

CAPITULO II

LAS FORMAS DE ACCESO A LOS MUNDOS VIRTUALES

Este capítulo se centra en los diferentes tipos de acceso que existen para los mundos virtuales. Se analizará el acceso oficial a estos mundos, tomando como ejemplos a Blizzard con World of Warcraft y a Linden Lab con Second Life, para esto se hará una revisión de cómo funcionan las industrias de estos mundos. Por otro lado se analizará el acceso a los mundos virtuales a través de servidores no-oficiales (piratas), tomando como ejemplo el caso de World of Warcraft que ha sido considerado uno de los juegos más exitoso del 2007 y 2008, y también es uno de los juegos que más servidores no-oficiales, y una revisión de la literatura relevante sobre el tema de la piratería.

Para esta investigación se han tomado los servidores eneiida, arcania y hachas&dados, que utilizan la plataforma Mangos, ya que son los servidores no-oficiales en los que se ha hecho observación participante y las entrevistas realizadas corresponden a este emulador. Las entrevistas se realizaron con las personas que manejan los servidores no-oficiales, que por lo tanto se encargan del manejo de la plataforma, el mantenimiento y las actualizaciones del servidor. Por otro lado se hizo un seguimiento de los foros tanto de Mangos como de los foros de los servidores eneiida, arcania y hachas&dados.

Paralelamente se retomaran temas como los derechos de propiedad intelectual, la cultura y la tecnología, la agencia de los usuarios y la producción de conocimientos, que han sido el punto álgido en relación a la discusión sobre la piratería. Finalmente este capítulo se cuestiona cómo se construyen estos espacios alternativos de acceso a los mundos virtuales y cuál es la figura del “pirata” que surge a partir de ellos.

1. La industria y la creación de los mundos sintéticos

Los mundos virtuales al igual que los video juegos convencionales (Wii, Nintendo, Xbox, juegos de computadora como Diablo, Sims y otros) se enmarcan dentro de los grandes monopolios de la industria del entretenimiento. Las industrias más importantes son: en Asia la firma Coreana NCSoft y las firmas Chinas Shanda Entertainment, The9, NetEase Perfect World y Giant's. En los Estados Unidos y Japón, las mayores empresas incluyen a Sony, que opera su propia división de juegos en línea (Sony Online

Entertainment, or SOE) y a Electronic Arts.(ver también Castronova 2006; James y Walton 2004). Además de la firma francesa Vivendi. Todas estas son grandes corporaciones que monopolizan la mayor parte del mercado se encuentran en Asia, Europa y América del Norte. Aunque en el ámbito de los video juegos estas empresas tienen un gran mercado en América Latina, en el caso de los mundos virtuales todavía son muy pocas las que han incursionado.

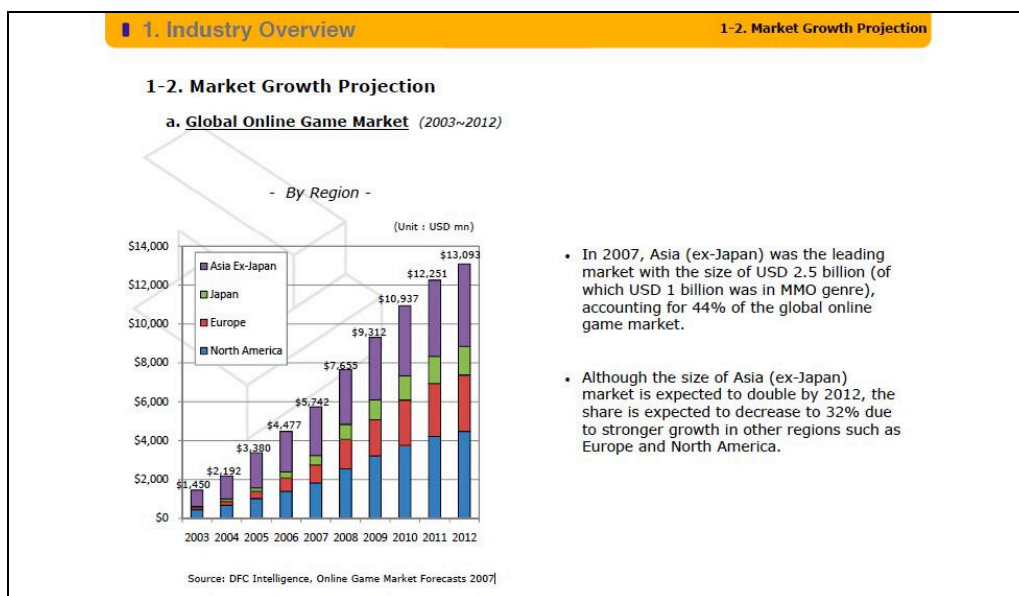


Gráfico 1: Fuente: Global Online Game Publisher NCsoft

Castronova (2006) es uno de los pioneros en la investigación de las industrias y de las economías de los mundos virtuales, en su libro “Mundos Sintéticos: el negocio y la cultura de los juegos online”, analiza la relevancia que en la actualidad tienen estos mundos, mostrando que la economía que se genera dentro de ellos tiene implicaciones importantes en el mundo actual difuminando las fronteras entre la fantasía y lo real. En este libro Castronova realiza un estado de la cuestión en lo que se refiere al mercado de los mundos virtuales, aborda las corporaciones más grandes, los métodos de producción comunes y los modelos de precios, tomando en cuenta las fuerzas del mercado que están en juego.

Castronova (2006) define a la estructura mercantil de esta industria como una “combinación clásica de un número pequeño de firmas dominantes, en constante muñequeo, entre unas y otras, frente a un conjunto de pequeñas firmas que empujan desde fuera”. (Castronova, 2006: 126) Traducción propia

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

Un mundo virtual se produce de forma similar a un video juego convencional. La diferencia con estos últimos está en que la producción de los mundos virtuales no termina cuando el producto es lanzado al mercado, sino cuando las personas pueblan estos mundos. Incluso durante su tiempo de vida los mundos virtuales requieren de personal que ofrezca un servicio 24 horas al día para sus usuarios durante todo el año. Este servicio está orientado no solamente a solucionar problemas técnicos del funcionamiento del mundo virtual sino también a dar un seguimiento de la participación de los pobladores, moderando foros por ejemplo. Pero además es importante señalar que un punto que ha permitido que ha impulsado la expansión de esta industria es la retroalimentación entre los jugadores y los creadores de estos mundos, potencializando las innovaciones en esta área. Además de un grupo de profesionales que se encarga del mantenimiento los equipos (computadores-servidor) que permiten tenerlos *online*, y otro de la creación de expansiones y parches que se lanzan periódicamente. Las expansiones generalmente proveen de nuevos contenidos y los parches solucionan problemas o errores, comúnmente denominados como “bugs” que se hayan detectado en los mundos virtuales. Tanto las expansiones como los parches se pueden bajar a través de Internet directamente desde las páginas oficiales o también desde foros creados por los usuarios que proveen de links desde donde se descargan directamente al computador. En general los parches son gratuitos ya que están orientados al mejoramiento de la experiencia *online* y a solucionar problemas que se han identificado dentro de los mundos virtuales. Sin embargo las expansiones en muchos casos tienen un

costo, ya que permiten a los usuarios refrescar su vida virtual añadiendo características nuevas.

Castronova afirma que: “la producción y la marcha de un mundo sintético no son una cosa fácil de hacer necesitan de un poco de organización, y de bastante dinero también” (Castronova, 2006: 126). *Traducción propia* La producción de los mundos virtuales implica para la industria del entretenimiento dos etapas la creación del juego que será distribuido posteriormente como un software al que se puede acceder por descarga desde Internet o por la compra de discos que permiten cargar el software en un computador, y de un servicio *online* para los usuarios pero que implica también el mantenimiento del mundo virtual (programadores, diseñadores, servicio al cliente, etc.). Uno de los problemas principales que enfrentan las compañías que producen esta clase de mundos es el manejo de las comunidades virtuales, el trabajo en red necesario para mantener en funcionamiento estos mundos y el servicio a sus usuarios . La experiencia en estas área es por lo tanto primordial para garantizar su éxito en el mercado. (Castronova 2006; James y Walton 2004)

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

Añade Castronova (2006) que la mayor parte del dinero que se invierte en la creación de los mundos virtuales es destinado a la adquisición de una licencia y al servicio de vida. Sin embargo antes del lanzamiento de un juego existen varias etapas que son importantes para caracterizar a las industrias que producen los mundos virtuales.

