmente como Twitter, Yahoo, Messenger, Facebook, Hi5 y otros, se considera un avatar imágenes 2D, fotografías y videos. Es decir que un avatar es la representación virtual de una persona, real y /o imaginada, que circula dentro de estas redes virtuales.

de los juegos, la creación de prácticas económicas que tienen que ver con intercambios entre el mundo virtual y el mundo real, etc.

Otra definición que agrega aún más significado a las anteriores es la de Boellstorff (2008) que dice que los avatares son *embodiments*<sup>50</sup> virtuales de las personas. El autor se refiere a la relación que se establece entre el avatar y la persona que lo utiliza, dice que en las primeras investigaciones sobre mundos virtuales ya se vislumbraba la relación entre sociabilidad, subjetividad y *embodiment*. “Las personas tienen un sentimiento de propiedad muy fuerte hacia su imagen [i.e., avatar]. Lo que les pasa, les pasa a ellos. Lo que los toca, lo sienten...Una nueva forma de situación social es creada” (krueger 1983: 127-28 cit. En Boellstorff, 2008: 129). Es decir el concepto de *embodiment* pone énfasis en la relación de las personas con la tecnología. Los avatares son así “uno de los puntos centrales con los cuales los usuarios se entrecruzan con un objeto tecnológico y se *embody*, haciendo de los ambientes virtuales y la variedad de fenómenos que se fomentan reales” (Taylor 2002: 41 cit. En Boellstorff, 2008: 129). *Traducción propia*

Según Bowers et. al. (1996) es posible analizar el *embodiment* por las formas de interactuar que tienen los avatares dentro de los mundos virtuales. Por ejemplo, dentro de los mundos virtuales, hay un rango de distancia para escuchar o leer las conversaciones de otros en el canal local<sup>51</sup>, para participar u observar las interacciones que se producen entre varios avatares en un mismo lugar<sup>52</sup>. Aunque este rango no necesita de un acercamiento próximo entre los avatares, en general cuando ocurre un encuentro entre dos avatares, en el que se produce una interacción social estos se posicionan uno frente a otro o de forma cercana, al igual que en un encuentro cara a cara, existe por lo tanto un comportamiento gestual que es importante. Sucede lo mismo

---

<sup>50</sup> Se utilizará la palabra “embodiment” “embody” “embodied en inglés ya que existen muchas traducciones al español que pueden diluir el significado o confundir al lector.

<sup>51</sup> Tanto en World of Warcraft como en Second Life existen tres canales de conversación o chats de texto: el primero es un canal local en el cual las personas pueden comunicarse con otras que se encuentran a cierto rango de distancia de sus avatares y que se encuentran en el mismo lugar geográfico, el segundo es un canal que permite mantener conversaciones con las personas de un mismo grupo o clan y el tercero es un canal personal en el que se mantienen conversaciones privadas entre dos avatares. Estas características son similares en varios mundos virtuales. En World of Warcraft además existe un canal general para cada facción la Alianza o la Horda en donde todos los miembros pueden comunicarse. Solo en el servidor “pirata” de Hachas&Dados los administradores incluyeron un canal general en donde las dos facciones pueden comunicarse entre ellas.

<sup>52</sup> En el caso del Chat, es la forma de comunicarse con otros residentes cercanos en Second Life. A diferencia del Instant Message (IM), el Chat puede ser escuchado por cualquiera ( y cualquier objeto encriptado) dentro de un rango . Esta reseña se encuentra en el manual de Second Life para principiantes, publicado ONLINE por LindenLAB.  
(<https://support.secondlife.com/ics/support/default.asp?deptID=4417&task=knowledge&folderID=208>)

en el caso de que un avatar quiera ignorar a otro, podría simplemente no contestar las preguntas o no seguir con la conversación que intenta sostener otro avatar, pero en la mayoría de los casos, los jugadores o pobladores no recurren simplemente a un texto “no quiero hablar” o “no me interesa lo que me preguntas”, sino que utilizan su cuerpo virtual para dar a entender este desinterés, se alejan del otro avatar, le pueden dar la espalda e irse hacia otro lugar o utilizar algunas de los gestos o sonidos que permiten realizar los avatares para mostrar esta falta de interés. Es decir utilizan su cuerpo virtual y las habilidades que tiene para interactuar con otro avatar. Esta relación entre el avatar y la persona muestra claramente que el avatar es un vehículo a través del cual se puede analizar la relación entre cultura y tecnología.

Milburn (2008)<sup>53</sup> en su texto “Átomos y Avatares: Mundos virtuales como laboratorios de multijugadores masivos” dice que los mundos virtuales posibilitan:

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

*Traducción propia*

En esta investigación vamos a definir a los avatares como *embodiments* virtuales de las personas, que les permiten interactuar tanto con la plataforma virtual como con otros avatares, tejiendo relaciones sociales entre ellos. Las personas pueden expresar a través de sus avatares tanto como la tecnología y la imaginación les permiten. Por otro lado vamos a definir a las personas que se *embody* en los avatares a los pobladores en Second Life y como jugadores en World of Warcraft ya que es así como se autodefinen más comúnmente en estos mundos. Me interesa saber, cómo se *performan* los avatares. Es decir las formas en que las personas construyen y perciben sus contextos sociales, en este caso en los mundos virtuales a los que nos referimos.

