

**FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES  
SEDE ECUADOR  
PROGRAMA DE ANTROPOLOGIA  
CONVOCATORIA 2006-2008**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN CIENCIAS  
SOCIALES CON MENCIÓN EN ANTROPOLOGIA**

**UNA ANTROPOLOGIA DE LOS MUNDOS VIRTUALES: EL TRASLAPPE  
ENTRE EL MUNDO VIRTUAL Y EL MUNDO FISICO**

**CARLA ELIZABETH ESTRELLA HEREDIA**

**SEPTIEMBRE 2009**

**FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES  
SEDE ECUADOR  
PROGRAMA ANTROPOLOGIA  
CONVOCATORIA 2006-2008**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN CIENCIAS  
SOCIALES CON MENCIÓN EN ANTROPOLOGÍA**

**UNA ANTROPOLOGIA DE LOS MUNDOS VIRTUALES: EL TRASLAPE  
ENTRE EL MUNDO VIRTUAL Y EL MUNDO FISICO**

**CARLA ELIZABETH ESTRELLA HEREDIA**

**ASESOR DE TESIS: PHD. (c) X. ANDRADE  
LECTORES/AS: M. A. BELÉN ALBORNOZ Y M. A. JORGE NÚÑEZ VEGA**

**SEPTIEMBRE 2009**

**DEDICATORIA**

A mis abuelos Jorge y Ruth

## RESUMEN

En la actualidad, las tecnologías en línea han contribuido a dar un giro tecnocultural a las formas en que aprendemos trabajamos, socializamos. Los mundos sintéticos epitomizan las características de un sinnúmero de espacios que copan nuestras actividades cotidianas: foros de discusión, avatares, mails, mensajes de texto, myspace, hi5, facebook, sumados a extensos paisajes y arquitecturas 3D, que envuelven a los participantes en mundos antes solo imaginados por la literatura ciberpunk. Los mundos virtuales en la actualidad están constituidos principalmente por los MMORPG's y los metaversos, estas siglas en inglés significan "massively multiplayer online-role playing game", en su traducción literaria "juegos masivos de rol de múltiples jugadores en línea".

Esta investigación toma dos mundos sintéticos para su análisis: World of Warcraft (WOW) y Second Life (SL). A pesar de ser considerados los dos mundos virtuales, presentan una característica, desde mi punto de vista fundamental, que los diferencia al uno del otro. El primero es un mundo de fantasía inspirado en las novelas de Tolkien y el segundo pretende ser una reproducción del mundo real. Por otro lado SL permite diferentes tipos de acceso, dentro de los cuales existe una categoría en la que no es necesario pagar una suscripción anual y se puede jugar gratis aunque no se tiene acceso a todas las posibilidades que ofrece el software. WOW por otro lado tiene varias versiones oficiales (Europa, Estados Unidos, Asia, etc) y cientos de versiones piratas que circulan por la red y a las cuales se puede acceder libremente.

Me interesa rastrear cuales son los nexos entre el mundo virtual y el mundo actual, cual es la relación de los usuarios con la tecnología y que tipo de acceso tienen a ella. Para esto retomo las discusiones sobre la etnografía virtual en relación a la etnografía tradicional, reformulando, repensando y replanteando algunas de las discusiones etnográficas tradicionales en relación a sus conceptos básicos y planteamientos metodológicos. La misma idea del campo y de 'entrada' en el campo, el concepto de observación participante o de la identidad del investigador, son componentes que pueden ser repensados ya que presentan considerables diferencias con respecto a la etnografías realizadas sobre colectivos humanos que interaccionan cara a cara.