Primero se constituye un equipo que desarrolle el juego (James y Walton, 2004:15). Este es un equipo multidisciplinario en el cual los diseñadores determinan que va a hacer el jugador, los artistas diseñan el entorno y los personajes. Tanto artistas como diseñadores designan las tareas correspondientes a los programadores (Castronova, 2006: 128). Cuando se ha logrado un producto más o menos terminado se

lanza una versión Alpha²⁶ del software y se pone a prueba, aunque el contenido todavía sigue siendo desarrollado. Durante el periodo Alpha se establecen importantes canales de comunicación entre los desarrolladores de los mundos virtuales y los usuarios. (James y Walton, 2004:63-64). Después de varias pruebas y corrección de errores, cuando se llega a un punto de satisfacción una versión Beta se pone a su vez a prueba. Finalmente cuando la versión Beta llega a un punto denominado “Oro” se envía el juego al editor. (Castronova, 2006: 128)

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

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

De todas maneras los mundos virtuales están en un continuo desarrollo, ya que durante su funcionamiento periódicamente se actualizan parches que mejoran su funcionamiento y expansiones que les agregan nuevos contenidos. Entonces lanzar una versión suficientemente buena, aunque contenga algunos errores puede crear un buen marketing del producto y asegurar que el mundo virtual subsista en el tiempo. El

²⁶ Pre-alfa: La fase conocida como pre-alfa, precede alfa o beta. La versión pre-alfa no tiene sus características completas. En esta etapa los diseñadores todavía están determinando qué funcionalidades debe tener el producto. (También se pueden llamar “development releases” o “nightly builds”).

Alfa: La versión alfa de un producto es la primera para la que el equipo de desarrollo decide que implementa todas las funcionalidades especificadas en los requisitos. Es la primera versión del programa que se envía a los verificadores para probarla.

Beta: representa generalmente la primera versión completa del programa informático o de otro producto, que es probable que sea inestable pero útil para que las demostraciones internas y las inspecciones previas seleccionen a clientes. Las versiones beta están en un paso intermedio en el ciclo de desarrollo completo. Los desarrolladores las lanzan a un grupo de probadores beta o betatesters (a veces el público en general) para una prueba de usuario. Los probadores divulgan cualquier error que encuentran y características, a veces de menor importancia, que quisieran ver en la versión final. Generalmente los desarrolladores de las versiones betas del software gratuito o de código abierto los lanzan al público en general, mientras que las versiones beta propietarias van a un grupo relativamente pequeño de probadores.

servicio 24 horas que brindan los mundos virtuales a sus pobladores o jugadores está ligado a un concepto de temporalidad que particulariza a los mundos virtuales y es que son persistentes, es decir que siguen *online* más allá de que sus usuarios estén o no conectados. Es decir que la “vida” dentro del mundo virtual sigue su curso, se siguen realizando actividades, se producen intercambios, se crean comunidades, etc., más allá de que uno o varios usuarios se desconecten. Esto no quiere decir que sean eternos, evidentemente son un producto comercial lo que implica que las industrias invierten en ellos y los mantienen en *online* mientras les generen réditos económicos. La persistencia es un concepto importante que retomaremos en el capítulo 3 cuando se aborde el tema de las comunidades virtuales y de los avatar.

Un mundo virtual no puede ser pausado. Este sigue existiendo y funciona después de que el participante se ha marchado. La persistencia separa a los mundos virtuales de los juegos de vídeo, como el Pac-man. Esta persistencia cambia el modo en que la gente se relaciona con otros participantes y con el ambiente. Ya no es un participante el centro del mundo, pero es un miembro de una comunidad dinámica y de una economía que evoluciona. Un participante tiene un sentido de los sistemas en el espacio (ambiente, ecología, economía) que existen con o sin la presencia de un participante. (Bell, 2008: 3) *Traducción propia*

En cuanto a los modelos de comercialización de los mundos virtuales desde las industrias que los producen²⁷, Castronova (2006: 129-130) dice que, en general existen dos formulas, la primera es que se venden los discos con el software que permite acceder a los mundos virtuales o se paga un monto por bajarse el software del Internet, se paga una suscripción mensual y se cobra un monto también cada vez que nuevos contenidos (expansiones) son lanzados²⁸. Otra modalidad, como es el caso de Second Life es cobrar por las mercancías y servicios que se ofrecen dentro de los mundos virtuales. También se utiliza la publicidad, pero esta es una estrategia que en el caso de los mundos virtuales ha sido objeto de discusión, ya que puede hacer que el mundo

²⁷ Es importante siempre tener presente el juego de fuerzas económicas que se producen a partir de los mundos virtuales, por un lado están las economías que generan las industrias del entretenimiento en sí mismas a través de la producción, comercialización y marketing de estos mundos. Por otro lado está la economía que se genera dentro de los mundos a partir de las interacciones entre los jugadores y pobladores. Finalmente están los tráficos económicos que se producen entre el mundo virtual y el mundo “real” en los cuales hay una lucha por controlar estos espacios por parte de los jugadores o pobladores, de las industrias que son propietarias de los mundos virtuales y de las nuevas industrias que se vinculan a este tipo de comercio, como es el caso de ebay donde jugadores o pobladores pueden vender objetos que circulan dentro de los mundos virtuales en dinero “real” (llámese este dólar, euro, etc.)

²⁸ Este es el caso de World of Warcraft que cuenta con dos expansiones :la primera expansión del juego The Burning Crusade fue lanzada el 16 de enero del 2007. La segunda expansión, Wrath of the Lich King, fue lanzada el 13 de noviembre de 2008.

virtual se parezca demasiado al mundo real y desaparezca la fantasía que es un elemento importante en todos ellos.

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

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

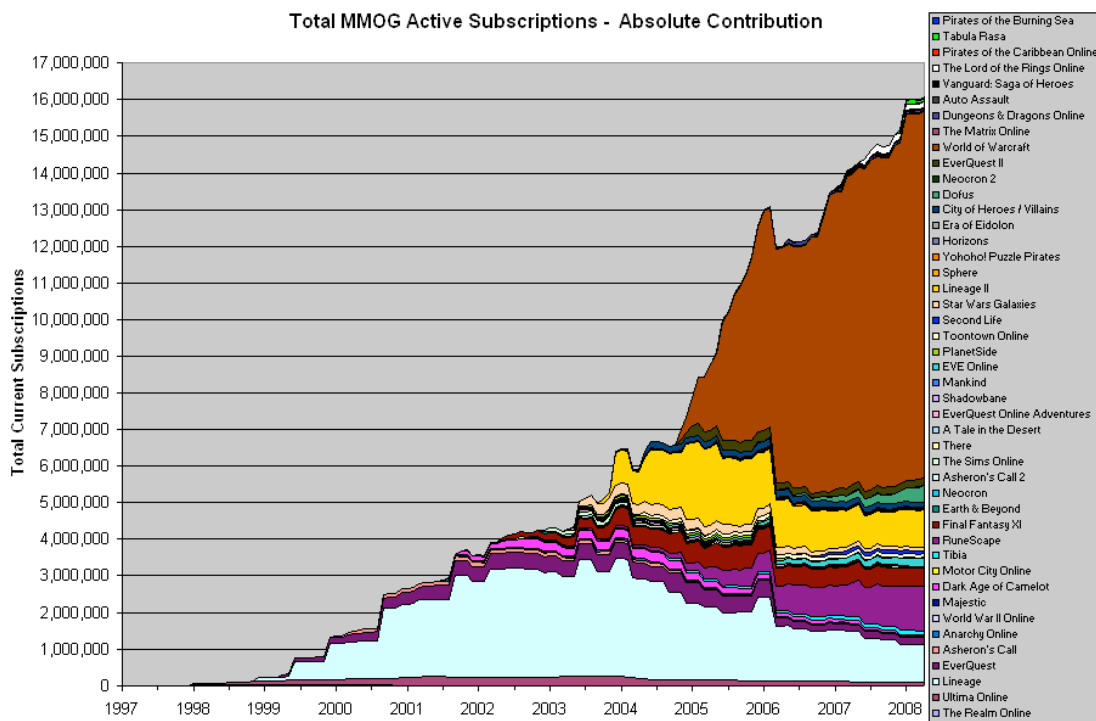


Gráfico 2: Fuente: <http://www.mmogchart.com/charts/>

Este cuadro muestra claramente un crecimiento de la utilización de mundos virtuales y de los sistemas de comunicaciones mediadas por avatares en general.

Este crecimiento se puede visualizar en varios factores: un componente generacional en la adopción de estas tecnologías, un crecimiento gradual (que se

refiere tanto al acceso como al aprendizaje de estas tecnologías), la creación de los mundos sintéticos implica desafíos en varios niveles (creatividad, intelecto), el desarrollo de los mundos sintéticos y los costos. (Castronova, 2006:132).