Una discusión importante en los mundos virtuales es la distinción entre lo actual y lo virtual, ya que ha sido un tema de debate. Los estudios etnográficos se han constituido por dos ramas principales: la primera ha utilizado aproximaciones psicológicas, la segunda se refiere a la constitución del Internet como campo

---

<sup>53</sup> Colin Milburn es Profesor Asistente de Inglés y miembro del Programa [L1] de Estudios de Ciencia y tecnología en la Universidad de California, Davis. Su investigación se enfoca en las relaciones culturales entre ciencia, literatura y tecnologías mediáticas.

reclamándolo como contexto cultural (Hine, 2005:7). Los estudios desde otras disciplinas, al antropología, la sociología, la economía, aprendizaje, han demostrado que existe un *traslape* entre los mundos virtuales y el mundo actual. Entonces el performance debe ser pensado como la forma en que las personas ponen de manifiesto sus prácticas culturales desde espacios que se encuentran en una dislocación como dice Appadurai (2006), pero que son igualmente significativos.

En este sentido los mundos virtuales se establecen como un contexto cultural (Hine 2006), en el cual las personas a través de sus avatares *performan* una serie de percepciones acerca de su experiencia online, pero también como adquiere significado esta experiencia en el entorno offline. “Los avatares y sus equivalentes textuales nos llevan a encontrar críticamente como la investigación puede ser más significativamente llevada en un terreno en el cual los usuarios realmente se *embodying*, a menudo en formas multivalentes” (T.L. Taylor, 1999:436) *Traducción propia* Estas formas multivalentes a las que se refiere Taylor(1999) tienen que ver con como las tecnologías intersecan profundamente nuestras vidas, permitiendo un tráfico entre el mundo virtual y el mundo actual, pero también un tráfico entre la persona y el avatar, ya que se puede rastrear a través de la observación participante y entrevistas online y offline mirando los tipos de cuerpos creados y adoptados en los mundos virtuales y las formas en que estos cuerpos digitales están atados a la vida online. “Users create digital presences, either via textual description or graphical representations, and all of these actions are thus done not by just an amorphous self in the space, but by a body imbued with certain characteristics and properties. The body users create and use in virtual spaces become inextricable linked to their performance of self and engagement in the community.” (Taylor, 1999: 438). Los cuerpos virtuales son producidos, construidos y experimentados por los jugadores o pobladores de los mundos virtuales. Es través de estos cuerpos virtuales que las personas van a mantener interacciones y por lo tanto van a ser juzgados en estos mundos, el lenguaje corporal del avatar permite saber que esta haciendo.

Para entrar en un mundo virtual el primer paso es crearse una cuenta que permitirá acceder al mundo y al foro oficial de este mundo. Tanto en los servidores “piratas” de World of Warcraft como en Second Life los foros son un parte importante de los mundos virtuales, es en ellos donde se encuentran manuales<sup>54</sup> acerca de estos

---

<sup>54</sup> En Second life el manual que se encuentra línea ha sido redactado por un equipo que forma parte del staff de Second Life. En los servidores “piratas” es muy común encontrar manuales creados por los

mundos y sugerencias acerca de cómo mejorar la experiencia de cada jugador o poblador, además en estos foros se *postean*<sup>55</sup> por parte de los administradores las mejoras (*updates*) que se hacen a los mundos y por parte de los jugadores o pobladores sus problemas en relación al software (bugs), sugerencias o iniciativas de cómo mejorar su participación en los mundos virtuales, pero además se proponen temas de socialización con otras personas que participan en ellos (eventos, grupos, raids, música, intereses personales, narrativas acerca de sus avatares, etc.)

En Second Life al momento de crear una cuenta la persona debe elegir un nombre (el que desee) y un apellido que debe ser escogido de una lista que provee SL. Este nombre y este apellido son lo que Steinkuehler, C. (2006) llamó el *screen name* y es lo que permitirá identificar al avatar dentro de los mundos virtuales en lo sucesivo.

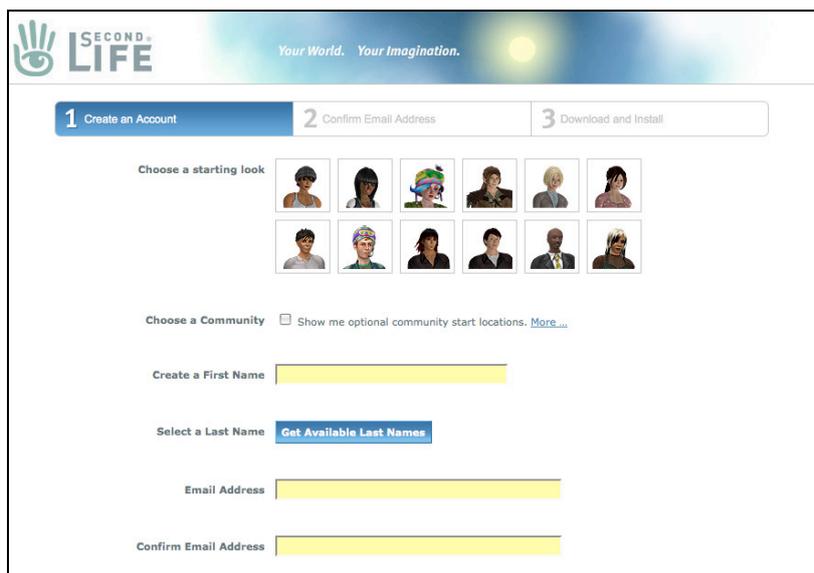
Además el poblador de Second Life para crear su primer avatar debe escoger una figura de una serie de estereotipos con formas y diseños masculinos y femeninos (femeninos: The Night Club, Girad Next Door, City Chic, The Cybergoth, Furry y Harajuku; los estereotipos masculinos son similares. Estos eran los que estaban disponibles cuando cree mi cuenta y no es hasta hace algunos meses que estos fueron cambiados por otros) para hacer su primera llegada al mundo virtual, aunque estos posteriormente pueden ser cambiados<sup>56</sup>.