## INDICE

<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>1</b>
DOS MUNDOS VIRTUALES: WOW Y SL .....	3
ALGUNOS TÉRMINOS DE LA DISCUSIÓN .....	6
DESCRIPCIÓN DE LOS CAPÍTULOS .....	9
<b>CAPITULO I .....</b>	<b>11</b>
<b>EL ABORDAJE DE LOS MUNDOS VIRTUALES .....</b>	<b>11</b>
1. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y EL MUNDO DE HOY .....	11
2. ¿PORQUÉ HACER UNA ETNOGRAFÍA DE LOS “MUNDOS VIRTUALES”?	12
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN: PANORAMA GENERAL .....	16
4. DIFERENCIAS Y CONTINUIDADES ENTRE LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL Y LA ETNOGRAFÍA TRADICIONAL	18
4.1 CONCEPTO DE “CAMPO” Y “TRABAJO DE CAMPO” EN LA ANTROPOLOGÍA .....	18
4.2 ETNOGRAFÍA COMO VIAJE VERSUS ETNOGRAFÍA EN CASA .....	21
4.3 EL ANTROPÓLOGO VIRTUAL VERSUS EL ANTROPÓLOGO NATIVO .....	24
4.4 ONLINE/OFFLINE, TRIANGULACIÓN DE DATOS Y LA RELACIÓN CON LOS INFORMANTES .....	26
5. EL PERFORMANCE EN EL MUNDO VIRTUAL .....	33
6. GLOBALIZACIÓN Y ANTROPOLOGÍA: ¿QUÉ PUEDE DECIR LA ANTROPOLOGÍA .....	34
<b>CAPITULO II .....</b>	<b>36</b>
<b>LAS FORMAS DE ACCESO A LOS MUNDOS VIRTUALES .....</b>	<b>36</b>
1. LA INDUSTRIA Y LA CREACIÓN DE LOS MUNDOS SINTÉTICOS .....	36
2. EL ACCESO EN WORLD OF WARCRAFT Y SECOND LIFE .....	45
3. MMORPG’S, PIRATERÍA Y PROPIEDAD INTELECTUAL .....	49
4. UNA EXPLORACIÓN A LA PIRATERÍA DEL SIGLO XXI: EL CASO ESPECÍFICO DE LOS MUNDOS VIRTUALES.	58
<b>CAPITULO III .....</b>	<b>72</b>
<b>AVATARES Y COMUNDIADES VIRTUALES .....</b>	<b>72</b>
1. ¿COMUNIDADES VIRTUALES? .....	75
1.1 EL CLAN LAGHARTOS EN WORLD OF WARCRAFT .....	80
1.2 ECUADOR EN SL .....	87
2. AVATARES: ORCOS Y CYBORGS .....	93
2.1 ¿QUÉ ES UN AVATAR? .....	93
2.2 WORLD OF WARCRAFT: AVATAR EMBODYMENT Y PERFORMANCE VIRTUAL .....	107
2.3 SECOND LIFE: AVATAR EMBODYMENT Y PERFORMANCE VIRTUAL .....	113
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>121</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>137</b>
ANEXO 1: REALIZACION DE UN TEATRINO .....	137
ANEXO 2: BODA DE TAKEO Y SHOCKY .....	139
ANEXO3: TABLA DE ILUSTRACIONES .....	142

## INTRODUCCION

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

En Ecuador existen muy pocos estudios desde la antropología en el campo de lo virtual, esto no es una casualidad, está relacionado con las estructuras de la propia disciplina en general (los estudios acerca de las nuevas tecnologías no tienen una larga trayectoria y la antropología es una de las disciplinas que se involucra en el campo más tardíamente), pero también con las características del trabajo antropológico en nuestro país. Evidentemente existen tradiciones como en otros países donde se privilegian ciertos temas de investigación frente a otros. Este trabajo recoge algunas de las discusiones en relación a lo virtual y algunos aportes que se han hecho a la disciplina a partir de trabajos de investigación realizados en los mundos virtuales, especialmente en países del Norte. Por lo que esta investigación en particular puede ser una motivación para realizar otros estudios de este tipo a nivel local, que permitan ampliar el campo en el que se ha desenvuelto la antropología en el Ecuador.

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

repensarlos frente a los dilemas que presenta el mundo actual como son la globalización, las migraciones y el advenimiento de las nuevas tecnologías entre otros.

Los mundos virtuales están poblados por millones de personas que interactúan diariamente a través de ellos, las formas de socialización así como la creación significados que tienen lugar en ellos generan la necesidad de métodos y teorías que los tomen en cuenta. Esta investigación tiene dos hilos conductores que se deben tener en cuenta, el primero se refiere a la manera en que los mundos virtuales toman supuestos del mundo actual; el segundo es que los mundos virtuales tienen consecuencias significativas en la vida social de las personas que habitan en ellos.

