

CAPITULO I

EL ABORDAJE DE LOS MUNDOS VIRTUALES

1. Las nuevas tecnologías y el mundo de hoy

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

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

Las tecnologías *online* han contribuido a dar un giro tecnológico y cultural a la sociedad actual, transformando la forma en que aprendemos, trabajamos, jugamos, y socializamos. Se han constituido un número importante de redes sociales globales de negocios, fans, estudiantes, profesionales, como por ejemplo el Hi5, facebook, UNIK, Myspace, convirtiéndose en la actividad que debemos hacer/tener (Steinkuehler, 2005).

Los mundos virtuales epitomizan las características de estas comunidades permitiendo comunicaciones sincrónicas, la creación de avatares y la fabricación de arquitecturas virtuales. Existen formas de interacción social que se derivan directamente de este tipo de mundos. Cientos de foros de discusión para jugadores y pobladores de todo el mundo están disponibles, los cuales se refieren a una gran gama de tópicos relacionados a los mundos virtuales: blogs personales en donde narran de

forma detallada las historia de su avatares¹⁵ o de las comunidades a las que pertenecen, incluso se aventuran a narrar historias a partir de los elementos que les proporcionan este tipo de mundos o se crean versiones no-oficiales de manuales para mejorar la experiencia de los participantes en estos mundos. Estas comunidades suelen ser frecuentadas por grupos de jugadores o pobladores¹⁶ que mantienen una activa correspondencia tanto dentro como por fuera de los mundos virtuales (Malaby, 2006). Evidentemente también existen grupos de jugadores que se conocen de antemano y deciden participar de los mundos virtuales con grupos de amigos de forma que suelen hacer de ellos una parte importante de su vida social. Es decir que utilizan el juego como un punto de encuentro de la misma forma en que en otras ocasiones deciden acudir a otro tipo de espacios de socialización. (un bar, una fiesta).

Estas nuevas formas de socialización cuestionan a las ciencias sociales sobre los nuevos espacios de interacción que generan el avance de las tecnologías y también acerca de la sofisticación de los dispositivos que se ponen a disposición de los usuarios. Los mundos virtuales proporcionan un contexto productivo de investigación en varios campos: en el cognitivo (nuevas formas de aprendizaje y resolución de conflictos), las características y propiedades de las comunidades sustentables y exitosas en los mundos virtuales (y por lo tanto el traslape con el mundo actual), y también en relación a lo que nos pueden decir (como cultura y artefacto cultural) sobre el mundo que se encuentra crecientemente globalizado y conectado. Además nos remiten a una cultura emergente que dialoga con otros juegos de significados, la política, la academia, la educación, y en definitiva con la vida contemporánea que no está en línea.

2. ¿Porqué hacer una etnografía de los “mundos virtuales”?

¹⁵ “El avatar es el símbolo o icono de adepto/experto a las computadoras, es una presencia gráfica para el ciberespacio que puede aparecer con algunos programas. Como Wired Style” nos recuerda “en el mundo *offline*, la palabra derivada Sanskrit se refiere a la encarnación de una deidad” (1996, 65), pero para la mayoría de los usuarios el avatar es la manera que un usuario de la Net decide aparecer. El avatar alcanza un rica forma particular en la historia de Vernor Vinge “True Names” (1987) y en “Snow Crash” de Neal Stephenson (1992)” (Paul F. Starrs and Julie Anderson, 1997: 3). En el capítulo 3 de esta investigación se retoma se analizará más profundamente el término “avatar”.

¹⁶ Durante esta investigación se hablará de pobladores o jugadores para referirnos a las personas que habitan los mundos virtuales. Se utilizará los dos términos de forma intercambiable en la medida en que los mundos virtuales están considerados también como juegos.

Los mundos virtuales en la actualidad están constituidos principalmente por los metaversos y los MMORPG's, estas siglas en inglés significan "massively multiplayer online-role playing game", en su traducción literal "juegos masivos de rol de múltiples jugadores en línea". En lo sucesivo se utilizarán las siglas en inglés para hacer referencia a estos juegos. Los mundos virtuales emergen de la industria de los juegos de computación y tienen según Castronova (2006) ciertas características que despiertan el interés de las ciencias sociales y es que además de desafiar la imaginación de los participantes estos mundos son:

(...) un universo que da acogida a corrientes masivas de interacción humana real - información, comercio, guerras, política, sociedades y culturas. (...) lugares donde miles de usuarios interactúan unos con otros bajo la apariencia de los personajes de los videojuegos, en una base persistente: muchas horas al día, todos los días, durante todo el año (2006: 1)¹⁷ *Traducción propia*

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

"(...) usted ha sido dotado de un cuerpo sintético en el mundo virtual, y su computadora está haciendo que el mundo sea percibido por el dispositivo del sensor ocular que su cuerpo sintético posee. Si usted ve a alguien más en el mundo, y ella esta apuntando su dispositivo sensorial hacia usted, entonces ustedes dos estarán viéndose el uno al otro a través de las pantallas de sus computadores" (Castronova 2006: 7) *traducción libre*

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

Los mundos virtuales se han convertido en el lugar de albergue de millones personas en el cual desarrollan una parte importante de su vida ordinaria. Estos mundos se convierten en el eje de una amplia gama de relaciones: constitución de comunidades y de clanes, gobiernos, intercambios, relaciones sociales, transacciones económicas de

¹⁷ Martin (1995) en su libro *Sounds and Society: themes in the sociology of music*, asevera que la música en las sociedades industriales avanzadas "(...) está a nuestro alrededor, un elemento importante en nuestra cultura (...) que puede servir para despertar nuestra curiosidad sociológica: en lugar de tomar la música por sentada, podemos empezar a preguntar por qué ha llegado a ocupar ese lugar destacado en nuestro mundo". Traspolando la aseveración de Martin a los nuevos medios masivos de comunicación y más específicamente a los mundos virtuales es decidir el hecho de que en el 2007 World of Warcraft alcanzara los 9 millones de usuarios (referencia obtenida de la página oficial de Blizzard) y Second Life 5. 973,301 de usuarios, hasta abril 2007 (referencia del blog oficial de Second Life)

manera que "(...) La línea entre los juegos y la vida real se ha vuelto borrosa."
(Catronova 2006: 2) *Traducción propia*

Los mundos virtuales retoman los materiales simbólicos y culturales que les son ofrecidos a través de los medios y con los cuales dan forma y sustancia de sus propios mundos (Squire & Steinkuehler, in press; Taylor, 2002, in press).