---

propios usuarios, en los cuales además de hablar del funcionamiento en general del juego, relatan detalles de sus propias experiencias, enriqueciendo estos materiales. Por otro lado en los servidores “piratas” existen una serie de bugs (nombre con el cual se denomina un problema en el software, los *bugs* también existen en los servidores oficiales) que alertan a los jugadores sobre posibles problemas con ciertas *quest*, permitiendo no solamente a los jugadores invertir su tiempo de mejor manera sino también alertando a los administradores del Server sobre ellas para que puedan solucionarlas.

<sup>55</sup> Post es una palabra inglesa que se utiliza para diseñar la actividad de dejar un mensaje en un foro. Utilizo el anglicismo *postear* como una forma de mantener los lenguajes que se utilizan dentro de los mundos virtuales.

<sup>56</sup> El avatar puede ser cambiado un número ilimitado de veces en Second Life, utilizando los instrumentos de personalización de avatar en SL, o haciendo o comprando los artículos que la persona desee para hacer su avatar único. Se puede cambiar de ropa, pelo, piel, ojos, forma e incluso el género. Incluso se puede hacer del avatar algo no humano como una animal, un robot, una criatura mitológica. El slogan que fomenta SL es: “Tu mundo, tu imaginación.”



Fotografía 7: Creación de cuenta en Second Life.

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



Fotografía 8: Creación de avatares en World of Warcraft

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

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

### Razas y clases

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

Tabla1: Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](http://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft)

El momento en que una persona entra en un mundo virtual tiene al menos dos cuerpos, un cuerpo físico y uno virtual. Aunque en los mundos virtuales la mayoría de usuarios o pobladores no tienen un solo cuerpo virtual y una sola identidad en el contexto online, ya que muchas veces estos espacios les permiten performar varios cuerpos digitales, en algunas ocasiones de formas complejas (ya sea porque tienen múltiples avatares en un solo mundo virtual o porque participan en varios mundos virtuales al mismo tiempo, o porque si tomamos la definición de avatar de Stephen (2008) este puede ser una simple imagen, un nombre, un dibujo etc., muchos usuarios utilizan otros espacios en la Web que son significativos para ellos, como foros, facebook, Hi5, twitter, messenger.

Otros se mantienen consistentemente dentro de los mundos virtuales con un solo avatar. World of Warcraft y Second Life no proveen información sobre si un jugador o

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

Esto generó algunas tensiones metodológicas en esta investigación, fue necesario hacer un seguimiento de quien estaba conectado con quien, es decir si varios avatares pertenecían a la misma persona, y además mantener en las notas de campo información sobre sus vidas offline. Taylor (1999) señala que en los mundos virtuales “a menudo, entrevistar a una persona implica entrevistar a varias, todo el tiempo teniendo en cuenta y documentando varias, a menudo relacionadas por biografías, experiencias, contextos sociales. Los usuarios pueden hablar como su avatar, su yo offline o como ambos” (T.L. Taylor, 1999: 439) *Traducción propia*. Usualmente el avatar principal es nombrado como “main” y los avatares secundarios como “alts”. El “main” es como su nombre lo indica el más importante, con el cual han invertido mucho tiempo y por lo general es el más conocido socialmente. Los “alts” muchas veces son creados como formas de experimentar en las plataformas virtuales, en World of Warcraft es muy común que los jugadores tengan “alts” que en general fueron formas de probar con diferentes clases y razas hasta encontrar aquella con la que se sienten más identificados. En Second Life los “alts” se utilizan para experimentar a través del anonimato en otras redes sociales. Si bien los mundos virtuales se caracterizan por el anonimato, el avatar y el “screen name” adquieren una vida social después de un tiempo de vida en estos mundos, es por esta razón que se recurre a otros avatares en busca nuevamente de este anonimato social-virtual.

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

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



Fotografía 9: en la foto Memori espera sentada en medio de un camino a Punketo.

Si leemos el Chat de la imagen vemos que Shizu utiliza un saludo que es reconocido como personal de Shoky, por lo que genera molestia en otros miembros del grupo. En la imagen solo aparece una parte de la conversación, más adelante Shizu aclara que es Shoky utilizando uno de sus “alts”.

En las entrevistas las personas combinan su historia personal, la de sus avatares principales y las de sus “alts”, esta forma múltiple de “ser” se performa de manera similar en los mundos virtuales. Durante el trabajo de campo fue muy común que las personas se pregunten el nombre, evidentemente se refieren al nombre en el mundo actual (el “screen name” acompaña a los avatares, ver foto), sin embargo a pesar de saber cual es tu nombre real, durante el trabajo de campo las personas utilizaron sus “screen names” para hablar entre ellas en los mundos virtuales.



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

Es muy común que Second Life y en World of Warcraft se creen amistades y por lo tanto se extiendan las redes de socialización hacia otros espacios virtuales como el Messenger, Facebook, Hi5 que tienen otras características de interacción. “[21:12] Viviana Baguier: claro, con la gente más a fin, a veces charlamos por msn, nos hemos agregado a páginas como hi5 o facebook.”

A causa de la naturaleza del Internet, muchos participantes usan varios modos diferentes para comunicarse y de ser en línea. Las páginas Web, participación dentro del mundo, los sistemas de mensajería inmediatos, los tableros de anuncios, y otros por el estilo a menudo son el material por donde se crean. La evaluación de la utilidad de entablar una reunión multimodal y la interacción es crucial entonces. Esto es estrechamente relacionado con las cuestiones de existencia plural, anonimato y revelación, y fiabilidad. Considerando que un participante trabaja tanto con la identidad/cuerpos en online y offline, usando modos múltiples para tomar parte con ellos a menudo cabe bien y produce información diferente.” (Taylor, 1999:44) *Traducción propia*

Esta yuxtaposición de formas de “ser” en la Web conlleva formas de auto-representación, pero también formas de reconstrucción de la cultura en función de las tecnologías disponibles.