Traducción libre

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

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



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

Sin embargo, es importante mencionar que aunque la demanda sigue en aumento, la cantidad de mundos virtuales todavía es limitada, por lo que las remesas que se obtiene de ellos son amplias²⁹, incluso para aquellos mundos que no han tenido tanto éxito.

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

Más allá de las dificultades en la producción, distribución y marketing que Castronova menciona uno de los problemas más importantes en relación a los mundos virtuales es que: “The politics of running a world – or perhaps the fact that this is politics, rather than a simple caveat emptor proposition – seem to baffle more than a few companies that ought to know better.” (2006: 127)

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

(...) la sustancia de los mundos virtuales, creando modelos de comportamiento, reglas sociales e instituciones colectivas. La vitalidad de las comunidades en línea es la que determina si un juego persiste y se convierte en rentable. Por lo que los MMORPG's [y los mundos virtuales] dependen de las múltiples interacciones de los miles de usuarios, todos ellos usan el juego pero ninguno es propietario del juego, tienen en un sentido muy amplio, un componente de bien comunitario. Esto es realizado en un segundo nivel más específico, en cuanto a que la mayor parte del gobierno de estos mundos es realizado por asociaciones de jugadores – “clanes” o “guilds”-los cuales evocan altos niveles de

²⁹ Activision, Inc. (NASDAQ: ATVI) es una empresa estadounidense de videojuegos. Fue el primer desarrollador y distribuidor independiente de este tipo de juegos, fundado el 1 de octubre de 1979. Sus primeros productos fueron cartuchos para la videoconsola Atari 2600, y en la actualidad es el tercer mayor distribuidor de videojuegos. Vivendi SA (anteriormente conocida como Vivendi Universal) francés es un conglomerado de medios de comunicación con actividades de música, televisión y cine, edición, telecomunicaciones, Internet, así como videojuegos. El grupo de medios y telecomunicaciones francés Vivendi ha llegado a un acuerdo para fusionar su unidad de videojuegos con Activision, en un acuerdo por 9.850 millones de dólares. El complejo acuerdo dará a Vivendi una participación del 52 por ciento en un nuevo gigante de la industria llamado Activision Blizzard. (...)Esta nueva empresa cuenta con ingresos anuales de 3.800 millones de dólares. (...)El acuerdo valora a Activision en 27,50 dólares por acción, o una prima del 24 por ciento con respecto a su precio de cierre del viernes. Vivendi contribuirá con su empresa Vivendi Games, que está valorada en 8.120 millones de dólares, y dará 1.730 millones de dólares en efectivo por un 52 por ciento de participación en Activision Blizzard.

<http://www.eleconomista.es/empresas-finanzas/noticias/323676/12/07/Vivendi-y-Activision-se-fusionan-para-crear-uno-de-los-lideres-mundiales-de-los-videojuegos.html>

cooperación voluntaria, ayuda mutua y distribución de recursos entre los jugadores.³⁰ (Coleman y Dyer-Witheford, 2007: 943) *Traducción propia*

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

2. El Acceso en World of Warcraft y Second Life

World of Warcraft y Second Life en adelante, WOW y SL respectivamente, trabajan con dos formas de acceso diferenciado. WOW es lanzado oficialmente al mercado en el 2004. Blizzard vende un software de instalación que puede ser comprado en discos o bajado directamente a través de Internet desde su página Web oficial y requiere además que el usuario pague una suscripción mensual para poder jugar dentro del mundo de Warcraft. Además el acceso está dividido por regiones América Latina, Norte América, Asia, Europa y Oceanía. Es importante mencionar que recién el 18 de julio de 2008 se lanza la versión de Warcraft para América Latina, por lo que antes de esto tanto el mercado como el acceso estaba restringido principalmente a Estados Unidos, Europa y Asia. World of Warcraft está actualmente disponible en ocho idiomas, con una versión rusa. Además de Norteamérica y de Europa, se juega en China, Corea, Australia, Nueva Zelanda, Singapur, Tailandia, Malasia, y las regiones de Taiwán, Hong-Kong, Macau y desde el año pasado en América Latina.

³⁰ Coleman y Dyer-Witheford (2007: 934-935) defiende bienes comunitarios (“commons”) como todos aquellos recursos que todos en una comunidad específica pueden utilizarlos, pero nadie puede poseer. En contraste con las mercancías (“commodities”), intercambiadas para obtener algún tipo de beneficio en la base de una posesión privada”

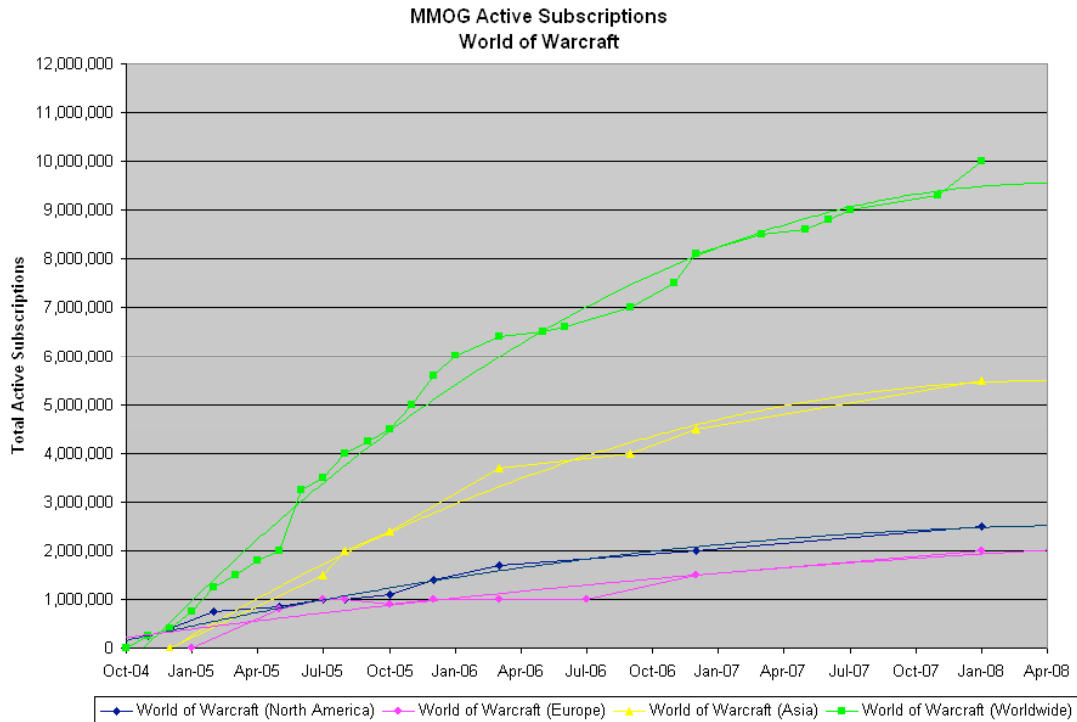


Gráfico 3: Fuente: <http://www.mmogchart.com/Chart11.html>

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

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

Desde su apertura al público en 2003, ha crecido y hoy está habitado por millones de residentes de todo el mundo. Este mundo permite a sus habitantes comprar y vender mercancías de distinto tipo: objetos, tierras, ideas, etc. Para acceder a este mundo es necesario tener un computador con algunos requerimientos básicos, banda ancha y el software que permite acceder al mundo se baja de forma gratuita a través del Internet. Existen dos tipos de membresías la básica y la Premium que permiten básicamente realizar diferentes tipos de transacciones. A continuación una tabla con la descripción de cada uno de los planes de membresía :

Detalles de los planes	Básico/Gratis	Premium/6 por mes
Avatar personalizable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oportunidades de construcción	<input type="checkbox"/> ¹	<input type="checkbox"/> ²
Propiedad de terreno	X	<input type="checkbox"/>
Bono de inscripción	L\$250 ^{3&4}	L\$1000 ^{3&4}
Estipendio semanal	X ⁵	L\$300/semana ⁵
Soporte	Soporte Básico	Soporte Premium
1. Build and script objects in many public and private "sandbox" areas (free temporary building zones). Fly away wearing or driving your creations, or save them to your inventory.		
2. Build, store, and display projects on your land. A variety of climates and topographies are available. See land pricing for more details.		
3. Signup bonus is issued only on our confirmation of valid credit card or other identity information. You will not be charged for this bonus — the information is collected only to confirm your identity. Note: Bonus applies to the first account only.		
4. Premium signup bonus is granted to new registrations only. You will receive your signup bonus 45 days after the signup date, assuming your credit card has been accepted.		
5. Regardless of stipend, Linden™ Dollars (L\$) can be always be bought and sold at Second Life's Linden Dollar Exchange.		
Reactivating an account requires payment		

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

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

Este comercio es manejado con la unidad de comercio interna al mundo, el dólar Linden™, que puede ser convertida a dólares de los EE.UU. según el tipo de cambio que se encuentre en línea.