Los juegos son experiencias diseñadas (Squire, 2005) y, como tales, su estudio requiere una comprensión de una gama completa de prácticas humanas a través de las cuales los jugadores habitan activamente esos mundos de normas y de textos y los hacen significativos. Los juegos son un *mangle* (Pickering 1995), de producción y consumo humano - de intenciones (con los diseñadores y los jugadores en permanente conversación unos con otros, Robinson en prensa), con limitaciones materiales y oportunidades (*affordances*), que envuelven prácticas socioculturales, y de oportunidad bruta. Si bien las normas y las historias en parte constituyen el objeto diseñado o el little-g "game" son centro de la experiencia de un juego individual dado, es la cultura emergente o big-G "Game" a su alrededor que los hace significativos y consecuentes (Shaffer, Squire, Halverson, y Gee, en prensa; Gee, 1999; Shaffer, en prensa; Squire, 2002, Steinkuehler, 2005). (Steinkuehler, 2006) *Traducción libre*

Es decir que los mundos virtuales no solamente permiten una experiencia dentro del juego a partir de las normas y los objetivos planteados por los diseñadores y programadores (little-g "game"), sino que permiten una experiencia con otros pobladores, con juegos de significados que nacen a partir de la experiencia del juego pero que se visibilizan tanto dentro del juego en las interacciones entre jugadores como en otros espacios (big-G "game"), por ejemplo los miles de foros relacionados con los mundos virtuales, las comunidades de personas que se crean y participan de la experiencia *online* pero también fuera de ella en actividades conjuntas, etc. Por lo tanto los mundos virtuales son excelentes laboratorios para observar las dinámicas de grupos *online* y *offline*, además de posibilitar el análisis del traslape entre el mundo virtual y el mundo actual.

Uno de los retos que se plantea a la antropología es de qué manera, desde una perspectiva etnográfica, se puede incorporar las contradicciones del mundo actual. Fisher (1991) dice que desde la mitad de la década de los ochentas uno de los desafíos primordiales para la antropología era buscar la manera de incorporar sus métodos en el estudio de las sociedades actuales, poniendo énfasis en las tensiones entre lo local y lo global, señala que en la actualidad no es posible hablar de sociedades aisladas del sistema global (habría que preguntarse si fue posible en algún momento, ya que la antropología como disciplina nace dentro de un mundo colonial). Sin embargo esto no implica perder de vista el pasado histórico, ni las diferencias y procesos culturales

particulares. Dentro de este contexto, las nuevas tecnologías de la comunicación, aparecen como uno de los desafíos contemporáneos.

Parte del desafío para América y para la antropología son las revoluciones tecnológicas contemporáneas (chips de computadora, la biología molecular, etc), movimientos masivos de población (...), y los procesos comunicativos transnacionales registrados más evidentemente a través del cine, la televisión, la publicidad, y las computadoras y los enlaces satelitales. (Fisher 1991: 527)

Traducción propia

Fisher (1999) empuja más lejos el papel que juegan las tecnologías actuales, haciendo hincapié en que se trata de una “tercera revolución industrial” y que tiene “alcances tan importantes como las anteriores, desde lo personal-psicológico hasta la política económica global”. Señala que una de las arenas en las que se enfoca la “Antropología tardía o de la postmodernidad”, como él la denomina, es: “La reconfiguración de la percepción y la comprensión del sensorio humano y social, mediados por ordenadores y por las tecnologías visuales y prótesis.” (Fisher, 1999: 465) *traducción libre*

Esta tercera revolución tecnológica, dice Fisher (1999) (medios electrónicos, chips de silicón, biología molecular) es tan importante en la Antropología como la descolonización, los cambios demográficos masivos y la referencialidad intertemporal e intercultural de las formas culturales.

Evidentemente estos cambios implican no solo cambios a nivel teórico sino también a nivel metodológico e invitan a los científicos sociales a reflexionar sobre sus supuestos, en el caso de la antropología es la etnografía la que es puesta a prueba.

Acercarse desde la antropología de los mundos virtuales posibilita la puesta en cuestión de ciertas asunciones que caracterizan a la etnografía como método, en las que las relaciones “cara a cara” con los participantes han sido dadas por sentadas y han sido consideradas por la disciplina como el “estándar de oro” (Hine, 2006). Además permiten articular las propuestas etnográficas ya establecidas con las necesidades de repensar, reformular y combinar ciertas entradas etnográficas para poder dar cuenta de estos nuevos mundos, en los cuales además el rol que juega la tecnología es fundamental.

Aunque la etnografía virtual es un campo en construcción, donde muchos de los trabajos realizados son todavía experimentales y recogen las contribuciones que se han hecho desde diferentes disciplinas, se pueden rastrear ciertas líneas de discusión que aluden a la novedad del campo, pero que también recuperan debates etnográficos clásicos como las relaciones del investigador con el campo, las cuestiones éticas, el

discurso etnográfico que vuelven a plantearse en las etnografías mediadas por el Internet (Beaulieu, et.al. 2007).

En el caso de esta investigación, como se menciona en la introducción, vamos a tomar dos mundos virtuales para desarrollar el análisis World of Warcraft (WOW) y de Second Life (SL)¹⁸. WOW y SL son mundos diferentes, ya que el uno está basado en la mitología de Tolkien¹⁹, sus escenarios y sus avatares están dentro de este lineamiento; Second Life es en esencia una reproducción del mundo actual, aunque también permite incorporar elementos de fantasía. El trabajo de campo pretende hacerse en estos dos mundos de forma a tener ciertos elementos de contraste en cuanto a sus dinámicas internas y externas. En WOW se trabajó en varios servidores no-oficiales del juego, Eneida, Arcania y Hachas y Dados y más específicamente con un grupo de jugadores pertenecientes al Clan Laghartos²⁰. En SL se trabajó con un grupo de jugadores ecuatorianos que han constituido la comunidad “Ecuador en SL”. WOW será el hilo conductor de esta investigación y donde se realizará el trabajo de campo más profundo, SL se utilizará como un elemento comparativo en tres temas específicos: acceso en los servidores oficiales versus servidores no-oficiales (piratas), el avatar y la creación de comunidades virtuales.