En World of Warcraft los jugadores utilizan los elementos narrativos que proporciona el mundo virtual para construir sus propias narrativas acerca de sus avatares y su identidad, en Second Life al ser un mundo “abierto” las narrativas utilizadas tienen que ver más con sus propias identidades en el mundo actual, potenciando aquellas que quieren mostrar (por ejemplo los músicos recurren a sus

habilidades para tocar instrumentos o formar bandas, etc.). Además de la utilización de los mensajes de texto para crearse una identidad propia. Sin embargo el *screen name* y la identidad relacionada a él se vuelven tan fuertes que los jugadores lo utilizan no solo en este mundo virtual sino en otros espacios de la Web. Estas formas de “ser” en lo virtual están en un constante flujo entre lo actual y lo virtual, como dice (Boellstorff, 2008:123). A continuación algunas de las respuestas acerca de cómo escogen las personas su “screen name”.

Carla: ¿Cómo escoges el nombre de tus PJs?

Pau: “Siempre uso el mismo ya que en cierto grupo de conocidos ya tengo una “identidad” propia con ese nombre”

Tyr: “El de mi “main” siempre es el nombre que le he dado a mi alter ego “Tyr” o con variaciones si el nombre ya esta tomado, el resto de los nombres pueden tener relación con el universo del juego o nombres que he adquirido de otros juegos.”

Pau: “Por anécdotas que me pasan en juegos, variación de mi nombre (Pauron).....”

s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00□æ6øt□ ·\$#00FF00·\$#400000™□□«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»□□™ ·\$#FF8000でいえご □□[/b]/[a]/[s] says: (8:05:16 PM)

siempre mantenía un mismo personaje, idéntico

Carla says: (8:05:47 PM)

en nombre también? o en clase y en raza?

[s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00□æ6øt□ ·\$#00FF00·\$#400000™□□«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»□□™ ·\$#FF8000□□□□ □□[/b]/[a]/[s] says: (8:06:23 PM)

en todos los aspectos, nombre clase y raza

[s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00□æ6øt□ ·\$#00FF00·\$#400000™□□«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»□□™ ·\$#FF8000□□□□ □□[/b]/[a]/[s] says: (8:06:48 PM)

es como revivía en cada server

CARLA ELIZABETH says: (4:35:40 PM)

y siempre usas el mismo nick o lo has ido cambiando?

Misifus says: (4:35:53 PM)

siempre el mismo

CARLA ELIZABETH says: (4:36:11 PM)

hay alguna razón en particular para eso?

Misifus says: (4:36:38 PM)

para q sepan q estoy allí mis amigos

Misifus says: (4:36:52 PM)

para q me reconozcan mas fácilmente

Carla: ¿Cuántos pjs tienes y como los escogiste?

Javier: Tengo ahorita Kilico, Yachac, Sinchi, kinti, Illapu, Piuelo y Siete tiros. Cada uno de ellos tienen una historia. EL kilito es un asesino [ se refiere a la clase que escogió dentro del mundo]. El Kilico es un halcón de los andes

chiquito. Yo le puse ese nombre, porque yo andaba en una época en que me sentía personalmente muy identificado con ese halconcito, porque no es un gran águila me entiendes, ni es tampoco un gorrioncito, es un halconcito. Pero además es súper casero me parece a mí. Ósea anda con su parejita, cuida sus huevitos ahí. Pero cuando le toca tirarse a la garganta de un bicho grande se tira nomás, es una ave de rapiña. Entonces la teoría del Kilico es que justamente ataca como un halcón. Empieza a correr, yo le corro en automático y regresa y pega un golpe y sigue corriendo, se da la vuelta y regresa (...). Entonces me iba bien en pvp, como cambiaba las direcciones. (...) Lo que cuento en la Web [parte de la historia sobre Kilico se encuentra en el foro del Clan Lagartos <http://laghartos.mforo.com>] es que es la millonésima encarnación de un avatar que yo tengo en mi cabeza desde que tengo 15 años más o menos, ósea desde hace 17 años más o menos.

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

En los mundos virtuales la mayoría de jugadores o pobladores invierten mucho tiempo personalizando sus avatares: en Second Life es posible comprar objetos (que pueden ser vestimenta, pieles, ojos, tatuajes, disfraces, patinetas, guitarras, cualquier cosa imaginada) para personalizar los avatares utilizando la moneda local el Linden, pero también se puede acudir a los “freebies” lugares donde se puede conseguir objetos sin ningún costo: en los servidores “piratas” de World of Warcraft la personalización funciona con una mecánica diferente, tiene que ver con la capacidad de los jugadores de conseguir ítems durante su experiencia en el mundo virtual, algunos también se pueden comprar utilizando la moneda local el Oro, pero no son de la misma calidad de aquellos que se consiguen en las mazmorras. “instances”<sup>57</sup> también llamadas mazmorras o en los “battle grounds”<sup>58</sup> también llamados campos de batalla. Por otro lado es necesario

---

<sup>57</sup> En World of Warcraft las mazmorras (instances) permiten la entrada solo a un cierto número de jugadores a la vez. El objetivo de las mazmorras es llegar un “boss” para matarlo. Son lugares donde el trabajo en equipo es indispensable, normalmente se requiere la participación de diferentes tipos de jugadores (tanques, curadores, magos, etc). Normalmente las recompensas (quipo, armas, etc.) son muy buenas y permiten a los jugadores mejorar su performance dentro del juego ,además de personalizar sus avatares, con los quipos recibidos.