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

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

Traducción propia

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

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

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

Sin contar que es necesario tener una tarjeta de crédito internacional para realizar las transacciones que permiten tener acceso a los mundos virtuales. En América

Latina las condiciones socio-económicas han dificultado el acceso a estos mundos posibilitando la creación de reproducciones, que permitan el acceso a millones de usuarios interesados en participar en ellos. Frente al mercado aparecen por lo tanto otros aspectos de la cultura digital y los mundos virtuales son puestos en circulación de forma gratuita por comunidades de voluntarios.

Alguna copia deshonesto de un mundo existente será liberada y puesta a disposición de forma gratuita en una red ad hoc par-a-par. Algo como esto ha pasado ya; los hackers inteligentes han usado el software de cliente de los mundos virtuales para hacer una reingeniería inversa del software de lado del servidor que después pone en funcionamiento a servidores deshonestos a los cuales uno puede tener acceso gratis. Aunque estos mundos deshonestos no funcionan muy bien - al aparecer son incapaces de reproducir muy bien las funciones de base de datos y el lado de servicio de cliente del negocio - su existencia hace el punto: es posible que por la combinación del software de código abierto y una red descentralizada, los mundos puedan simplemente surgir solos, sin dueños y autoridades que los controlen. (Castronova, 2006: 142)

Traducción propia

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

3. MMORPG's, piratería y propiedad intelectual

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

Ascent es un emulador basado principalmente en la participación de la comunidad y el trabajo del equipo que lo conforma. Todas las personas interesadas pueden acceder y bajarse el software libremente desde el código fuente que se encuentra

en varios foros y en la página oficial <http://www.mmoforge.org>³¹, y hacer su propio servidor a su propio gusto. Sin embargo, el equipo en sí no proporciona las bases de datos o el contenido (mapas de los mundos virtuales, por ejemplo), pero ha creado una comunidad que se esfuerza por ofrecer el mejor contenido disponible. Esta comunidad es inmensa y se la encuentra en varios foros en Internet, basta poner en un buscador, como “google” las palabras “MMORPG” y “MANGOS” o “ASCENT”. La cantidad de miembros que conforman esta comunidad es muy vasta, es enorme la cantidad de foros que se encuentran en el Internet por lo que no es posible tener un dato certero de cuantos servidores “piratas” existen ni el alcance de esta. Sin embargo como referencia se puede visitar la página: <http://www.xtremetop100.com/world-of-warcraft>, donde se puede encontrar una lista de los 100 mejores servidores no-oficiales de World of Warcraft. Generalmente las direcciones de los foros, blogs o páginas Web que desarrollan estos tópicos cambian de dominio constantemente por las implicaciones que tiene el tipo de información que divulgan para compañías que desarrollan las versiones oficiales (Blizzard).

Mangos (Masive Network Game Object Server) nace en el 2005. Es una multiplataforma gratuita de código abierto, un proyecto de servidores de objeto-orientados a MMORPG, hospedado en SourceForge. Net (desde Septiembre de 2006) y licenciado bajo la GPL³² (General Public Licence).

Este proyecto es uno de los principales que maneja la información especializada necesaria para crear servidores emuladores de código abierto que soportan el protocolo de red de World of Warcraft. La información que se brinda en este acápite ha sido recolectada de varios sitios Web, foros y blogs, en la página oficial de Mangos³³, encontramos algunas autodefiniciones acerca de su proyecto:

Mangos no es un emulador. Es un proyecto de aprendizaje diseñado para aplicarlo a cualquier MMORPG. EL aprendizaje está orientado en este proyecto hacia aprender como se programa un juego y a mejorar la aplicación MMORPG, no a jugarlo realmente. Para participar en MANGOS es necesario tener conocimientos en programación. La comunidad de Mangos está enfoca en un

³¹ Al finalizar esta investigación esta página se encontraba offline. Sin embargo existen muchos foros donde se puede encontrar información de cómo instalar un servidor no oficial de WOW.

³² La Licencia Pública General de GNU o más conocida por su nombre en inglés GNU General Public License o simplemente su acrónimo del inglés GNU GPL, es una licencia creada por la Free Software Foundation a mediados de los 80, y está orientada principalmente a proteger la libre distribución, modificación y uso de software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre y protegerlo de intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios.

³³ Esta página estaba disponible hasta el momento en que se finalizó esta investigación.

lugar donde los programadores puedan resolver sus problemas con esta aplicación. Por otro lado este proyecto se encuentra en una fase alpha lo que implica que los participantes no deben tener expectativas en cuanto a las habilidades, capacidad o estabilidad el proyecto.

(<http://www.mangosproject.org/forum/index.php?showtopic=7590>) *Traducción propia*

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

En el foro oficial del proyecto MANGOS cuando un usuario lanzó la siguiente pregunta:

“Hy all! Is that illegal, when I run a MaNGOS (or Ascent) server on a computer, and some people are playing on my server?” Kisjaksi, postado el 28 de abril de 2008

Estas fueron algunas de las respuestas:

“Why are you comparing MaNGOS with Ascent? Ascent is a illegal emulator, MaNGOS is a learning project.”

“You can host as many server you want, and get as many players you want, but do not make it public. What that means? Well do not add advertisements on a website regarding your server and things like that. If you make a server for your mates (lets say you have about 500) and you won't make the server public, the server is NOT illegal.”

Si bien Mangos y Ascent se lanzan como plataformas que pueden ser utilizadas por los usuarios para generar proyectos orientados de tipo MMORPG's, al aprendizaje de su manejo y al mejoramiento de este tipo de aplicaciones, se ponen en cuestionamiento cuando los usuarios utilizan estas plataformas para generar servidores

no-oficiales (piratas) de los mundos virtuales que son producidos bajo licencias y derechos de propiedad intelectual de industrias específicas, como es el caso World of Warcraft de Blizzard. Sin embargo en los mismos foros las discusiones al respecto son ambiguas y aluden a las problemáticas de propiedad intelectual que se generan no solamente en el caso de los mundos virtuales sino en relación a los productos que circulan en la Web.

(...) [algunos] teóricos de los medios digitales proponen que el software libre divulga una 'cormucopia de los bienes comunales (*commons*)' (Bricklin, 2001) o 'bienes comunales inversos' (Raymond, 2001:149), en los cuales el trabajo voluntario de colectivos de programadores produce resultados más robustos y más innovadores que los de los desarrolladores comerciales. Más generalmente Howard Reingold (2002:35) ha observado que la facilidad de los medios digitales de adaptación, velocidad de circulación, diseminación de instrumentos de autoría digital y condiciones de trabajo en red generan un 'fondo de recursos comunes' que tienden a desbordar a los derechos privatizados. Los académicos reformadores han sugerido que la vitalidad de la producción cultural digital va a ser realzada, no por un recinto más estricto en regímenes de propiedad intelectual, pero mejor dicho por el mejor reconocimiento de los 'recursos creativos comunes' intrínsecos a la actividad del trabajo en red (Benkler, 2002; Boyle, 1996; Lessig, 2001). (Coleman y Dyer-Witthford, 2007: 935)
Traducción propia

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

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

En este panorama complejo también es importante comprender cuales son lógicas de propiedad intelectual que están en juego. Hay algunas puntos que se encuentran en debate, relacionados con el tema, primero vamos a realizar una descripción de las leyes

relacionadas a la legalidad e ilegalidad de estas plataformas y después revisaremos algunos de los post que se encuentran en el foro:

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

Copyright e Ingeniería reversa: El derecho de autor o *copyright* es un régimen legal que protege a las obras escritas y creativas que se encuentran en una base tangible o material como: obras escritas, mapas, ilustraciones, música, fonogramas, cintas de audio y ahora CD, fotografías, programas informáticos y bases de datos durante un límite de tiempo y con ciertas restricciones. Sin embargo en muchos casos los derechos de autor se ceden a las corporaciones auspiciantes, como es el caso de la música, el cine y otros. Las nuevas tecnologías comunicaciones han abierto nuevos canales de producción, compartición y distribución, generando nuevas preocupaciones a los poseedores de los derechos de autor.