3. Estado de la cuestión: panorama general

Varios autores en la literatura norteamericana han trabajado los mundos virtuales, en el campo de la sociología y la antropología. Los estudios realizados en estos campos se concentran en dos vertientes, por un lado los estudios que han tenido una aproximación psicológica y por otro los que reclaman al Internet como un contexto cultural (Boellstorff, 2008:53).

Los métodos etnográficos han sido trabajados por varios autores y en general estos

¹⁸ Las abreviaciones oficiales para World of Warcraft y Second Life son WOW y SL, respectivamente. Estas se encuentran no solo en los mundos virtuales, sino también en las páginas oficiales y otros espacios relacionados con ellos.

¹⁹ John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) fue un importante estudioso del idioma Inglés, especializada en el Viejo y Medio Inglés. Dos veces el profesor de anglosajón (Old Inglés) en la Universidad de Oxford, también escribió una serie de historias, incluyendo la mayoría de famosa El Hobbit (1937) y El Señor de los Anillos (1954-1955), que se establecen en una pre era histórica-en una versión inventada de del mundo llamada la Tierra Media. Ésta fue poblada por hombres y mujeres, Elfos, Enanos, Trolls, Orcos (o Goblins) y, por supuesto, Hobbits. <http://www.tolkiensociety.org>

²⁰ En WOW se hizo el trabajo de campo en varios servidores no oficiales porque se hizo un seguimiento del Clan Lagartos. Este clan se mantuvo durante el tiempo del trabajo de campo y se movilizó por estos tres servidores. Los servidores no-oficiales no ofrecen garantías acerca de su persistencia en el tiempo por lo que este clan se iba cambiando de servidor cada vez que uno de estos desaparecía.

se centran sobre tópicos particulares: El tema de comunidades es el que a despertado mayor interés por lo que es muy amplio. Existen estudios acerca de la forma en que comunidades interpretativas toman los materiales ofertados por los medios masivos de comunicación y la manera en que colectivamente crean a partir de ellos sus propios mundos culturales (Squire y Steinkuehler, 2005), los intercambios de las comunidades *online* y *offline* (Curtis, 1992; Rosenberg 1992). Levy (1999) propone que estas comunidades además crean una suerte de inteligencia colectiva, produciendo lugares especializados donde se puede encontrar desde manuales propios del funcionamiento del juego (Squire y Steinkuehler, 2005; Steinkuehler, 2005b), hasta sistemas propios de aprendizaje relacionados al juego (Galarneau, 2005) enculturando a los nuevos jugadores en las practicas culturales relacionadas. Otros estudios acerca de comunidades se pueden encontrar en (Ducheneaut, Moore and Nickell 2004; Markham 1998; Kollock y Smith 1999). En otros temas encontramos tópicos como el de capital social (Clodius 1996; Steinkuehler 2004 y Williams 2005), sentidos de espacio y lugar (Clodius 1994; Ducheneaut 2004), economía y política (Castronova 2005;Nayar 2004), performance (Clodius, 1996), en el campo de la producción cultural existen investigaciones de cómo los jugadores en los MMOG`s crean aventuras, arquetipos y caracteres; y de forma derivativa “fan art” e historias (Steinkuehler 2004, 2005a), *embodiment* (Biocca 1977; Taylor 2002), identidad (Carlstrom, 1992; Cherney, 1999, Clodius, 1997), genero (Bruckman, 1993; Ito, 1997, Danet, 1998) y raza (Nakamura 2002).

Esta breve revisión de algunas de las investigaciones más importantes sobre los mundos virtuales muestra que estos no son simples objetos diseñados, son parte de una cultura emergente. Como señala Steinkuehler “...estas culturas son creadas, mantenidas y conservadas frescas a través de la labor (de amor) de las personas que actualmente juegan [en estos mundos]”

En Ecuador no existen estudios sobre mundos virtuales En nuestro país el campo de la antropología del Internet recién comienza a desarrollarse, haciendo un mapeo de los estudios realizados, podemos decir que desde la comunicación se han hecho algunos estudios sobre la representación en Internet, un caso que se puede mencionar como de interés es la tesis realizada por Albornoz, sobre la “Representación simbólica en la red”, en el 2004, en la cual realiza un análisis multidisciplinar. Concibe la web como una contexto social particular donde cada situación comunicacional es un campo o zona dentro del cual se establecen condensaciones de sentido. También la tesis de Jacques Ramírez, "Aunque se fue tan lejos nos vemos todos los días", realizada en el 2006, analiza

el vínculo entre el fenómeno migratorio y el uso del Internet. Concretamente indaga sobre el papel que cumplen las NTIC dentro del tejido de las redes migratorias dentro del contexto de la globalización y el capitalismo informático.

También encontramos algunos estudios sobre la utilización de las nuevas tecnologías, específicamente del Internet, en diversos contextos, más desde el área de la comunicación y de la educomunicación. Los temas que se desarrollan se refieren a gobierno electrónico, implementación de programas de educación virtual e implementación de TIC en programas educativos. En este sentido podemos decir que el nicho conocido como “juegos y cultura” en el Ecuador no ha sido abordado, por lo que esta tesis abre el debate y genera inquietudes en otros investigadores sociales.

Con el reciente desarrollo de los mundos virtuales, las acciones humanas a través de ciberespacio se ha expandido rápidamente hacia nuevas formas mediáticas como los son los juegos interactivos en línea. Los antropólogos, ya en los años ochentas, ampliaron su campo y crearon la etnografía virtual.

4. Diferencias y continuidades entre la etnografía virtual y la etnografía tradicional

4.1 Concepto de “campo” y “trabajo de campo” en la antropología

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

Ha pasado casi desapercibido el hecho de que el “campo” se ha constituido y se ha construido históricamente en la disciplina antropológica (Gupta y Ferguson, 1996), a través de una de las prácticas que distinguen a la antropología de otras disciplinas, el “trabajo de campo”. Esta cualidad de la disciplina ha sido asumida a través de algunos preceptos básicos: (1) la construcción de un sujeto antropológico normativo, (2) la valorización de un cierto tipo de conocimiento y la desvalorización de otro y (3) la

separación del “campo” de la “casa”. Estos tres elementos son fundamentales para entender la discusión entre la etnografía tradicional y la etnografía virtual²¹.