El campo de estudio está compuesto por dos mundos virtuales World of Warcraft<sup>1</sup> (WOW) y Second Life (SL), que son tal vez los que más acogida han tenido y que además ya tienen varios años de vida<sup>2</sup>. Los dos mantienen sus servidores oficiales<sup>3</sup>, a través de los cuales se puede acceder a ellos, pagando un estipendio mensual, aunque SL ofrece la posibilidad de crearse una cuenta gratuita que tiene un acceso restringido en la medida en que no se pueden utilizar ciertas características que ofrece este mundo (por ejemplo: compra de tierras, construcción de edificaciones, puesta en funcionamiento de negocios, etc.), a pesar de estas limitaciones permite la interacción con los otros usuarios o pobladores de este mundo y la participación en una infinidad de eventos y actividades gratuitas, además de la posibilidad de formar parte de los muchos grupos y comunidades que se crean tanto dentro como fuera de este mundo. En el caso de World of Warcraft el trabajo de campo se ha realizado en varios servidores no oficiales (piratas)<sup>4</sup> Eneida, Arcania y Hachas&Dados, los dos primeros se encuentran en este momento fuera de línea, pero el último sigue vigente hasta el momento en que se terminó esta investigación. En cada uno de los mundos trabajé dos casos de estudio, en el primero con el grupo “Ecuador en SL” y en el segundo con el “Clan Laghartos”. Para cada caso de estudio se tomaron algunos criterios generales que permitieron realizar un trabajo etnográfico: (1) se hizo un seguimiento de ellos durante el tiempo (WOW: 2006-

---

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

<sup>2</sup> Second Life hizo público en junio 2003 (versión 1.0) y su software (free download) ha sido actualizado constantemente desde la fecha (Boellstorf, 2008:52), World of Warcraft fue lanzado oficialmente en septiembre de 2001 (Blizzard.com)

<sup>3</sup> Los mundos virtuales como World of Warcraft y Second Life existen en un servidor (una computadora con características particulares) y los usuarios acceden a estos mundos a través de un cliente (computadora personal)

<sup>4</sup> Este término se pone entre comillas por el análisis realizado en el capítulo 2.

2008; SL: septiembre 2007-marzo 2007)<sup>5</sup>, (2) cada uno ejemplifica diferentes tipos de actividad, (3) el método de observación participativa es aplicable y (4) la vida virtual es significativa para las figuras prominentes envueltas en estos dos casos.

Esta tesis va a examinar de qué manera se solapa el mundo virtual con el mundo actual, es decir como el mundo actual influencia sobre el mundo virtual y viceversa, analizando los imaginarios y representaciones de los pobladores de estos mundos, además de la constitución de comunidades virtuales. Se plantean tres objetivos: primero establecer tanto teórica como metodológicamente las líneas conceptuales que permitan rastrear los nexos entre el mundo virtual y el mundo actual, y a partir de estas crear una metodología, haciendo una revisión y discusión de la literatura existente sobre el tema; segundo analizar los tipos de acceso que existen a estos mundos, para lo cual se retoman los dos casos planteados, en World of Warcraft se trabajará con varios servidores no oficiales (piratas) y en Second Life el servidor oficial; tercero se analizará cómo se performa el avatar. Las preguntas operativas, que se irán tejiendo a lo largo de esta investigación son:

Sub-pregunta 1: ¿Cómo se constituyen las comunidades en el mundo virtual?

Sub-pregunta 2: ¿Cómo se re significa el mundo virtual en los mundos de la vida de la gente que participa en ellos?

Sub- pregunta 3: ¿Cómo se performa el personaje virtual?