La ingeniería inversa es una posible infracción de los derechos de autor de los creadores del juego. Emular un material protegido por derechos de autor no es una violación. Sin embargo, esto exige que el emulador sea completamente una obra original. La ingeniería inversa requiere que el software servidor original se filtre de la compañía que creó el juego, el uso o distribución de este es, sin duda, una infracción del derecho de autor. Las versiones modificadas de este tipo de software de servidor original, no se consideran emuladores. El protocolo que se utiliza para comunicación entre el servidor y el cliente no está sujeto a los derechos de autor, en contraste podría teóricamente ser patentado, aunque las patentes de software es un campo en disputa también. Hay casos en los que un creador de un juego logra de manera efectiva cerrar un servidor no oficial (denominado también “pirata”) con la amenaza de demandas, debido a las evidentes violaciones de derechos de autor, tales como el ofrecimiento directo al cliente de la descarga, o la oferta de descargas modificadas de archivos provenientes del paquete original del juego.

En el caso de los servidores “piratas” de World of Warcraft, se requiere una reingeniería inversa a partir de la cuenta de un cliente del servidor original. Además los personajes y la arquitectura del mundo de Warcraft al igual que la estructura general del

mundo es replicada, aunque como lo mencionamos en párrafos anteriores estos servidores obedecen a patrones múltiples, ya que los programadores utilizan las plataformas de maneras diversas. Hay servidores “piratas” en los que se encuentran formas de juego diferentes a las propuestas por los servidores oficiales, un ejemplo de ellos son los “fun servers”. Los “fun servers” permiten que los pobladores interactúen de forma diferente dentro de ellos a las ofertadas por los servidores oficiales. En algunos “fun servers” es posible alcanzar el nivel más alto en un solo día, lo que en el servidor oficial o en un servidor no oficial “blizzlike” en el caso de WOW tomaría meses. Otros “fun servers” permiten que los usuarios que manejan lenguajes de programación utilicen “cheats”³⁴ dentro del mundo. Otros combinan otras narrativas fantásticas a las ofrecidas por el servidor oficial, en algunos “fun servers” se pueden encontrar personajes de otras historias como Star Wars. En definitiva estos servidores son un ejemplo de de las formas en que estas tecnologías son apropiadas por los usuarios de maneras creativas. Más adelante haremos énfasis en el tipo de trabajo que requieren estos servidores, ya que hacer una reingeniería inversa no es un cosa sencilla ni tampoco el mantener estos servidores “piratas” en línea.

End User License Agreement and the Digital Millennium Copyright Act. En inglés EULA o End User License Agreement, es una licencia por la cual el uso de un producto sólo está permitido para un único usuario (el comprador). Este Acuerdo de Licencia del usuario, es el tipo de licencia usado por la mayor parte de empresas que de software. EULA es un contrato legal entre el fabricante y/o el autor y el usuario final de una aplicación. Los detalles del EULA señalan como el software puede y no puede ser usado y cualquier restricción que el fabricante impone (por ejemplo, la mayor parte de EULA'S del software patentado prohíbe al usuario compartir el software con alguien más). Los EULA's varían su forma de aceptación, algunos requieren que el comprador reenvíe una tarjeta de aceptación al fabricante, otros requieren que el usuario acepte el acuerdo después de que la aplicación es instalada haciendo clic en una forma de aceptación que aparece en el monitor del usuario. Este último método es típico de aplicaciones que pueden ser descargadas de Internet. En todos los casos, el usuario tiene la opción de no aceptar a EULA, por lo tanto derogando los derechos y capacidad de usar el software. Hoy en día la mayoría de los MMORPG más comerciales requieren

³⁴ Los “cheats” son trampas que utilizan algunos jugadores para obtener un mejor performance dentro del juego. Es importante mencionar que para poderlos utilizar es necesario conocer un lenguaje de programación especializado y estar familiarizado con estos mundos.

que el usuario firme una cláusula de no crear o utilizar emuladores del servidor al instalar el servidor cliente que compró. Esta ley sostiene que la emulación de un servidor requiere la elusión de la ley de protección contra copia. Blizzard establece, entre las obligaciones del usuario final en su EULA que :

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

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

Post No. 1

Título: Servers piratas del WoW 12/08/2007 10:31:34 PDT

“Como jugador del World of Warcraft, y como la gran mayoría de gente que conoce de su existencia, me disgusta encontrarme con la existencia de servers piratas. Es normal y comprensible que todos los servers ilegales que existen del wow en el mundo sean difíciles de destruir, pero al menos me gustaría frustrar las esperanzas de infelices que juegan de manera ilegal. De manos de un conocido, me ha sido otorgada cierta información sobre como localizar servers piratas, mediante paginas como Top 100 o Top 200.

*****EDITADO*****

Estas paginas albergan cuantiosos lugares de ocio para noobs que no saben apreciar el juego, pero lo que mas me revienta de estos noobs, cercanos a mi, x

cierto, es lo infravalorado que tienen al server oficial. Es repulsivo ver como alardean de su patético server. Por favor, aunque sea contéstenme con una respuesta razonable. Gracias.

[Mensaje editado por Nazamur]”

Adalastar

Post No. 5

Título:Re: Servers piratas del WoW 13/08/2007 01:26:05 PDT

Es increíble que alguien pueda denunciar algo dando la información directa sobre como infringir las normas...

Un poco más de cuidado, por favor.

PD: En cuanto a tu hilo te responderé con un refrán: "No se le pueden poner puertas al campo". Podemos hacer todo lo que está en nuestras manos por sancionar el uso de este tipo de servicios, pero todo tiene un límite y en Internet hay pocas leyes como bien deberías saber.

[Mensaje editado por Nazamur]

Nazamur

Community Manager, Spanish

Blizzard Entertainment

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

La cultura de juegos fue popularizada, pero también encerrada dentro de un régimen de derechos a la propiedad intelectuales. Los videojuegos siguen siendo el centro de un mecanismo impulsor comercial para probar la aplicación de copyright, la patente y la marca registrada al software. Los jugadores están acostumbrados a hacer clic en los Acuerdos de Licencia de Usuario final (EULA's) bajo cuyas provisiones ellos ceden la mayor parte de derechos sobre los juegos que compraron (Festinger, 2005). El pleito intra-comercial se hizo un rasgo prominente de la cultura de los juegos. Atari demandó a competidores por la copia de PacMan; (...) Nintendo aseguró sus juegos con 'una cerradura y una llave tecnológica' y con abogados notoriamente agresivos; y Microsoft y Sony lucharon contra pleitos de rivales reclamando el robo de secretos importantes de sus juegos (Kline et al., 2003; Nichols, 2000). Pero la cara más publicitada de este régimen patentado ha dado un giro contra un remanente de la cultura hacker: la piratería. (Coleman y Dyer-Witthford, 2007: 937) *Traducción propia*

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

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

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

El Internet ha puesto en entredicho conceptos que hasta hace algunos años funcionaban con éxito, como lo era la ley de copyright. Es con la aparición del Internet que ciertos fenómenos se expanden de forma exponencial, generando nuevas discusiones y dificultades para las grandes compañías (las industrias más afectadas son música, cine y software) que se benefician con el copyright . “The net is interesting because, at least for the moment, it has altered the rules for much copyright and has for example telescoped the continuum.” Castlon Anlityes, <http://www.caslon.com.au/about.htm>

Con la expansión de la piratería se busca extender las regulaciones del copyright generando regulaciones técnicas del mismo (llaves tecnológicas, encriptación de la información, etc.). No se trata ya solamente de regular que pueden y que no pueden hacer los usuarios bajo condiciones particulares con la tecnología, sino también se busca que la tecnología sea inescrutable para ellos. Con el apareamiento del Internet, la tecnología se convierte en la única forma de defensa de las compañías, esto implica un moviendo desde las cortes de justicia hacia las tecnologías que regulan la forma en que los usuarios las utilizan, algunos ejemplos son los m3players, los DVD, las consolas de video, los e-book reader, la televisión y las computadoras.

El sociólogo Yar (2008) define un conducta criminal como una conducta que :

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

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

Los discursos y las acciones puestas en marcha para criminalizar la piratería se centran en la explotación económica del fenómeno dejando de lado aspectos sociales, culturales y científicos que la envuelven. Por otro lado, si bien en ciertas publicaciones académicas se diferencian tipos particulares de piratería como la de compartir archivos par a par, en general (entiéndase gobiernos, entidades encargadas de los derechos de autor como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual OMPI o WIPO según sus siglas en inglés, etc.) se tiende a meter en un mismo saco a todos los tipos de piratería generando definiciones y leyes de la piratería abstractas.