Al problematizar la noción de “campo” Gupta y Ferguson (1996) señalan que dentro de la antropología se ha naturalizado el concepto de “campo” y por ende el concepto de “trabajo de campo”, sin tomar en cuenta que estos están política y epistemológicamente intervenidos. Uno de las consecuencias del énfasis en el “campo” como un arquetipo es que autoriza ciertas formas de conocimiento y bloquea otras. El trabajo de campo autorizado por excelencia es aquel que está determinado por las relaciones “cara a cara” y por la experiencia en el campo del investigador. No se trata aquí de poner en la palestra esta experiencia, pero si de pensar qué pasa cuando el conocimiento que se está produciendo no se obtiene directamente de ella. Es decir cuando el campo y trabajo de campo están mediados por las tecnologías mediáticas masivas. Una de las consecuencias importantes es que existen muy pocos estudios etnográficos que traten los medios masivos de comunicación, donde la entrada al campo está mediada por las tecnologías. Esto se debe en gran medida a una jerarquización del campo, donde la experiencia directa del investigador en el campo define lo que es el quehacer antropológico y consecuentemente quien es el antropólogo. (Gupta y Ferguson 1996)

La antropología desde sus inicios (finales del siglo XIX, comienzos del siglo XX) define el campo como un área delimitada geográficamente, influenciada por el positivismo que marcó la constitución de la disciplina. Esta definición del campo como un lugar físico comienza a ser discutida, por algunos autores ya a mediados de los ochentas donde las exigencias contemporáneas demandan un cambio en la mirada (Marcus y Fisher, 1986). Los flujos transnacionales políticos, económicos y culturales, al igual que la pluralización de las culturas exigen a la antropología una reflexión sobre los vínculos entre lo local y lo global, poniendo en discusión la noción de campo, como se había tratado tradicionalmente (Wittel, 2000). Tal vez una de las propuestas claras, en busca de actualizar los métodos etnográficos es la etnografía multisituada de Marcus (1995), que dice que tanto las personas como los objetos deben ser conceptualizados como multisituados, ya que cada vez son más móviles los sujetos y los objetos antropológicos, por lo tanto, la etnografía debe comprometerse con este movimiento.

²¹ La distinción entre etnografía virtual y etnografía tradicional es arbitraria y solo pretende marcar una distinción entre el trabajo que se hace en el mundo físico y el que incorpora dentro de sus técnicas el trabajo en el ciberespacio.

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

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

En este sentido Hine (2006) señala que reclamar el contexto *online* como un sitio de campo es fundamental en el establecimiento de las comunicaciones por Internet como Cultura. La posibilidad de este reclamo nace de la aplicación de la etnografía, "lo que pone al método y al fenómeno en una relación de mutua dependencia" (Hine, 2006: 8), es decir que la condición de posibilidad para que el Internet se establezca como contexto cultural se da en la medida en que es posible hacer etnografía en él. Por un lado el Internet se establece a través de la etnografía como contexto cultural y por otro como artefacto cultural, ya que se extiende y se manifiesta por su variedad y variabilidad de uso de un set de tecnologías que tienen diferentes significados para diferentes personas: es decir que el uso del Internet es una experiencia culturalmente localizada, por lo tanto el Internet se considera como un artefacto flexible e interpretable.

Sin embargo al constituirse como campo etnográfico el ciberespacio aparecen algunas ansiedades en relación al trabajo de campo. "Para el etnógrafo crean un dilema mas mundano: no existe un lugar obvio para ir a realizar trabajo de campo." (Rutter and Smith, 2006: 84). Además el ciberespacio está poblado por personas sin cuerpo que

enuncian su presencia a través de textos o también por cuerpos digitales denominados como avatares. Su participación en estos espacios se superpone en muchos casos a sus actividades cotidianas, por lo tanto el concepto de temporalidad también se difumina.

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

Por otro lado esta crítica ha desembocado en la aplicación de métodos de triangulación donde tanto el contexto *online* como el contexto *offline* son importantes. Es decir que se establecen relaciones investigador-informante tanto online como *offline*. La triangulación de datos en este tipo de investigación es clave. Este tema se desarrollará mas adelante.

En el caso de esta investigación vamos a definir el campo por las relaciones que establecen nuestros sujetos etnográficos tanto dentro de los mundos virtuales como fuera de ellos. Específicamente se trabajará con un estudio de caso para cada uno de los mundos WOW y SL. Me interesa de manera particular rastrear las conexiones entre el mundo virtual y el mundo actual e indagar cuáles son las fuerzas sociales políticas y económicas que permiten este tipo de relaciones.

4.2 Etnografía como viaje versus etnografía en casa

Desde sus inicios la etnografía se construyó como un viaje en el que el antropólogo se trasladaba al campo, a un lugar exótico, para encontrarse con el nativo. Las notas de campo, la observación participante, las entrevistas se realizaban en ese lugar lejano, para después volver a “casa” a realizar el trabajo académico, esa parte fundamental de la etnografía que es la escritura. El viaje en la antropología también es sinónimo de la constitución y construcción del campo en la disciplina. La idea de campo viene de la herencia positivista de las ciencias sociales, promovida a finales del siglo XIX y

comienzos del siglo XX. El campo como un espacio localizado y delimitado donde se podía estudiar el comportamiento humano. Estas condiciones de “laboratorio” generaban una serie de supuestos en la antropología, como la búsqueda de sociedades “prístinas”, alejadas de la civilización, casi “salvajes”. Para buscar esta diferencia era necesario el viaje, donde el antropólogo encontraría el campo ideal.