<sup>58</sup> Los Campos de batalla (battle ground) permiten igual al entrada a un cierto número de jugadores a la vez. En estos campos de batalla se forman equipos enfrentados de la Horda y la Alianza. Cada equipo debe lograr controlar el lugar, robando las banderas del otro bando o controlando sus recursos (minas de oro, madera, etc). Son lugares donde el trabajo en equipo es indispensable. Normalmente las recompensas

participar en la estructura del mundo para conseguir “oro”, entonces incluso aquellos que se pueden comprar dependen de la cantidad de tiempo que invierten los jugadores en estos mundos y de las redes que se crean entre los jugadores. El oro puede ser trocado entre jugadores por objetos o también puede ser donado, generalmente como una muestra de solidaridad o simpatía entre jugadores.

En el mundo de World of Warcraft el oro es la moneda circulante que permite efectuar transacciones dentro del mundo. En los servidores “piratas” no se puede trocar “oro” con monedas locales (llámese dólar o euro que son los más comunes en los servidores oficiales u otras), en Second Life si se puede comprar Lindens, que es la moneda local del servidor oficial, con dólares u otras monedas, según la región. Por lo tanto la economía de visual, en lo que concierne la avatar en estos dos mundos funciona de formas diferentes. Cómo se utilizan las posibilidades de intercambio para crear los cuerpos digitales en estos dos diferentes espacios es parte del performance.

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

Un aspecto importante dentro de los mundos virtuales es el poder elegir su avatar, ya que es la forma en que las personas se representan en los mundos virtuales, como diría Goffman son la presentación de la persona en la vida cotidiana. La elección de los pobladores o jugadores se convierte en uno de los factores primarios en los mundos virtuales, en última instancia creando espacio para la inversión del estereotipo generado por los mundos virtuales, la subversión de los roles de género e incluso raza y especie (en World of Warcraft es muy común encontrar avatares no humanos, en Second Life también animales, robots, personajes inspirados en la ciencia ficción. Es a través del avatar que los significados narrativos son construidos desde diferentes combinaciones de elecciones.

## **2. 2 world of warcraft: avatar embodiment y performance virtual**

World of Warcraft narrativamente está dividido por dos facciones los “Alianza” y la “Horda”, esta tensión estereotipada del bien y el mal tiene implicaciones dentro de las personificaciones de los avatares, es una imagen representativa de un particular o de un

---

son medallas de honor que pueden ser acumuladas para canjearlas posteriormente por equipo, que permite a los jugadores mejorar el performance dentro del juego.

tipo de persona basada en “características simplificadas y exageradas” Hutchinson (2007). Este estereotipo es construido por medio de la vestimenta, las características faciales y corporales, la utilización de armas, el movimiento, los mensajes de texto y la voz (en los casos en que se puede activar esta opción, en los servidores “piratas” de World of Warcraft esta característica no se puede activar por lo que la mayoría de jugadores utilizan las posibilidades que ofrece la tecnología de la plataforma para comunicarse gestualmente a través de sus avatares y los mensajes de texto).

Una de las preguntas desarrolladas en el trabajo de campo fue ¿cómo estas características descritas en términos de estereotipos y aparentemente construcciones arquetípicas son utilizadas por las personas, cómo un jugador se identifica con su/s avatar/es de la misma raza (humanos) o de otras. Es importante recordar que la persona se *embody* en el avatar y no es un consumidor pasivo sino una persona activa que utiliza este avatar no sólo para seguir la narrativa del mundo virtual sino también como un medio de socialización, lo que muchas veces rompe con las líneas establecidas por los creadores de estos mundos. Durante el trabajo de campo en los servidores eneiada, arcania y hachas&dados se realizaron algunas actividades que no respondían a la narrativa del juego, como por ejemplo: matrimonios, fiestas, torneos, encuentros del clan para conocerse mejor entre los jugadores, etc. “Rhinegold (1992) sugiere que las comunidades en línea están sustituyendo a los espacios públicos, como bares y cafeterías como lugares de locus de la interacción social pública” (cit. En Wilson y Peterson, 2002: 456) *Traducción propia*

Una vez construido este avatar estereotipado los jugadores interactúan a través de esta representación. Durante su estadía en los mundos virtuales los jugadores aprenden habilidades, a practicar estas habilidades y a aplicarlas para derrotar a su/s oponente/s. El combate, en caso de que lo haya, depende de las habilidades del jugador, más que en la narrativa del juego.

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

un jugador en los mundos virtuales.

Estas destrezas se capitalizan en un estatus dentro del mundo virtual, pero en algunos casos este estatus también se traslapa al mundo real. El reconocimiento de un buen jugador también se plasma en las relaciones entre los grupos de personas que acuden a los cafés net para acceder a los mundos virtuales. Tener destrezas en el mundo virtual también se traslapa al mundo real, si tomamos en cuenta que muchos de los jugadores entrevistados no juegan solos en sus casas, sino en cafenets donde concurren con otros amigos o grupos de amigos que se forman por una presencia asidua en estos lugares. Por otro lado también comparten con su familia, hermanos, cuñados, esposas, hijos..

Carla: ¿Con quienes juegas más frecuentemente? Los conoces solo en el mundo virtual o también en persona

Shadowwalker: Con mi hermana

Zhun: mi hermano, cuñado, hermana y prima.

Shoky: Pues últimamente con quién suelo jugar más es con Elbris (pala retry), y sí, lo conozco en la realidad.

Roman: Juego tanto con amigos virtuales como con amigos reales, el clan del q formo parte cuenta con muchos miembros, así q comparto aventuras con gente diferente todo el tiempo.