Sub-pregunta 4: ¿Qué implicaciones tienen los se accesos no oficiales a los mundos virtuales? (Piratería)

## **Dos mundos virtuales: WOW y SL**

World of Warcraft: Es lanzado oficialmente por Blizzard en Estados Unidos en el 2004 y en Europa y China en el 2005. Su éxito ha sido mundial, en el 2006 las estadísticas mostraban un total de 6 millones de jugadores, hoy en día la suma alcanza los 9 millones de jugadores a nivel mundial, sin contar los miles de servidores “piratas” que

---

<sup>5</sup> La diferencia en los tiempos de participación en estos mundos virtuales está dada por un giro que obedece primero al interés puramente personal hacia el interés académico. World of Warcraft ha sido parte de mi interés personal por los juegos de estrategia desde los 20 años por lo que he seguido con especial atención el desarrollo de este último, la primera versión a la que tuve acceso fue el Warcraft II, que todavía utilizaba gráficos 2D y solo se podía jugar en red. Cuando tomé la maestría y decidí que tenía preguntas sobre WOW que podrían funcionar como un documento académico, debido a la emergencia actual de las nuevas tecnologías, nació mi curiosidad por enfrentarme a un mundo diferente como lo es Second Life.

permiten a una cantidad indeterminada de personas sumergirse en esta nueva experiencia mediática. World of Warcraft, también abreviado WOW, es un videojuego de rol online multijugador masivo desarrollado por Blizzard Entertainment disponible para los sistemas operativos Windows y Mac OS X.

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

Si bien estos mundos han sido considerados también como juegos, el término “juego” incluso entra en cuestionamiento, ya que WOW ha sido pensado (desde sus creadores) y habitado como un mundo y la gama de interacciones que se producen en él generan otros debates que recogeremos en el capítulo 3. Inicialmente WOW estaba compuesto por dos continentes, después de la primera expansión “The burning Crusade” y la segunda “Wrath of the Lich King” tiene cuatro; en el mundo existen diferentes razas con sus propias culturas relativas y particulares, diferentes de las culturas de los jugadores, que se filtran y constituyen nuevos referentes en estos espacios. Estas razas también tienen sus propios lugares y estilos arquitectónicos respectivos y una historia, que marca el estado de la situación en el juego. Esta vida social densa introduce a los jugadores en un set de prácticas culturales condicionadas, que se encuentran en constante relación con las prácticas culturales de los jugadores que se producen tanto fuera como dentro del juego.

World of Warcraft está basado en el mundo de ficción y la historia de Warcraft en el cual a través de un avatar los jugadores interactúan unos con otros y desarrollan situaciones en un ambiente fantástico como en un juego de rol. Consta de dos expansiones oficiales una llamada World of Warcraft: The Burning Crusade, y la otra

The Wrath of the Lich King. Las expansiones así como las revisiones de parches<sup>6</sup> añaden nuevos contenidos y son bastante frecuentes.

La historia empieza 4 años después de Warcraft III. Se ha cambiado el género de la estrategia en tiempo real por el enfocado a adoptar un rol, manteniendo los mismos bandos claramente diferenciados, la Alianza y la Horda. Cada uno de estos bandos está compuesto por cuatro razas (cinco con la expansión) entre las que puede elegir el jugador.<sup>7</sup>

Second Life: abreviado como SL, cuya traducción sería “Segunda Vida”, es un mundo virtual 3D de interacción social creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale. Es un mundo que está distribuido en una amplia red de servidores y al que se puede acceder a través de Internet. Este programa proporciona a sus usuarios o pobladores herramientas para modificar el mundo y participar en su economía virtual, que opera como un mercado real. Existe asimismo una versión para adolescentes, Teen Second Life para permitir el acceso a jugadores de entre 13 y 17 años. Esta versión fue desarrollada a principios de 2005. La media de edad de los residentes de este mundo virtual es de 32 años. Para existir en SecondLife es necesario crear una figura virtual tridimensional o avatar. Second Life es uno de varios mundos virtuales inspirados en la novela de ciencia ficción “Snow Crash”, de Neal Stephenson y el movimiento literario “Cyberpunk”<sup>8</sup>. Es un mundo creado por sus usuarios en el que la gente puede interactuar, jugar, hacer negocios y en definitiva, comunicarse. Tiene varios competidores entre ellos Active Worlds, There, Entropia Universe, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse.

Tanto SeconLife como World of Warcraft son dos mundos virtuales (el primero reconocido dentro de la categoría de los MMORPG’s<sup>9</sup> y el segundo dentro de los

---

<sup>6</sup> El parche es un programa que se encarga de modificar una aplicación para corregirla o alterarla por algún motivo. Los parches no pueden funcionar independientemente, por lo tanto deben ser aplicados al programa para el cual fueron exclusivamente diseñados. La mayoría de parches se encuentran disponibles en Internet y los usuarios pueden bajarlos de forma gratuita.