A pesar de los cambios a los que se ha visto abocada la disciplina antropológica, especialmente con la etnografía urbana dentro del espectro de posibilidades de trabajo de campo, la búsqueda de la diferencia es la que sigue marcando al trabajo antropológico. Una búsqueda que implica asumir un viaje a un campo donde encontrarla. Sin embargo la entrada a la ciudad, ha permitido dar un giro, a este “viaje”, marcando nuevos parámetros. Tal vez uno de los más importante es que al entender la ciudad como objeto de estudio, se establecen las diferencias (es decir se realiza ese movimiento de prestidigitación de convertir lo familiar en exótico) a través de otros elementos constitutivos de la etnografía como por ejemplo la relación investigador informante (ver también X. Andrade, 1993).

Aunque esto representa un paso más allá, todavía es perceptible intrínsecamente la dicotomía que separa al campo de la casa. Porque se sigue manteniendo la idea de que: "La primera distingue el sitio donde se recogen los datos del lugar donde el análisis se lleva a cabo y la etnografía es "escrita""(Gupta y Ferguson 1997:12).

Esta disociación entre el lugar de recolección de datos y el de la escritura ha jerarquizado el campo en la medida en que los lugares lejanos, extraños y exóticos han sido considerados por la disciplina antropológica como el campo predilecto (incluso en la antropología urbana, por ejemplo estudios de la pobreza, guettos, culturas juveniles).

Esto explica también la poca proliferación de estudios sobre las nuevas tecnologías comunicacionales en contraposición con otras áreas de estudio. ¿Qué tipo de conocimiento autoriza la disciplina? (Creo que es importante mencionar que el Internet es un lugar bastante extraño y exótico, sino lejano, y que es bastante sorprendente que teniendo estos dos epítetos que lo convertirían en el lugar ideal no se hayan hecho trabajos abundantes, básicamente la disciplina antropológica ha tenido que lidiar con bastantes retos en lo que concierne a la teoría y al método y la incorporación del ciberespacio complejiza más esta tarea. Tal vez en un intento de defender los estándares de la disciplina se dejó de lado este amplio campo)

Hine (2005) plantea que una de las ventajas de la etnografía virtual es que no existe la dificultad de salir al campo y lo que esto implica, sino que se puede realizar el

trabajo desde la oficina, la casa o desde cualquier lugar donde se tenga acceso a una conexión de Internet. Pero esta aparente facilidad de acceso a la recolección de datos, pone otros dilemas en la palestra, que están relacionados con la forma de recolectar los datos, las relaciones entre el investigador y el informante (quien es el informante, cómo establecer un relación cuando la comunicación es mediada por computadoras), la ética (debe el investigador descubrir sus intenciones o puede simplemente pasar desapercibido) y la puesta en práctica de los métodos etnográficos.

Otro de los elementos importantes que se discute en relación a la separación del campo de la casa es la entrada y la salida del campo. ¿Cuando se hace etnografía en el Internet no debe también entrar y salir del campo? Esta es una pregunta artificiosa, ya que se corre el riesgo de homogenizar el Internet o el ciberespacio (Escobar, 1994) como algunos autores lo han denominado.

En el caso de los mundos virtuales aunque el Internet idealmente permite acceder a ellos desde cualquier lugar, la casa, el trabajo, un café net, implican una entrada y salida del campo. Los mundos virtuales epitomizan las características que ofrecen las nuevas tecnologías: diseño y arquitecturas 3D, lugares geográficos, transporte, comunicación, historia y cultura dentro de los mundos virtuales, auto-creados personajes o avatares, etc. Estas características implican un aprendizaje de las formas de interacción, de una cultura relacionada con los mundos virtuales, que exigen del antropólogo una serie de capacidades que le permitan una apropiada participación en ellos. Todas estas características hacen que los mundos virtuales sean altamente sumersivos e implican, desde mi punto de vista una entrada en el campo y una salida, porque son mundos poblados por personas donde para entrar es necesario establecer una serie de relaciones tecnológicas, comunicacionales, sociales, culturales.

Tradicionalmente la noción de entrada y salida del campo, acompaña la idea de viaje del campo a la casa y viceversa, y ha sido utilizada dentro de la disciplina antropológica para resaltar "la imagen de llegar a otro mundo ", cuya diferencia es promulgada en la descripción que sigue, "tiende a minimizar, si no a hacer invisibles, las múltiples formas en que el colonialismo, el imperialismo, misionalismo, el capital multinacional, las corrientes de la cultura mundial, y los viajes se unen a estos espacios unos con otros."(Gupta y Ferguson 1997: 13) Si bien al pensar en los mundos virtuales la idea de entrar a otro mundo es constitutiva de ellos, el rol que juega la tecnología es fundamental y las posibilidades que genera hace imposible relegar la importancia de los flujos globales o del capital multinacional, a diferencia de la crítica que esbozan Gupta

y Ferguson en la cita anterior. Los mundos virtuales han sido lanzados como productos culturales desde las multinacionales que manejan el mundo del entretenimiento y del ocio, sin embargo, también han dado apertura para que se creen a través de la piratería puertas de acceso no autorizadas, se resignifiquen a través de las prácticas de socialización la utilización de las tecnologías, etc.

Estos mundos que están atravesados por los flujos globales, permiten un tipo diferente de circulación de capitales (retomando la definición bourdesiana donde el capital es comprendido como capital social, simbólico, político, cultural y económico) y a través de su análisis también es posible rastrear como funcionan el capital multinacional global y se resignifica a través de la “piratería” a nivel local.

4.3 El antropólogo virtual versus el antropólogo nativo

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

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

Para Weston (1997) el “etnógrafo nativo” es un término híbrido que se refiere más a un compuesto que a una mezcla de atributos identitarios. No se trata de una relación aditiva, en la cual se pueda separar al etnógrafo del nativo, por un simple “slash

lacaniano”. Son dos identidades atribuidas a un mismo cuerpo y que se encuentran constantemente en juego. Por lo tanto Weston afirma que el “etnógrafo nativo” es un “híbrido que colapsa la distinción sujeto/objeto”. Es una suerte particular de híbrido, que se constituye en el acto de estudiar personas definidas como uno mismo. Si bien la natividad en la antropología tradicionalmente es una consecuencia de nacimiento, también está relacionada con los etnógrafos que viajan al campo y adquieren una supuesta “empatía” dentro del grupo investigado. En el entorno virtual se habla de natividad como consecuencia de la familiaridad que experimenta el etnógrafo.