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

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

El término pirata ha adquirido una relevancia importante en la actualidad, ahora se habla de películas, discos, equipos y software piratas, consolas de video “pirateadas”, servicios piratas (televisión por cable, Internet) etc. Si buscamos en el diccionario de la Real Academia española encontramos que “piratear” proviene de la voz “pirata” y se refiere a “ejercer la piratería” o a “cometer acciones delictivas contra la propiedad, como hacer ediciones sin permiso del autor o propietario, contrabando, etc.” La voz

pirata viene del griego πειρατές (peirates), que a su vez viene del verbo πειραάω (peiraoo), que significa “esforzarse”, “tratar de”, “intentar la fortuna en las aventuras”³⁵

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

(...) históricamente, la figura del pirata ha funcionado comúnmente como un subalterno racializado y generizado que intenta trastocar las relaciones hegemónicas de poder. Hoy en día, los piratas tratan de invertir las relaciones de poder a través de la apropiación de objetos menos tangibles que barcos y cuerpos, y se han convertido en el centro de interés para las grandes transnacionales de la globalización económica en el siglo XX y del actual. Apropiándose, modificando y compartiendo un rango de objetos menos tangibles, pero igual de cruciales, estos “ladrones” de la propiedad intelectual trafican hoy imágenes, música y software. (Kavita, 2008:66-67) *Traducción propia*

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

Para acceder a los servidores “piratas” de World of Warcraft es necesario instalar un software del cliente que permite acceder al mundo virtual. Este software se puede comprar en discos que se expenden en varios lugares de la ciudad, pero es más seguro encontrarlos en lugares de mercadería pirata especializada en software de distintos tipos (juegos, programas de computadora, etc.). Estos discos se crean por lo general a partir de un crack de los discos originales y se ponen a disposición de los usuarios en su versión material (CD o DVD) en puestos de venta de artículos piratas o en su versión digital a través de Internet. Un crack implica que una persona con conocimientos especializados en lenguaje de programación rompió los seguros tecnológicos que protegen los discos que se expenden de forma legal para poder reproducirlos. Otra manera es que la información se haya filtrado de la misma empresa que los produce . En cualquiera de los dos casos la información inicial que resulta de romper las llaves de seguridad puede o no ser comercializada en un primer momento.

³⁵ Diccionario de la Real Academia Española. www.rae.es

Pero lo más seguro es que después se encuentre disponible en el Internet³⁶. Esto no quiere decir que esta información esté accesible a todo el mundo, ya que en muchos casos circula dentro de comunidades especializadas, como son una gran cantidad de foros, blogs páginas web de World of Warcraft que ponen a disposición de los usuarios links con archivos comprimidos o torrents, a través de los cuales los usuarios pueden bajárselos directamente a su computador.

En este punto es necesario señalar que el “software del cliente” contiene solo una parte de la información que permite conectarse a los servidores no-oficiales³⁷. Solo con el software del cliente no se puede acceder al mundo de Warcraft, ya que es en el servidor donde está alojado el mundo.

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

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

³⁶ Los primeros discos de World of Warcraft los compré en una tienda de venta especialidad de estos productos. Sin embargo cuando me involucré mas en el mundo virtual encontré algunos torrents que permitían bajarse el instalador del Software.

³⁷ El servidor es el que mantiene el estado del mundo. El software de cliente permite a los usuarios acceder a la información del servidor a través de sus computadoras personales, lo que hace este software es permitir que el cliente cargue el mundo en su computadora y envíe mensajes al servidor y este a su vez al cliente. Estos mensajes son procesados por el servidor dentro de un marco de lo que puede y no puede hacer le cliente dentro del mundo. Esto permite que muchos usuarios interactúen al mismo tiempo en el mundo virtual y en tiempo real.

Carla: ¿Cómo te metiste al negocio de la piratería?

Draco: Primordialmente uno lo hace por cuestiones económicas, cualquier negocio que usted le vea productividad, pues obviamente uno está ahí. Cuando uno ve el objetivo de que produce, tal. Entonces en cuestión de piratería uno lo ve que es rentable, pues uno invierte poco y gana un 75% más o menos.

Carla: ¿Cómo consigues tu los CD's?

Draco: Lo que pasa es que uno vea, ya en el medio, lo que pasa es que uno ya conoce a la gente, entonces porque usted va a comprar usted a comprar un CD normal, digamos de x marca puede ser un PRINCO, usted lo consigue a 25 centavos, para mi es caro, porque usted va y compra en una tienda un CD o ... (interrupción)

Que te iba a decir, a uno compra un CD de 25 centavos le parece caro, porque no compra poco, cuando uno está en el medio, obviamente uno compra ya cantidades de 500, 1000, más o menos de 1000 unidades en adelante entonces.

Entonces uno está consiguiendo un CD en 9, 11 o 12 centavos más o menos.

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

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

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

Carla: ¿Y cómo se hacen las conexiones, porque por ejemplo yo me entero de los estrenos un poco viendo el Internet, las carteleras, etc., qué métodos usan, tienen algún proveedor que les dice estos son los estrenos, como lo hacen?

Draco: Si se tiene contactos. Por ejemplo en mi caso, ahí en Colombia hay gente, que...por ejemplo allá hay un centro comercial que se llama San Andresito donde encuentra uno de todo, aparte de este tema que estamos hablando, encuentra uno celulares, todo, todo chibiado y/o original también. Uno tienen amigos allá, entonces a veces uno está ahí por email, “dígame que hay de nuevo, que tal”, o uno se coloca acá. Por ejemplo ellos están a la expectativa mía de que hay acá en Ecuador para poder llevar para allá, como que hay en Colombia y no esté aquí para yo poder enviárselos si entiende? Entonces nos cruzamos servicios. De pronto si aquí en Ecuador hay algo, lo hay allá? Entonces como ellos están en el medio, entonces saben si si, o no está llegando o está saliendo, entonces uno les provee de la información, se les colabora, igualmente para acá hacen lo mismo(...)

Carla: ¿Cómo consigues tu producto?

Santos: Por aquí si no hay nosotros le creamos a todo lo que es el animé, le hacemos y le tenemos al día al cliente. Igual si piden algo..ayer salió un juego que se llama Spiderman Shadow...ni se como y nos lo bajamos ya está a la venta desde ahora y nos mantenemos al día y ya está a la venta desde ahora. Estamos al día siempre en eso. De ahí sería la fuente de nuestro producto, nos bajamos de Internet y le creamos aquí mismo.

Carla: ¿Eso es lo que te quiero preguntar para los juegos utilizan el mismo sistema, se bajan todo de Internet o ustedes compran por ejemplo?

Santos: Viene a ser algo mixto, en lo que me puedo adelantar en los lanzamientos de play station 2 o de PSP, que es el play station portátil, me adelanto y me bajo, en el animé también, sale jueves cada episodio, nosotros ya lo tenemos para el viernes o sábado subtulado en español y nos mantenemos así al día

Carla: ¿Cuéntame ustedes trabajan con una red de gente o es no es tan difícil acceder a estas cosas en Internet?

Santos: No ya cuando estás en la onda, ya es cuestión de lanzarse, acá nos tienen al día, igual son panas que están en la onda, dicen aquí cuáles son los últimos lanzamientos, incluso a veces nos cruzan el link de descarga y entonces nos descargamos o nos cruzamos los datos, ya tu te bajas un juego y yo el otro y luego nos cambiamos

Carla: Estos panas son gente de aquí que tu conoces?

Santos: Si inclusive hasta clientes, clientes fanáticos, sabes que tienes este animé, yo les digo quieres que te dé descargando, no toma ya te conseguí, tu luego me cruzas algo que yo ande necesitando. Tengo una biblioteca gigante de animé, de juegos, de todo, como para seguir sacando.

Carla: ¿Pero es una red más de amigos o es una red más de gente que esta trabajando en esto?

Santos: Es más de amigos, porque si lo hicieran por trabajo ya vienen intereses, vienen egoísmos, más por amistades. Eso como, a veces ya me dicen oye salió tal cosa, ya para bajar, entonces a veces yo los bajo, me dicen no yo ya lo tengo toma, ahí otro rato me cruzas algo o arreglamos en el DOTA, hacemos equipos, hay torneos, lo que sea y jugamos entre nosotros. Eso te digo es mas afinidad.

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

Barbrook (1999) sugiere que la economía del regalo es posible en el Internet por la predominancia de las relaciones de intercambios sin moneda y que estas relaciones generan un modelo político y económico viable, en el cual no existen las

preocupaciones por los derechos de autor o copyright. Esta economía del regalo se entrecruza con una economía moral que jerarquiza las relaciones que se producen en el Internet. En el caso de las comunidades virtuales involucradas en la creación de servidores no-oficiales de Word of Warcraft el prestigio entre sus miembros es importante.