<sup>7</sup> Lo jugadores escogen entre dos bandos antagonistas, el primero “La Alianza” está compuesto por las siguientes razas: Humanos, Enanos, Gnomos, Elfos Nocturnos, Draeneis y Caballero de la Noche; el segundo “La Horda” esta compuesto por las siguientes razas: Orcos, Trolls, No-Muertos, Taurens, Elfos sanguinarios y Cabellero de la Noche. Además los jugadores de cada bando pueden escoger entre las siguientes clases: Guerrero, Cazador, Pícaro, Paladín, Druida, Mago, Chamán, Sacerdote y Brujo.

<sup>8</sup> Cyberpunk es un subgénero de la ciencia ficción, conocido por su enfoque de "Alta tecnología y bajo nivel de vida" ("High tech, Low life") y toma su nombre de la combinación de cibernética y punk. Mezcla ciencia avanzada, como las tecnologías de la información y la cibernética junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. <http://cyberpunk.cultureforum.net/>

<sup>9</sup> Los juegos de rol multijugador masivos online o MMORPGs, del inglés massively multiplayer online role-playing games, son videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos. Son un subgénero de los juegos de rol.

metaversos<sup>10</sup>), además de las particularidades que he mencionado, una de las más importantes es que no son juegos monolíticos, las finalidades son múltiples y sus significados se transforman y se resignifican. Incluso la definición de juegos está en debate (Bollstorff, 2008).

### **Algunos términos de la discusión**

Existen una gran cantidad de formas de definir los mundos virtuales y al parecer todavía no se ha llegado a un acuerdo, las formas de utilización del término varían desde los usos académicos hasta los usos comerciales. Mark W. Bell (2008) realiza un estado de la cuestión en lo que se refiere a la definición de los mundos virtuales. Bell señala que algunas de las definiciones propuestas abarcan la noción de mundos únicamente (Bartle, 2003), otras la persistencia y la los numerosos participantes (Koster, 2004), Castronova como define a los mundos virtuales como “cualquier espacio físico generado por computadora (...) que puede ser experimentado por muchas personas al mismo tiempo” (Castronova, 2005:22 cit. en Boellstorf, 2008:17), situando el elemento tecnológico dentro de la discusión, pero no habla de otros elementos ya mencionados antes ni tampoco de la comunicación sincrónica. Bell (2008: 2) señala que si bien son importantes todos los elementos señalados en estas definiciones “se refieren a un espacio compartido, no identifican explícitamente a las personas y a las redes sociales como esenciales en la definición.” En este sentido es importante la definición que hace de estos mundos Boellstorff (2008:17 ), son “lugares de cultura humana realizados por programas computacionales a través del Internet”. Bell (2008:2) propone definir los mundos virtuales como “una red de personas sincrónica y persistente, representada por avatares, facilitada por las computadores en red”. En esta investigación se utilizará una definición de mundos virtuales que combina las definiciones propuestas por Boellstorff y Bell ya que a nuestro parecer es la que mejor describe los mundos virtuales y recoge sus características esenciales, pero además define a los mundos virtuales como un campo que posibilita la realización de un trabajo etnográfico. Por lo tanto definimos a

---

<sup>10</sup> El término metaverso viene de la novela Snow Crash publicada en 1992 por Neal Stephenson, y se usa frecuentemente para describir la visión del trabajo en espacios 3D totalmente inmersivos. Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan social y económicamente como avatares a través de un soporte lógico en un ciberespacio que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas.

los mundos virtuales como lugares de cultura humana persistentes y sincrónicos, habitados por redes de personas representadas por avatares facilitados por redes de computadoras.