El etnógrafo y el nativo coexisten, sin embargo dentro de la disciplina esta separación se ha convertido en parte del juego de la autenticación. No se quiere sugerir que la disciplina antropológica no sea legítima, pero se pretende visibilizar los mecanismos a través de los cuales crea autenticidad y autoridad etnográfica, y mostrar que no hay una sola forma de hacerlo. El ciberespacio impone nuevos retos a la disciplina antropológica, por lo tanto se deben buscar nuevas estrategias para legitimar y dar credibilidad al trabajo que se realiza en el ciberespacio. Por lo tanto el entorno virtual reta a la capacidad etnográfica. Además es importante pensar que cuando las comunicaciones son mediadas²² existe el peligro de convertirse en nativo y no alcanzar un balance que permita alcanzar un diálogo entre el investigador y el informante.

Una de las salidas que se plantea en esta investigación es la reflexividad. El “yo” etnográfico no puede ser ignorado y debe ser entendido como uno de los riesgos en la investigación. El etnógrafo debe situarse dentro de la investigación, la reflexividad provee al etnógrafo de la capacidad de entender las diferentes circunstancias del antropólogo y de la gente que estudia. Muestra de que manera el antropólogo presenta los datos recolectados del campo. Además es una llamada al diálogo entre el etnógrafo y sus informantes sin dejar de lado las diferencias y las estructuras que crean estas diferencias.

De este debate acerca del etnógrafo como nativo, se deriva del problema de la vulnerabilidad del investigador. La fuerte defensa, por parte de Ruth Behar (1996), de la vulnerabilidad del etnógrafo como una parte fundamental del proceso de escribir etnografía toma en consideración tanto la subjetividad como la objetividad en las ciencias sociales. Behar plantea “una paradoja que está entre el punto de vista del nativo y no en convertirse en nativo y un oxímoron que se encuentra en la observación

²² Se habla de comunicaciones medidas por computadora cuando se hacen etnografías en y a través del Internet o se utilizan textos que se mandan a través de mensajes celulares, etc.

participante y mantener un ‘ojo abierto’ ”(Behar, 1996:5). Si bien Behar plantea el problema de la vulnerabilidad en una relación “cara a cara”, esta vulnerabilidad en el caso de la etnografía virtual es generada por la ansiedad que genera el campo y los peligros que están manifiestos en la posición del investigador. Cómo señala Behar no se debe confundir la vulnerabilidad con un relato ególatra, se trata de incluir lo que sea esencial para el argumento de la discusión.

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

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

Existen dos vertientes principalmente en lo que se refiere a la etnografía virtual. La primera advierte que la etnografía virtual es nueva y totalmente diferente de la etnografía tradicional, la segunda, que la etnografía virtual tiene las mismas características que la etnografía tradicional. Este análisis retoma la segunda corriente en donde la etnografía virtual mantiene los rasgos metodológicos de la etnografía tradicional. Pero la adaptación de la metodología etnográfica a las propiedades de los fenómenos que se desarrollan a través de lo digital implica repensar muchos de sus conceptos básicos y planteamientos metodológicos²³. La etnografía virtual, pasa por algunas de las tradicionales discusiones, que ya en los años 80’s dibujaban las agendas de las principales universidades e investigadores en la antropología. El problema de la relación investigador/informante, de la representación etnográfica, la ética, la perspectiva y la participación del investigador han sido debatidos intensamente en la disciplina antropológica. Estas mismas cuestiones se retoman cuando el antropólogo se posiciona como investigador en el ciberespacio.

La entrada de la antropología al Internet se da más o menos hace unos 10 años. Si bien existen autores claves que permiten orientar nuestra discusión al respecto, los planteamientos son diversos y la proliferación de propuestas ha ido en aumento en los

²³ Jankowski y van Selm (2005) dicen al respecto “(...)Nuestra posición es que esta declaración es sospechosa y que es mucho más lo que se puede obtener mediante la aplicación de métodos de investigación convencionales, de lo que las prácticas de los que están en la vanguardia de la innovación de investigación de Internet parecen estar dispuestos a reconocer”

últimos años. Sin embargo uno de los ejes que aglutina este crisol de propuestas es una reflexión sobre el trasfondo cultural del Internet y sobre el diálogo de las experiencias y las interacciones con ese trasfondo cultural (Domínguez, Daniel, et. al.; 2007).

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

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

Hoy en día los investigadores del Internet están preocupados por como estudiar mejor los nuevos medios. Para esto Jankowski y Selm (2005) proponen esencialmente cuatro líneas claves:

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

Entonces es necesario entrar dentro del campo virtual con un paso firme, reconociendo los avances y los debates metodológicos que ya se han planteado dentro de la disciplina, para permitir al etnógrafo virtual adherirse dentro de un campo de debate determinado, que se presenta, novedoso por un lado, pero también lleno de ansiedades metodológicas que deben ser aclaradas. La autoridad etnográfica, tradicionalmente, se gana a través de las experiencias precedentes (Hine, 2005), sin embargo hay que preguntarse si la herencia de la que disponemos actualmente es suficiente para enfrentar el estudio de los mundos virtuales desde la antropología, tomando en cuenta que la disciplina entra

tardíamente al campo en comparación con otras disciplinas, que ya han producido aportes importantes.

Retomando la primera propuesta de Jankowski y Selm (2005), esta investigación plantea la necesidad de retomar los métodos etnográficos, ya existentes. Para esto utilizará la triangulación de datos²⁴, que de forma general se considera como una manera de validar la interpretación, sin embargo como señala Orgad (2006) no se trata de dar una valoración de autenticidad jerárquica a los datos conseguidos *online* frente a los datos recolectados *offline*, sino que las interacciones con los informantes *online* y las *offline* deben ser pensadas en el contexto de la investigación y sus objetivos (2005: 51-53).

Por lo tanto, esta metodología no debe ser entendida simplemente como una forma de validar la etnografía virtual frente a la etnografía tradicional, aunque ha sido utilizada también así (Hine, 2000, Correll, 1995, Turkle, 1996, Bakardjieva y Smith, 2001), sino como una necesidad metodológica, que nace de la pregunta misma de investigación:

¿Se traslapa el mundo virtual con el mundo real, cuáles son los nexos?