En el análisis que sigue a continuación se trabajará con los conceptos de economía del regalo y moral, que permiten analizar principalmente el tipo de relaciones que se crean a partir de y dentro de estas comunidades y redes virtuales. Sin embargo es necesario retomar contextualizarlas dentro de algunos parámetros críticos que esboza Terranova (2004) en relación a lo que ella ha denominado economía digital.

Terranova (2004) critica la posición de Barbrook (1999) señalando que la concepción de economía digital que propone el autor sobre enfatiza la autonomía del regalo. Para Terranova la economía digital no es un nuevo fenómeno sino un nueva fase de una larga historia de experimentación. Es por lo tanto necesario entender cómo se imbrican la economía del regalo y la economía moral entro del capitalismo.

Para entender como funcionan estas redes y comunidades virtuales de “piratas”, retomaremos también este concepto de “economía moral” que fue introducido por el historiador social E.P. Thompson en 1971, su análisis se enfoca en como el fenómeno de los “motines del pan” protagonizados por los trabajadores en el siglo XVIII Inglaterra, sus análisis revelaban,

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

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

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

Si bien estos conceptos de “economía moral” están anclados en discusiones sobre los campesinos o comunidades agrícolas pre-capitalistas, proveen herramientas para repensar la utilización de redes y de comunidades virtuales para la piratería confrontadas con las leyes de propiedad intelectual, que en el caso de los mundos virtuales protegen a las grandes corporaciones. En esas economías, los individuos no se relacionan entre ellos como actores económicos anónimos que compran y venden, sino que ponen en juego su estatus, su reputación, sus necesidades, y sus ideas acerca de la justicia y la reciprocidad.

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

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

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

capital económico en si mismo, sino con el lugar que ocupan los usuarios dentro de esta red. Hay mucha gente en el negocio de los juegos que comenzó principalmente por un tema de afinidad, amistad, conocer nuevas personas:

Carla: Lo que más me interesa saber es como se transmite la información, tu ya me has dicho que casi todo se baja de sitios de Internet que ustedes ya conocen

Santos: Igual hay comunidades en el Internet en las que tu entras por un interés afín. Igual tu entras y sigues metiéndote en la onda, ya sabes que tu tienes de todo. Ponte sale una película en los Estados Unidos, el mismo día alguien entra, el día de la inicialización de la película, entra al cine, lleva una cámara y lo filma, se acaba la película y lo mete en datos en la computadora, que se yo pasó en el Señor de los Anillos. Era tanto así que se estrenaba a las doce del medio día en Nueva York ponte, el señor la vio hasta las dos de la tarde, a las dos y media estaba en la casa, a las tres de la tarde ya estaba subido la película en el Internet, tu le revisas en “camcap”, en tantos archivos para descargarte, mírate la hora, ero era a minutos de cuando sale y te la bajas y te armas el disco con programitas que igual te los compras o te lo bajas.

Carla: ¿Ósea casi todos los programas son asequibles y se vuelve un retroalimentarse entre al gente que está metida?

Santos: Si en foros en comunidades, en el Internet cogen y arman una página, hay algunos en que son gratuitas y te puedes hacer un fotolog, armas uno con descargas, que te puedes haber incluso copiado los links de descargas de otras personas y dices este animé me gustó y agradezco a tal persona. Por ejemplo cuando entras a Internet, no sé si has visto en los foros hay una manera de pagarse entre ellos. Ya si no quieres pagar con dinero puedes pagar con lo que se llama el karma, tu le puedes dar un karma de lo que el pone, le dices te agradezco y el das puntos y son los puntos son lo que le dan categoría a una persona y l a categoría es lo que el da un nivel para poner post o dar puntos, igual de esa manera se manejan.

Igual en una comunidad, verás, este es le juego que me bajé hoy día, yo soy un “new full user”, un usuario nuevo así como él, entonces tu puedes ver de este señor que ha puesto tantos post, que ha comentado tantas veces y que tiene tantos puntos. Yo como utilice los datos de el, del juego que salió al final se le agradece, de esta manera, le pongo más diez, le pongo gracias, porque yo utilice los datos de él, podría hacerlo como no podría hacerlo, pero yo tengo, or ser “full new user”, diez puntos diarios para dar. Si eres novato, no tienes puntos y no puedes ni siquiera agradecer, tu te debes ganar.

Carla: ¿Y cómo te convertiste en new full user?

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

El estatus o el lugar que se adquiere en la comunidad es en realidad el pago que reciben por el aporte que hacen. Esto demuestra que en el circuito de la piratería lo que está en juego no es solamente el capital económico, en el cual se centran las leyes y restricciones legales que se han desarrollado sobre el tema. Existe un capital cultural y

social que también está en juego. Aunque es innegable que este tipo de piratería (vender discos de software, música y películas) es un negocio rentable y que tiene un impacto en la economía a nivel mundial, especialmente en las grandes firmas que trabajan en estas áreas, también comienzan a vislumbrarse otras esferas que también están involucradas.

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

Carla: ok, me interesaba saber un poco sobre como conformaste el equipo, si necesitas de un equipo técnico para montar un servidor, qué se necesita para montar un Server

<<CDA>> : bueno, depende. Para poder montar un servidor depende de qué servidor sea y para qué fines le vayas a dar uso. Por ejemplo no es lo mismo montar un servidor de un juego especialmente dedicado para ello como podría ser el unreal o el quake (entre otros) que montar uno tal como lineage2, wow, samp, etc. Aunque es mucho mas complejo llevar un wow.

Carla: Me gustaría saber cómo se organizan tu y tu staff para mantener el servidor de wow?

<<CDA>> Buf, en nuestro caso, para mantenerlo, si te refieres en funcionamiento "tan solo" hay que leer guías y guías en inglés, tener conocimientos avanzados a nivel usuario y altos en nivel de administración. Aun así por mucho que uno sepa hay cosas que no podemos solucionar. Para el wow por ejemplo, sabrás que existe el problema del "lag" que todo el mundo dice en todas partes (algunos idiotas que simplemente lo dicen por decir incluso cuando no hay y otros porque lo dicen porque ciertamente hay). Bueno, este tipo de problema es realmente muy complejo. Hace un tiempo atrás, éramos unos 7 miembros en el staff del wow (en el antiguo servidor, no en este actual, antes tuvimos otro con otro proyecto diferente). Es decir, para que me entiendas, existen unos programas que hacen la función de servidor de wow, y éstos, depende de como estén programados servirán de mejor o de peor manera. Hace año y medio (me da que dos), había un programa/servidor de código cerrado (que no puedes modificarle nada) que era el único que existía, no soportaba mas de 120 usuarios online sin empezar a tener problemas. Bueno, el actual que tenemos es código abierto, lo cual significa que si tienes conocimientos de programación podrás modificar ciertas cosas del mismo, pero es que es algo tan tan enorme y complejo que aun siendo programador con estudios y de carrera (universidad) se te va de las manos y hay cosas que no

puedes arreglar si no tienes un equipo de desarrollo enorme. (...) Para llevarlo, depende de la magnitud y la ambición, en el caso de un usuario normal que simplemente quiere probar un servidor de wow hecho "caseramente", tan solo una sola persona podría hacerlo. Claramente los resultados no son ni por asomo a un servidor organizado, con personas que se dedican a la informática en general (programación, administración, diseño grafico , desarrollo Web y los análisis y pruebas que hay que hacer tanto al principio como con cada actualización (que lo llamamos nosotros "testear una nueva rev.))

Bien, en cuanto a nuestro proyecto, han trabajado dos ingenieros informáticos (uno ingeniero técnico y otro ingeniero a secas), todos ellos de la rama de desarrollo (programación). Dos Técnicos (incluyéndome a mi), que nos encargamos de el montaje del servidor, actualización del mismo (aumento de partes físicas del servidor) y ensamblaje del mismo en las unidades de rack en los centros de datos (...)

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

Así, la economía del intercambio material es sólo una dimensión del intercambio humano más ampliamente, y estos actos de intercambio sólo están, otra vez, constituidos por el esfuerzo humano. La reciprocidad, la relación moral creada por el intercambio mutuo de regalos y acciones, son los medios a través de los cuales el capital social es generado, y esto es casi invisible para una mirada fija estrictamente orientada al mercado. El aprendizaje, el paso de capacidades a través del lenguaje, protocolo, crítica, y todas las otras habilidades culturalmente específicas en los canales de familia, profesión, u otras relaciones, son otra forma del cambio humano que es casi invisible para el mercado. Finalmente, autorización formal — el conferimiento de grados, licencias, y otras cartas credenciales que objetivan las capacidades de los títulos u oficios, son la forma institucionalizada del cambio, principalmente identificado con sistemas educativos, e implicando a menudo el capital del mercado, éstos también son irrastreables por la mercantilización (a pesar de los mejores esfuerzos continuados de políticas neoliberal). Esta economía de prácticas es completa en este sentido. (Malaby, 2006:148) *Traducción propia*

Es decir ser Game Master , GM, que es el nombre dado a un administrador de un servidor, implica un lugar importante en la jerarquía de los mundos sintéticos, dentro de

las comunidades que se generan en estos mundos (clanes por ejemplo), pero también en las comunidades especializadas en MMORPGS. Sin embargo este capital se transfiere también al mundo actual donde se deriva a otros espacios este capital adquirido. La expertise en el manejo de herramientas en programación, creación de software, diseño Web, etc. Pero también en las redes sociales en el mundo actual donde se comparte la cultura de los juegos (este punto lo retomaremos en el capítulo 4 dedicado exclusivamente a las comunidades virtuales y actuales que se crean a partir de estos mundos), no es lo mismo jugar en los mundos virtuales que ser un GM de un mundo.