Las elecciones que realiza el jugador afectan el proceso de identificación y su performance en el mundo virtual, estas elecciones por lo tanto son significativas. La única forma de cambiar la apariencia es a través de las modificaciones creadas por los jugadores durante su experiencia en los mundos virtuales. El jugador puede cambiar su apariencia visitando los lugares donde se vende equipo, comprando nuevas vestimentas o consiguiéndolas (matando MOBS, intercambiándolas con otros jugadores y a través del pep o el pvp). El color de la piel, la sexualidad o el género no pueden cambiarse durante el juego, se escogen cuando se crea el avatar<sup>59</sup>. En el mundo de World of Warcraft el jugador diseña su avatar escogiendo un número de opciones finito, entre las que se encuentran la raza, el género, el color de la piel, el estilo del cabello, rasgos específicos como piercings o marcas especiales. Dependiendo de la raza que haya escogido, se ubicará en la Alianza (humanos, elfos, enanos y gnomos) o en la Horda (Toros, orcos, no-muertos y trolls), formando grupos con otros jugadores de su misma facción para luchar cuerpo a cuerpo en batallas, buscar tesoros, hacer quest, buscar armaduras u otros ítems útiles, crear y participar en clanes, etc. Incluso el escoger una facción Horda o Alianza puede ser significativa para los jugadores:

---

<sup>59</sup> En la última expansión Wrath of the Lich King lanzada el 13 de noviembre de 2008, se puede cambiar el peinado y las marcas especiales de la cara.

Carla: ¿Cómo escogiste ser Horda o Alianza?

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

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

Carla: ¿Cuánto tiempo pasas en WOW?

Javier: “ te conté que me cuesta más o menos once horas subir un nivel?”

Carla: ¿Cómo escogiste entre las diferentes razas?

Javier: (...) Kilico además es mestizo, latino, pelilargo así con colita morenito, flaco y no es musculoso. Tampoco es un alfeñique (risas) y no es muy alto, mide un metro setenta más o menos [aquí hace referencia a su orígenes personales y a su apariencia]. Kilico es un elfo de sangre porque es el que más se parecía a mí(...) yo puedo jugar con otros avatares, pero no importan mucho, pero este avatar es importante para mí, y este es el que dije me lanzo o no me lanzo, porque si me lanzo ya involucro sentimientos y me lancé.

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

avatares a la vez, permitiendo experimentar con múltiples formas de “ser”.

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

Carla says: (8:09:34 PM)

y porqué escogiste ser ese elfo y no otro?

[s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00␣æ6øt␣ ·\$#00FF00·\$#400000™␣␣«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»␣␣™ ·\$#FF8000␣␣␣␣ ␣␣[/b][a][s] says: (8:10:51 PM)

porque en la historia del juego, es la raza que me gusto y con la que mas sentí identificado, siendo otra los muertos vivientes

Carla says: (8:11:55 PM)

yo sé que puede sonar un poco insistente esta pregunta, pero hay alguna razón por la que te sentiste más identificado con esa raza en especial?

[s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00␣æ6øt␣ ·\$#00FF00·\$#400000™␣␣«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»␣␣™ ·\$#FF8000␣␣␣␣ ␣␣[/b][a][s] says: (8:12:44 PM)

no me resulta insistente jeje

[s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00␣æ6øt␣ ·\$#00FF00·\$#400000™␣␣«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»␣␣™ ·\$#FF8000␣␣␣␣ ␣␣[/b][a][s] says: (8:12:58 PM)

si hay razones

[s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00␣æ6øt␣ ·\$#00FF00·\$#400000™␣␣«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»␣␣™ ·\$#FF8000␣␣␣␣ ␣␣[/b][a][s] says: (8:14:00 PM)

me gusta su espíritu de luego de haber sido invadidos, y casi exterminados se levantaron como pueblo, desafiaron a todos los que se les opusieran, y como un fénix se levantaron de las cenizas, es decir ante una situación limite, encontraron una nueva motivación para seguir viviendo

[s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00␣æ6øt␣ ·\$#00FF00·\$#400000™␣␣«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»␣␣™ ·\$#FF8000␣␣␣␣ ␣␣[/b][a][s] says: (8:14:14 PM)

y iniciar una nueva etapa mejor y gloriosa

[s][a=4][b]·\$·\$#FFFF00␣æ6øt␣ ·\$#00FF00·\$#400000™␣␣«Moríte Joven Y Dejá 1 Bonito Cadáver»␣␣™ ·\$#FF8000␣␣␣␣ ␣␣[/b][a][s] says: (8:14:24 PM)

y eso me identifica.

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

La relación en Línea entre el jugador primario y el sistema/dentro del mundo no es uno claro de sujeto y objeto. Mejor dicho, el interfaz es un bucle de

retroalimentación continuo donde el jugador debe ser visto tanto como implicado por, como implicado en, la construcción y la composición de la experiencia. Encerrado en este bucle de retroalimentación al nivel de interfaz o de los comandos (de ahí el significado de la sensación del juego), las experiencias de jugador al nivel de la participación de primera mano y pueden sostener entonces y descifrar presentaciones múltiples y por lo visto contradictorias del yo. (Newman: 2002) *Traducción propia*

Por otro lado a pesar de que la personificación del avatar está íntimamente ligada con las elecciones que hace el jugador en función de su expertise dentro de los mundos virtuales, también existen casos en que los avatares escogen objetos para sus avatares por gusto estético, para ir a una fiesta pueden cambiar vestimentas de mucha calidad técnica por vestimentas acordes a la ocasión (vestidos de novia o trajes de etiqueta, por ejemplo). Es decir que los jugadores están preocupados por como se ve su avatar y no solamente por aquellas vestimentas o implementos que les proporcionan como protección (armadura) y mejoran sus habilidades dentro del sistema del juego. Castronova (2006: 113) dice que uno de los elementos que caracteriza a los mundos virtuales, se refiere a los MMORPG's específicamente, es el status. Retomando esta idea de Castronova (2006), Klastrop and Tosca (2009:4-5), dicen que “ estas ‘vestimentas resplandecientes’ son uno de los elementos a través de los cuales el estatus puede ser expresado”.