Por lo tanto para esta investigación la triangulación de datos es parte constitutiva del objeto de estudio, el mapeo de las relaciones *online* y *offline* se convierte en una estrategia para recolectar los datos. Es así que, el trabajo de campo se realizará tanto en los mundos virtuales WOW y SL, como en el mundo actual, siguiendo ciertos parámetros, que se irán definiendo en los párrafos siguientes.

En el caso de esta investigación vamos a trabajar con entrevistas *online* y *offline*. Orgad (2005) muestra que existen diferencias entre los encuentros *online/offline*, y señala que una característica esencial de este tipo de investigación, es que ninguno de estos dos tipos de encuentro puede ser tratado como un “contexto” que explica al otro. El límite entre lo *online* y lo *offline* no es algo que se da de forma mecánica en el diseño de la investigación, sino que debe ser analizado, a través del establecimiento de una relación metodológica. De esta relación nacen una serie de preguntas: cuáles son las

²⁴ La triangulación de datos es un método que tradicionalmente se utilizaba cuando una investigación planteaba tanto técnicas de recolección de datos cualitativas como cuantitativas y se cruzaba esta información. Este método era en muchos casos una forma de validar la información obtenida con métodos cualitativos. Más tarde esta metodología se orienta no solamente como una forma de validar la investigación sino que responde a los objetivos mismos que se plantea una investigación dada. En el caso de la etnografía virtual la triangulación de datos se refiere de forma particular cuando se recogen datos tanto en el campo virtual como en el campo físico.

implicaciones del movimiento *online/offline* con los informantes, de la triangulación de estas dos clases de interacción y de los datos mismos que generan.

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

Una de las preocupaciones de la etnografía virtual es la falta de contexto etnográfico. Al plantearse un etnografía multisituada, donde tanto las relaciones mediadas como las relaciones cara a cara son importantes, se genera una configuración metodológica en la cual es posible comprender cuales son las diferencias entre la relación de los informantes con el Internet y la del investigador, así como las similitudes y las diferencias entre las interacciones *online* y *offline* con los informantes, considerando tanto la posición del investigador como la de los informantes.

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

A pesar del riesgo que manifiesta Orgad acerca del movimiento *online/offline*, el hilo conductor de esta indagación es trazar las conexiones entre las experiencias *online* y *offline* de los usuarios en los mundos virtuales, cómo la participación de los jugadores *online* tiene consecuencias en su vida *offline*, y viceversa, cómo su mundo *offline* da forma a sus experiencias *online*. En este enfoque se resume la importancia de obtener acceso a ambos entornos de los usuarios: *online* y *offline*. Evidentemente existe el riesgo de que no se logre este movimiento ya que el trabajo de campo está situado en los

mundos virtuales. Las relaciones en estos mundos se caracterizan por el anonimato de las personas que los pueblan lo que puede dificultar los encuentros “cara a cara” y también es necesario cuestionarse en qué medida estos encuentros pueden ser forzados por la investigación generando datos que más que aclarar pueden oscurecer el desarrollo de la misma. Metodológicamente esta investigación requiere combinar métodos tanto fuera como dentro de la pantalla, por lo tanto el investigador debe participar tanto en las interacciones *online* y como en las interacciones *offline* con sus informantes. En este sentido se ha escogido un servidor no-oficial de WOW donde tengo acceso a un grupo de jugadores a los que conozco personalmente y con los que he compartido dentro del mundo virtual.

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

Orgad señala que el movimiento *online/offline* tiene implicaciones importantes en los hallazgos y en la relación investigador/informante:

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

Es decir que la relación investigador/informante es fundamental dentro de esta investigación. Una de las ideas que aparece repetidas veces en las etnografías virtuales es la del investigador como “espía”, como una posición benéfica y hasta ideal, en la medida en que permite recolectar material a nivel etnográfico sin la intromisión de la grabadora o de la presencia perturbadora del investigador (Beaulieu, 2004). Aunque la posición del “espía” puede ser ventajosa, ya que permite un acceso sin necesidad de representar una posición vulnerable para el investigador, hay ciertos aspectos del fenómeno que pueden no ser “visibles” o públicos y que pueden perderse, además de las implicaciones éticas, políticas y epistemológicas (Mitchell, 1993). Por lo tanto la interacción es una parte fundamental para verificar las interpretaciones, además de la utilidad que proporciona el aprendizaje participante (Hine, 2000).

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

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

En términos generales, ya que el objetivo era estudiar las prácticas a través de las cuales los espacios *online* se convierten en significativos para los pacientes, era importante mantener relaciones a largo plazo con los informadores, evitando un instrumental estilo de interacción que se resuelve alrededor del intercambio de correo electrónico sobre un tema específico.(2005: 56)

La presencia y la ausencia etnográfica aparecen como dos momentos articuladores de la etnografía, que deben ser repensados en la etnografía virtual. (ver más acerca de esto en Beaulieu, 2004).

Por otro lado el movimiento *online/offline* debe tomar en cuenta las continuidades y las discontinuidades en las relaciones con los informantes. Es decir que tipo de relación se establece en el entorno *online* y si corresponde o no a la relación en el entorno *offline*, así cómo no anticipar las relaciones *offline* en función de las relaciones que se han establecido previamente en el entorno *online*.

La relación investigador/informante está marcada por el enfoque etnográfico. En este caso particular los informantes son interlocutores y el investigador buscaría transponer o producir un conocimiento compartido, a través de un involucramiento disciplinado en la vida cotidiana de los jugadores. Sin embargo por la particularidad de esta investigación es importante distinguir entre las relaciones mediadas por computadora y las relaciones “cara a cara”. En este sentido el investigador, sería quien transpone, conecta, articula mundos y los entiende antropológicamente.

En las citas referentes a las entrevistas realizadas ya sea cara a cara o mediadas por computadora se mantendrá el formato de cómo fueron realizadas, por Chat se podrá ver los “nicks”²⁵ de las personas entrevistadas, por email se mantendrá el formato de pregunta respuesta y en las entrevistas “cara a cara” se citará toda la conversación entre comillas, con los nombres de las personas que participaron en las entrevistas.