Otro término que es necesario definir es lo virtual. Su esclarecimiento es complejo, para acercarnos a la definición de virtual retomaremos a Deleuze (1999). Este autor utiliza el término virtual para referirse a un aspecto de la realidad que no es material, pero sin embargo es real. Lo virtual para Deleuze “ posee una realidad completa por sí mismo” (Deleuze, 1999: 211). Lo virtual es concebido como una especie de virtualidad que alcanza su realización en lo actual. Es importante notar que la concepción de lo virtual de Deleuze va mucho más allá de las concepciones de lo virtual que se han desarrollado por las tecnologías de la información, sin embargo la definición de Deleuze permite romper con las distinciones convencionales entre lo real y lo posible, donde lo real es lo que existe aquí y ahora y lo posible lo que no puede existir. Es decir que el pensamiento convencional progresa desde lo real hacia la realización de lo posible, en cambio el pensamiento de Deleuze se mueve en otra dirección desde lo virtual hacia lo actual y la actualización de lo virtual.

Lo virtual no se opone a lo real pero está opuesto a lo actual, mientras que lo real está opuesto a lo posible. Deleuze critica el concepto de lo posible, evitando cualquier confusión con lo virtual. Lo virtual, por lo tanto se define como no real, pero despliega todas las cualidades de lo real, ya que es plenamente actual. Esta concepción de lo virtual trasladado a los mundos virtuales permite entender los efectos reales provenientes de un objeto virtual, de tal forma que nuestra percepción de él y nuestra relación con él es totalmente real. Pierre Lévy señala que la “virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes” (Lévy, 1995: 17). A este enfoque de la virtualidad Lévy le otorga además un carácter performativo, es decir que considera a la virtualidad como una dinámica de tensiones.

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

En esta investigación se definen World of Warcraft y a Second Life<sup>11</sup> como mundos virtuales, el primero está orientado hacia el juego de rol de combate y el segundo es un mundo de tipo abierto<sup>12</sup>, sin embargo, Boellstorff señala que:

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

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

Carla: ¿En el WOW, cuántas horas al día juegas? ¿Juegas todos los días?

Shoky: yo juego de 4 a 7 horas por día

Zhun: juego mas o menos 4 horas al día, en la noche, antes jugaba más.

Glorfindel: juego un promedio de 2 horas y media en días libres y días de semana 40 minutos

Shadowalker: partir de las 7:30 PM los días Martes, Miércoles y Jueves

---

<sup>11</sup> “¿Second Life es un juego? Si y no. Mientras que el interfaz y la visualización de Second Life son similares a los más populares juegos de rol multijugador masivos online (o MMORPGs), hay dos diferencias dominantes claves únicas: 1. Creatividad: Second Life proporciona la libertad casi ilimitada a sus residentes. Este mundo es realmente lo que usted le hace. Si usted quiere salir con sus amigos en un jardín o un club nocturno, usted puede. Si usted quiere ir de compras o luchar con un dragón, usted puede, Si usted quiere empezar un negocio, crear un juego o construir un rascacielos usted puede. 2. Propiedad: En vez de pagar unos honorarios de suscripción mensuales, los Residentes pueden comenzar una cuenta Básica gratis. Las cuentas Básicas adicionales cuestan una tarifa fija antigua de sólo 9,95\$. Si usted decide conseguir comprar una tierra, trabajar y construir en ella, usted paga unos honorarios de arriendo mensuales basados en la cantidad de tierra que usted tiene. Usted también posee todo lo que usted cree los residentes retienen los derechos de propiedad intelectuales sobre sus creaciones en el mundo.” (<http://secondlife.com/whatis/faq.php#02>). Estas diferencias son referenciadas por Second Life, sin embargo en World of Warcraft los jugadores pueden decidir que actividades hacer, también pueden simplemente reunirse con sus amigos u organizar una fiesta en Ogrimar, o comenzar un negocio de venta de pócimas por ejemplo, la diferencia básica, desde mi punto de vista no está en lo que puedes hacer a nivel social, sino la posibilidad que ofrece el software para crear objetos dentro del mundo.