Carla: ¿Y por ahora como cubres los gastos? (esos 100 euros al mes me imagino que no cubre el costo de equipo?) ¿Qué tal funciona el sistema de donaciones y el bux.to o el spain.to? ¿Cuál ha sido la respuesta de los usuarios frente a estas necesidades?

CDA: El servidor cuesta actualmente 100€ al mes mantenerlo, si somos unos 300 usuarios activos... se quiera o no, se puede mantener Para nada, tan solo he estado cubriendo los gastos por medio de mi propio dinero y por alguna que otra donación casual (que de aquí se las agradezco a los usuarios que lo hayan hecho). Tenemos en la Web una sección de donaciones con los meses y si pinchas en cada mes dirá el nombre y la cantidad del donante.

Carla: ¿Entonces or qué poner un server de WOW?

CDA: (...) Para mí tener un servidor de wow es intentar comprender mas el como poder administrar lo mejor posible incluso en los medios mas complicados. Si, mi objetivo principal no es el dinero. El dinero no me importa, tan solo me importa que el servidor se mantenga "solo" sin tener que poner yo de mi bolsillo todos los meses. Mis objetivos principales realmente son conocer gente seria responsable y de fiar que se dediquen a lo mismo que yo (o vamos, en parte orientado a lo que yo), hacer amigos también, mejorar mi experiencia real administrando servidores, aprender sobre servidores físicos, redes etc.

Estas comunidades virtuales en las que están implicadas las personas que generan servidores piratas, crean un capital social, cultural y científico, en la medida en que generan grupos de socialización acerca de sus intereses afines, comparten una cultura relacionada con los juegos y crean materiales que permiten desarrollar este tipo de software orientados a MMORPG. A través de ellas se construyen dinámicas complejas de aprendizaje que provienen de la experiencia de tener un servidor "pirata", son un ejercicio de entrenamiento, una experiencia didáctica y pedagógica que además constituye un relacionamiento social virtual, pero que también se extienden al mundo actual, ya que el tamaño de estas comunidades y su multiplicidad geográfica permite que las personas se conozcan cara a cara también. Obviamente esta expertise obtenida se traslapa a otros medios como los circuitos laborales, por ejemplo.

Un tema en particular interesante de retomar es el trabajo que se realiza con el proyecto MANGOS. Los servidores piratas al utilizar un sistema de código abierto al

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

Carla: ¿Qué es MANGOS?

ITX: MaNGOS es un proyecto software de código abierto, ubicado en Internet y que cuenta con un equipo de desarrollo dinámico. En teoría cualquier persona que sepa programar y tenga ganas de ayudar, puede bajarse de la red el código, modificarlo, enviar sus parches del código original, y si el equipo principal de desarrollo acepta los cambios, los añadirá al proyecto. Si eres asiduo enviando parches y arreglos, y los desarrolladores del proyecto ven en ti iniciativa y experiencia, pasarás a formar parte del equipo de desarrollo (a eso me refería con “equipo de desarrollo dinámico”, que a lo largo de la vida del proyecto, el equipo varía frecuentemente). Esto implica que podrás intervenir en las decisiones que se tomen en cuanto al rumbo que ha de seguir el proyecto, los objetivos prioritarios del desarrollo, etc. Eso es MaNGOS, así lo venden, y así lo he vivido yo durante tiempo. Ahora, el “para qué sirve” es otra historia totalmente distinta y otro mundo aparte, y será lo que supongo te interese más. MaNGOS es un emulador de los servidores de Blizzard para el juego World of Warcraft. Si lo preguntas en el foro de mangos, por razones de legalidad, nunca te lo admitirán, pero no deja de ser eso, un programa servidor al que se conectan programas clientes, y éstos son concretamente el software de World of Warcraft (en adelante WoW); y lo que pretende el servidor es representar lo más fielmente posible todo el comportamiento de los servidores oficiales de Blizzard. (...)

Carla: ¿Cómo te involucraste en MANGOS?

ITX: [jugando en otro Server pirata] ahí es cuando conocí a CDA. Se dedico a dar publicidad de un servidor que montaría él mismo, ya que nos habían echado a los demás. Entable conversación y amistad con el, y le animé con el servidor. El se encargó de toda la logística del servidor, contratar, Web, anuncios, etc. Y yo de la parte de programación y base de datos. Así estuvimos un tiempo, con bastante fama en el mundillo,(...) Blizzard por aquel tiempo estaba muy al tanto de las replicas de su servidor que se hacían y con abogados y todo se dedico a

sembrar miedo en todo aquello. Muchos buenos proyectos tuvieron que abandonarse por este motivo. Cuando Blizzard aflojó un poco este tema, y tras un tiempo de no encontrar un emulador decente, surgió MANGOS. Como todo proyecto, al principio con grandes fallos que lo hacían injugable, pero poco a poco todo eso se fue solventando, y se pudo mantener una pequeña comunidad.

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

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

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

ITX: El único pago es la satisfacción de que reconozcan el código que sale de tus manos como bueno para un servidor a nivel mundial. Es un pago moral, y es enormemente gratificante para mí. Participar en un proyecto de código abierto como éste para mí es una de las mejores experiencias como programador, y eso que, comparado con los del equipo de desarrollo, no era nada. El tiempo dedicado...no soy capaz de contabilizarlo. Cuando a alguien le dejan haciendo algo que le apasiona, puede pasarse muchas horas. Yo concretamente había días que le dedicaba el día al completo, quitándole las horas de comer, ver un rato la tele, y dormir. Ahora ya, ni podría, ni sería capaz. Amigos, familia... hay que cuidarlos. Antes también los tenía, pero vivía fuera por los estudios.

Carla: ¿Cuáles han sido los beneficios de trabajar o colaborar con MANGOS?

ITX: Como he dicho antes, experiencia como programador, experiencia con el idioma, pero fundamentalmente lo primero. Conocer el mundo de los proyectos de código abierto, y participar en ello es algo bastante gratificante, si eres capaz de estar a la altura.

Por lo tanto la piratería relacionada con los mundos sintéticos implica varios tipos de redes, pero también pone en juego distintos tipos de capital, que se disputan en arenas superpuestas. Es decir se pasa de la simple copia de un disco, a las relaciones en red y las comunidades virtuales para crear un CD, hasta la composición de comunidades especializadas que no copian sino que emulan y por lo tanto crean. Según Gilspie (2006) el sistema de leyes y regulaciones relacionados con la piratería se centran en la protección de los intereses económicos, pero no en el campo social-cultural ni tampoco en el campo del desarrollo científico-tecnológico. “Se busca controlar al usuario por anticipado y prevenir todo tipo de infracción, antes de que produzca un daño financiero. Las implicaciones de estas estrategias, por lo tanto, en la innovación y en la experiencia de los usuarios con la tecnología son significativas” Gilspie (2006: 652-654). La tecnología se diseña entonces de manera a que su uso sea limitado, permitiendo su utilización, transporte y distribución dentro de los canales establecidos como válidos por las grandes corporaciones y limitado por las leyes de propiedad intelectual. Estas

regulaciones restringen la agencia de los usuarios, convirtiéndolos en simples consumidores, manteniéndolos alejados de la tecnología. Sin embargo ejemplos como el de MANGOS y los servidores “piratas” de WOW, nos hacen preguntarnos como se ven los usuarios a sí mismos.

Las restricciones que imprime la propiedad intelectual configuran un figura del pirata que restringe el uso de la tecnología para todos los usuarios, basadas principalmente en la utilización ilegal de esta para generar réditos económicos, desconociendo en el caso de los mundos virtuales y en la cultura digital de los juegos el tráfico que existe entre los usuarios y los productores y creadores de los juegos y poniendo a todas las prácticas de copiado, reproducción y circulación dentro del mismo saco bajo la etiqueta de “piratería”.