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

A esta discusión metodológica hay que añadir la propuesta de Espen Aarseth (2003) “Playing Research: Methodological approaches to game análisis” que propone una metodología particular de jugar, poniendo énfasis en tres dimensiones que

²⁵ Los “nicks” así como las frases que los acompañan son parte importante para las personas por lo que se mantendrá el formato. Al preguntarle a Daegoth sobre su nick me respondió que : “en mi caso tengo fonemas japoneses, ingleses y símbolos, los uso para darle mas estilo a mi nick, o para escribir algo en otro idioma. No esta relacionado directamente, pero digamos que... es como para "marcar un sello propio" o plasmar tu propio estilo en el. Así puedes diferenciarte de los demás, así lo veo yo.”. Marcar la diferencia, crear una identidad propia son parte de la construcción del nick tanto en los mundos virtuales como en otros espacios de la Web.

caracterizan todos los juegos: el “gameplay”, la estructura del juego y el mundo del juego. Además señala la necesidad de que el investigador tome una posición dentro del juego:

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

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

5. El performance en el mundo virtual

Dentro de los mundos virtuales el avatar es una de las categorías que interesa analizar. Para desarrollar este análisis se retoma una de las sub-preguntas de investigación: cómo se performa el avatar en dos arenas diferentes World of Warcraft y Second Life. Lo preformativo, según Schechner (2002) “(...) ocurre en diversas instancias y de diferentes formas. (...) La noción fundamental es que cualquier acción que esté enmarcada, presentada, resaltada o expuesta es performativa.” Además el autor dice que el campo de estudio del performance cambia constantemente, pero que en general abarca cualquier tipo de actividad humana desde el rito, el juego, pasando por el deporte, espectáculos populares, artes escénicas, así como actuaciones de la vida cotidiana como lo son eventos sociales, la actuación de roles de clase, género, los medios masivos y el Internet (2002: 2).

Siguiendo a Schechner el avatar puede ser incluido como objeto de estudio. Si bien no todo lo que nos rodea es performance, un fenómeno cualquiera puede ser

estudiado ‘como’ performance. No interesa aquí la ‘lectura’ o el estudio de un objeto en sí, sino de su ‘comportamiento’. En el caso de los mundos virtuales a través de los avatares se performan interacciones representadas a través de los mensajes de textos, los sonidos, las expresiones faciales, movimientos, vestimenta y los espacios sociales en los que se desarrollan. Lo performativo permite el análisis de la construcción social de la realidad (incluyendo raza y género), los simulacros. Siguiendo a Schechner en esta investigación interesa analizar como se diluyen las barreras entre lo virtual y lo real, a través del performace del avatar. Es importante señalar que si bien muchas de las vestimentas, y de las características tecnológicas que permiten la interacción entre usuarios han sido previamente programadas, los usuarios de los mundos virtuales se apropian de estos recursos tecnológicos y crean significados sociales a través de ellos. Según Guimaraes Jr. (2004) las nuevas tecnologías desafían las formas de sociabilidad que emergen de espacios de sociabilidad como los mundos virtuales, haciendo indistinguibles las dicotomías tradicionales entre cultura y tecnología. Esta división ya ha sido cuestionada antes por los Estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad en los años setentas, señalando que los estudios tradicionales sobre tecnología no consideraban los factores históricos, sociales y culturales.

6. Globalización y Antropología: ¿qué puede decir la antropología

En la “Modernidad desbordada” Appadurai señala que no es posible imaginar el mundo como una colección de espacios “autónomos”, es decir espacios imaginados como naciones o culturas demarcadas por las fronteras de la región o la nación. Pensar en el mundo globalizado de hoy impone la necesidad de repensar los procedimientos paradigmáticos y las prácticas académicas establecidas. Si la modernidad está desbordada es porque excede los límites y las determinaciones de la nación. Los nuevos acercamientos etnográficos deben centrar sus estudios en las translocalidades para intentar captar el impacto de la desterritorialización de los recursos imaginativos de las experiencias vividas localmente (Appadurai, 2001:52).

Las nuevas tecnologías de la información, en este caso representadas por los mundos virtuales ofrecen la posibilidad de entender cómo funciona el concepto de “trabajo de la imaginación”, que propone Appadurai, pensado como el lugar donde los individuos y los grupos, negocian y disputan simbólicamente como anexar lo global a

sus propias prácticas de lo moderno. Hoy el mundo estaría caracterizado por el papel que juega la imaginación en la vida social. Sin embargo es necesario reconocer el papel que juega lo global en relación a lo local, en este sentido el autor señala que la nueva economía cultural global tiene que ser pensada como un orden complejo, dislocado y repleto de yuxtaposiciones, para lo cual sugiere el estudio de los paisajes étnico, mediático, tecnológico, financiero e ideológico. Estos conceptos de “paisajes” sugieren una representación espacial alternativa del presente, ya que se trata de distintos tipos de flujos que se encuentran en una situación de dislocación fundamental respecto a cada uno de los otros.

Los mundos virtuales, estarían contenidos dentro del “paisaje mediático”. Al analizar el rol que juega la piratería en el acceso a este tipo de mundos en América Latina (o más específicamente en Ecuador), la circulación de las personas y el tráfico de objetos digitales que se producen tanto fuera como dentro de los mundos virtuales, esta pensado en las tensiones entre lo local y lo global y como se relaciona el paisaje mediático con otros “paisajes”.

La cultura y el significado están en el corazón de la pregunta Antropológica y se debe prestar mayor atención a la diferenciación cultural, a las desigualdades sociales y políticas que forman la comprensión del mundo y de la gente misma y a la formación histórica de los sujetos antropológicos. (Roseberry, 1998)

El estudio de los mundos virtuales es interesante en la medida que nos permite dar cuenta de las interrelaciones que se producen dentro del juego, pero también fuera de el, los mundos virtuales nos reemiten a una cultura emergente que dialoga con otros juegos de significados, la política, la academia, la educación, y en definitiva con la vida contemporánea que no está en línea. Para Hine (2005) el Internet juega un doble rol, por un lado, de instancia de conformación cultural y, por otro, de artefacto cultural construido sobre la comprensión y las expectativas de los internautas.