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

Otro de los eventos que tuvieron gran acogida en World of Warcraft fueron los matrimonios. Estos se realizaron por sus participantes como una manera de consolidar las relaciones amorosas que tenían dentro de estos mundos. Takeo y Shoky dos avatares del Clan Lagartos consumaron su unión convocando a las personas del clan y amigos de otros clanes. (ver anexo 2). Este es un ejemplo de las formas en que los jugadores se apropian de la experiencia en los mundos virtuales diferentes de la manera intencionada por los productores.

Los juegos en línea representan como los sistemas imaginarios y reales trabajan, e invitan a los jugadores a interactuar con estos sistemas y como hacerse un criterio acerca de ellos. Esto revela como las formas de la representación funcionan como

objetos estéticos en los contextos de creación, manipulación e interpretación de signos y símbolos. También ofrecen la posibilidad de comunicar con otros jugadores a través de chats que están a disposición de los jugadores dentro del juego, pero también en actividades diversas planteadas por el juego (a través de situaciones artificiales creadas por el mundo del juego que requieren la constitución de equipos) y a través de foros, blogs, etc. Es decir, que la comunicación pasa por diferentes niveles, sin embargo, es en los chats donde los tópicos de discusión están controlados por los intereses y contactos del “mundo real”. Esta diferencia se manifiesta de muchas maneras. Por un lado se crean afinidades en la creación de grupos de acción, que están directamente ligadas a las conversaciones que se mantienen en los chats, pero también a las capacidades de los jugadores de actuar dentro del mundo del juego. Las formas en que los jugadores consideran las acciones es importante a la hora de crearse un punto de vista sobre los otros jugadores.

### **2.3 Second Life: avatar embodiment y performance virtual**

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

Cuando recién se llega a Second Life el avatar es transportado a una “isla de orientación” donde la persona conocerá los mecanismos tecnológicos necesarios para poder vivir en el mundo virtual. Esta isla está compuesta por cuatro tutoriales: apariencia, comunicación, búsqueda y movimiento. Estos tutoriales instruyen a los residentes en los aspectos básicos de manejo del avatar, comunicación con otros pobladores, como moverse y transportarse y acerca de los diferentes tipos de búsquedas que se pueden realizar en SL (grupos, lugares, personas, eventos, espectáculos, etc.).

Además en esta islas los pobladores encontraran voluntarios que están ahí con el propósito de ayudar a los recién llegados. Este grupo de voluntarios ha sido creado por los mismos pobladores de Second Life que tienen interés en ayudar a las personas que recién llegan a este mundo.



Fotografía 11: Isla de Orientación.Fuente:  
[http://wiki.secondlife.com/wiki/Image:Orientation\\_Island\\_Map.jpg](http://wiki.secondlife.com/wiki/Image:Orientation_Island_Map.jpg)

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

En World of Warcraft se desarrollan las capacidades de los jugadores a través de “leveliar”, permitiendo que vayan adquiriendo destrezas poco a poco. En Second Life la forma en al que se estructura el curso de vida de un poblador puede ser más compleja ya que después de salir de la isla de orientación aparece en un mundo abierto. El curso de vida de los residentes es un también entendido como

El poblador después de explorar esta isla será teletransportado a la tierra principal donde comenzará su exploración del mundo virtual, en esta exploración los pobladores crean contactos con otros residentes y establecen los parámetros de su vida en el mundo virtual.

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

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

Estas posibilidades a la hora de elegir hacen que sea más compleja la personalización del avatar, en general los pobladores pasan muchas horas dedicados a esta tarea.



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

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

[20:47] Sombra Brezoianu: como lo escogiste? [me refiero a su avatar]

[20:47] Viviana Baguier: jaja no entendí bien, ósea porque es mi avatar como es?

[20:49] Viviana Baguier: bueno yo he visto aquí, que el 90% tiene avatares lindos, como si fuésemos modelos, tanto hombres como mujeres

[20:49] Viviana Baguier: y eso es entendible, no solo aquí, si no en cualquier juego

[20:50] Viviana Baguier: por ejemplo en juegos que conozco de peleas, como smack down o soulcalibur

[20:51] Viviana Baguier: donde puedes crear tu personaje, la gente no crea "muñecos" feos, débiles, flacos, etc. los hacen grandes fuertes, si es mujer, con buena figura

[20:51] Sombra Brezoianu: si yo también he visto muchos así,

[20:51] Sombra Brezoianu: pero qué es lo que le hace personal al tuyo?

[20:53] Viviana Baguier: mas que la figura, diría la ropa virtual, intento plasmar algo de mi personalidad en el avatar, ósea que casi me visto igual aquí y en la vida real, pero no siempre

[20:55] Viviana Baguier: pues si, soy rockera, soy diseñadora grafica, y simplemente me siento bien como lo que soy, y eso transmito aquí en sl con mi avatar y personalidad.



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

[14:28] Sombra Brezoianu: okey, me puedes contar como escogiste tu avatar?  
 [14:28] tamaxZ Kira: ammm  
 [14:28] tamaxZ Kira: yo  
 [14:30] tamaxZ Kira: ^.^  
 [14:30] tamaxZ Kira: ok  
 [14:30] tamaxZ Kira: ammm  
 [14:30] Sombra Brezoianu: sip  
 [14:30] tamaxZ Kira: primero  
 [14:30] tamaxZ Kira: aparecí  
 [14:30] tamaxZ Kira: en la isla publica  
 [14:30] tamaxZ Kira: todos  
 [14:30] tamaxZ Kira: hablaban ingles  
 [14:30] tamaxZ Kira: entonces me mandaron a un lugar  
 [14:30] tamaxZ Kira: llamado  
 [14:30] tamaxZ Kira: planete free bies  
 [14:30] tamaxZ Kira: y escogí una ropa  
 [14:30] tamaxZ Kira: un poco rustica  
 [14:31] tamaxZ Kira: y me mandaron a  
 [14:31] tamaxZ Kira: un lugar  
 [14:31] tamaxZ Kira: llamado  
 [14:31] tamaxZ Kira: baller city  
 [14:31] tamaxZ Kira: donde conocí a unos amigos que me mandaron  
 [14:31] tamaxZ Kira: a una lugar donde vendían  
 [14:31] tamaxZ Kira: ropa de mi agrado  
 [14:31] tamaxZ Kira: que es esta  
 [14:31] tamaxZ Kira: es como de rapero  
 [14:32] tamaxZ Kira: y veo aquí mi personalidad  
 [14:32] tamaxZ Kira: aquí la plasmo  
 [14:32] tamaxZ Kira: jeje