<sup>12</sup> La narrativa de Second Life la crean los propios usuarios, no hay una historia que sea el hilo conductor. “Second Life es un mundo virtual gratuito imaginado y creado por sus residentes. Desde el primer momento en que entras a Second descubrirás un mundo digital que crece rápidamente lleno de gente, entretenimiento, experiencias y oportunidades” (<http://secondlife.com/whatis/>)

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

(...)los mundos virtuales no son dentro y fuera de ellos juegos, y asumir las fundaciones teóricas sobre los juegos y el juego es necesario para el entendimiento de que los mundos virtuales llevan a serias malas interpretaciones. Esto incluye una mezcla de las sociabilidades en línea con el entretenimiento, obviando las formas consecuentes de intimidad, comunidad, y economía política en los mundos virtuales. Los académicos han notado hace mucho tiempo como los mundos virtuales “no son objetivamente orientados; no tiene ningún principio o final, ningún 'resultado', y no existen nociones 'de la ganancia' o '... del éxito [tal Mundo] no es realmente un juego en absoluto” (Curtis 1992: 122). Por consiguiente, “los mundos virtuales no son juegos. Incluso aquellos escritos para ser juegos no son juegos. La gente puede jugar juegos en ellos, seguro, y ellos pueden ser establecidos para tal efecto, pero estas simplemente son opciones.. (...) (Bartke 2004:475)” (Boellstorff, 2008: 22).

Por lo tanto World of Warcraft y Second Life son considerados mundos virtuales y durante todo el análisis se hará énfasis tanto en las diferencias de acceso como en el tipo de narrativa que se propone en cada uno de ellos, en la medida en que estos tengan consecuencias en la forma de poblar estos mundos. Un ejemplo de ello es como se construye la experiencia de vida de los pobladores dentro de estos mundos.

En mundos virtuales con un componente de juego más saliente, los residentes a menudo adquieren habilidades por niveles que estructuran su curso de vida dentro del mundo. En tales casos “levelling” o “skilling” proporciona una medida estandarizada de la experiencia *online*. En determinados mundos virtuales de tipo abierto como Second Life, la experiencia de ser un “newbie” o “noob” (los términos usados en muchos mundos virtuales; ver Kendall 2002:31, 128-38) era más difusa. (Boellstorff, 2008:123)

Durante esta investigación se utilizarán los términos *online* y *offline* para referirnos a las interacciones dentro de los mundos virtuales y fuera de ellos. Si bien estos términos provienen del inglés no hay una traducción adecuada que nos de cuenta de esta distinción.

## **Descripción de los capítulos**

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

En el capítulo II se propone una descripción de las industrias de los mundos sintéticos, para lo cual se retoman varias fuentes pero principalmente a Castronova que ha realizado un análisis sobre las industrias y la economía de los “mundos sintéticos”<sup>13</sup> explorando también las implicaciones culturales y sociales que tienen estos mundos. Además se realizará una descripción de los accesos oficiales a World of Warcraft y Second Life.

Esto no lleva a preguntarnos qué implicaciones tiene la creación de mundos “piratas”, cuando la creación y distribución de los mundos virtuales y el acceso a estos a través de códigos y lenguajes “autorizados” o “legítimos”, su manipulación y dominio les da a grupos particulares de practicantes una autoridad y control sobre la circulación de la cibercultura. A partir de la distinción entre accesos oficiales y no oficiales (piratas) se analiza como se producen los accesos no oficiales a los mundos virtuales, qué tipo de economía generan (se plantea ciertos parámetros que favorecen una economía moral frente a una economía comercial ) y finalmente se cuestiona como se ha construido la figura del pirata y qué tipo de figura surge a partir de este análisis. En el capítulo III se desarrolla el tema de los avatares y las comunidades virtuales, desde las teorías del performance. Otro de los intereses de este capítulo es comprender en qué medida el hecho de que estos dos mundos estén creados sobre bases narrativas diferentes, World of Warcraft es un mundo virtual creado en base a la fantasía<sup>14</sup> y Second Life aunque contiene elementos fantásticos de muchas formas emula el mundo real, tiene implicaciones en la creación de comunidades virtuales y avatares

---

<sup>13</sup> Castronova utiliza la definición de mundos sintéticos. Algunos autores critican esta definición ya que hace énfasis en que son mundos fabricados y no en que son virtuales.

<sup>14</sup> World of Warcraft visualmente (arquitectura y avatares) está inspirado en la saga literaria el Señor de los anillos, aunque cuenta con una narrativa propia. Se puede consultar la historia de estos mundos en la página oficial de Blizzard. ( Blizzard.com)