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

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

Carla/Memori/Sombra says: (11:13:51 PM)

Si claro, pero qué cambio para ti el pasar de usar solo texto a estar en un mundo tan amplio y tener un avatar

Carla/Memori/Sombra says: (11:14:14 PM)

me gusta explorar tu relación con Chromero

Christian...! says: (11:14:59 PM)

primero en las ganas de aprender a manejar el avatar

Christian...! says: (11:15:30 PM)

cuando entré hacia para delante pa tras pa la derecha y pa la izq

Christian...! says: (11:15:48 PM)

y con eso empecé a conocer gente sin antes leer el tutorial

Christian...! says: (11:15:54 PM)

odio leer tutoriales

Christian...! says: (11:16:08 PM)

y me gusta "moniar" las cosas

Christian...! says: (11:16:19 PM)

echando a perder se aprende jejeje

Christian...! says: (11:16:49 PM)

luego a lo real y divertido que puede ser para mi sentirme mi avatar

Christian...! says: (11:17:03 PM)

con relación a mi nombre

Christian...! says: (11:17:28 PM)

Ch es de Christian y romero.. evidentemente de Romero mi apellido

Carla/Memori/Sombra says: (11:17:44 PM)

como es sentirte tu avatar?

Carla/Memori/Sombra says: (11:17:52 PM)

acá tengo algunas preguntas sobre eso

Christian...! says: (11:18:24 PM)

bueno el tener una ropa acorde con lo que me gusta

Christian...! says: (11:18:34 PM)

el tener el cabello como lo quisiera

Christian...! says: (11:18:40 PM)

el tener una guitarra

Christian...! says: (11:18:47 PM)

como la tengo acá

Christian...! says: (11:18:57 PM)

el poder volar

Carla/Memori/Sombra says: (11:19:30 PM)

Como es Chromero?

Carla/Memori/Sombra says: (11:19:43 PM)

si pudieras hacer un perfil que dirías

Carla/Memori/Sombra says: (11:19:53 PM)

se parece a Cristian o es diferente, en qué

Christian...! says: (11:20:15 PM)

si bueno en lo físico

Christian...! says: (11:20:33 PM)

este es un chico ósea el avatar

Christian...! says: (11:20:46 PM)

fornido tiene buen cuerpo

Christian...! says: (11:20:47 PM)

alto

Christian...! says: (11:20:49 PM)  
alto  
Christian...! says: (11:20:53 PM)  
alto  
Christian...! says: (11:20:53 PM)  
jeje  
Christian...! says: (11:21:07 PM)  
bueno es que mido 1,65 aprox.  
Christian...! says: (11:21:26 PM)  
tiene una barba estilo candado  
Carla/Memori/Sombra says: (11:21:28 PM)  
jajaja  
Carla/Memori/Sombra says: (11:21:47 PM)  
y sobre su personalidad que dirías?  
Christian...! says: (11:22:12 PM)  
pues ese si soy yo mismo  
Christian...! says: (11:22:26 PM)  
soy alegre divertido  
Christian...! says: (11:22:38 PM)  
adulador con las chicas pero respetuoso  
Christian...! says: (11:22:43 PM)  
amable  
Christian...! says: (11:23:02 PM)  
si no cambio en eso  
Carla/Memori/Sombra says: (11:23:24 PM)  
hay alguna característica que te guste de Chromero, además de que sea muy muy alto?  
Christian...! says: (11:23:32 PM)  
jajaja  
Christian...! says: (11:23:52 PM)  
no no es muy muy alto algún día voy a conseguir un skin de una más alto  
Christian...! says: (11:23:58 PM)  
soy tamaño regular en el sl  
Christian...! says: (11:23:59 PM)  
jajaja  
Christian...! says: (11:24:11 PM)  
pos me gusta que vuele  
Christian...! says: (11:24:18 PM)  
y que se teletransporte  
Christian...! says: (11:24:44 PM)  
como quiteño el tema de movilización es bastante difícil  
Carla/Memori/Sombra says: (11:24:55 PM)  
uff si, totalmente de acuerdo

Los pobladores crean sus avatares en relación a sus contextos cotidianos en el mundo actual. Mostrando un tráfico entre estos dos espacios. Los avatares son el centro del encadenamiento de representaciones que se producen en los mundos virtuales: (1) las culturas en los mundos virtuales elaboran sus valores y representaciones de sus cuerpos virtuales a partir de los valores y representaciones de los diseñadores de los mundos, (2)

se apropian de sus cuerpos digitales a través de los valores y representaciones del cuerpo que tienen en el mundo actual transformando y adaptando las herramientas tecnológicas que tienen a su disposición, (3) estos dos sistemas culturales de significado con respecto los avatares son por un lado independientes, en la medida en que remiten a contextos diferentes mostrando las características del mundo virtual en relación al mundo actual, pero por otro lado están íntimamente relacionados, mostrando el traslape entre el mundo virtual y el mundo actual.