

CONCLUSIONES

La investigación académica en relación a lo virtual y específicamente en los mundos virtuales es un campo en construcción, los debates y los aportes provienen por lo tanto de diferentes disciplinas.

A nivel teórico es importante resaltar aquellas que hacen referencia a conformación de comunidades virtuales (capítulo 2 y 3) y avatares (capítulo 3).

En la economía digital la manera en que se constituyen las comunidades virtuales y la clase de intercambio que generan, en el caso de la piratería, ponen en debate las restricciones que imprime la propiedad intelectual. Las restricciones del uso de la tecnología para todos los usuarios, basadas principalmente en el control de la utilización ilegal de esta para generar réditos económicos, desconoce en el caso de los mundos virtuales y en la cultura digital de los juegos el tráfico que existe entre los usuarios y los productores y creadores de los juegos y pone a todas las prácticas de copiado, reproducción y circulación dentro del mismo saco bajo la etiqueta de “piratería”. Las prácticas piratas hacen visibles preguntas sociales relevantes relacionadas con las políticas legales de acceso a la información y también cuestionan las nuevas formas de “labour” (Terranova, 2004) que aparecen en el Internet.

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

Por otro lado el campo de lo virtual ha generado debates metodológicos en la disciplina antropológica, que se han plasmado en dos visiones: la primera manifiesta que el campo de lo virtual es nuevo y por lo tanto requiere construir un método propio. La segunda que si bien es necesario repensar algunos presupuestos de la disciplina frente a lo virtual, las técnicas y métodos ya

existentes pueden ser repensados, reformulados y articulados al estudio de lo virtual.

En el transcurso de la investigación se visibilizó algunos problemas metodológicos que es importante mencionar. Primero el componente tecnológico que atraviesa la investigación participante en los mundos virtuales es importante. Desde el punto de vista del investigador es necesario aprender a manejar un amplia gama de herramientas que permiten las interacciones dentro de los mundos virtuales. El performance del investigador en estos mundos es importante a la hora de establecer relaciones con los informantes. Por ejemplo en el mundo de World of Warcraft fue necesario desarrollar las habilidades del avatar para poder participar dentro de las actividades del Clan Lagartos. En Second Life, por ejemplo, el desarrollo de las habilidades para personificar el avatar también fueron importantes, en la medida en que un avatar es la presentación del yo en los mundos virtuales, el avatar puede ser significativo a la hora de establecer relaciones con los informantes. (Otros ejemplos, son manejo de cámaras, movimientos, etc.)

Por otro lado Second Life y World of Warcraft son mundos virtuales lo que implica que existe un gran número de personas que participa dentro de las interacciones que se dan dentro de estos mundos. A pesar de que para esta investigación se tomaron dos casos de estudio específicos, lo que implicó el manejo de grupos más pequeños, en general la comunicación fue complicada en grupos superiores a 3 y 4 avatares. Primero por la dificultad de seguir las interacciones de los participantes, y además porque la profusión de mensajes de texto la pantalla también complican la observación participante. Esto sumado a fenómenos como el “lag” concepto utilizado en los mundos virtuales que se refiere a que los fenómenos que debería pasar en tiempo sincrónico, pueden volverse asincrónicos (estamos hablando de una diferencia de minutos). Esto se debe a varias razones: los mundos virtuales siguen en desarrollo, por lo que muchas veces experimentas problemas cuando hay muchas personas en línea al mismo tiempo, el tipo de conexión y las características del computador personal también pueden causar “lag” y finalmente la utilización de muchas ventanas al mismo tiempo también puede ser una causa. En este sentido fueron vitales para el desarrollo de esta investigación los encuentros uno a uno tanto en el mundo virtual como fuera, las entrevistas personales realizadas y aprovechar cuando los grupos que estaban interactuando eran mas pequeños.

Dentro de los mundos virtuales un tema importante es la anonimato de las personas que participan en ellos. Evidentemente al anonimato me refiero con la vida de las personas en el mundo actual, ya que como lo mencionamos en el capítulo III, los “screen names” son importantes para las personas y adquieren una vida propia dentro del campo de lo virtual, no solo en los mundos virtuales sino también en otros espacios. (Turkle,1999). Sin embargo el hecho de que una persona pueda manejar uno o más avatares o que un avatar pueda ser controlado por una o más personas, generó cuestionamientos en cuanto a la metodología de la investigación. Es más común que una misma persona tenga varios avatares, especialmente en World of Warcraft. Además en las entrevistas fue muy común que las personas hablen sobre sus múltiples “yos”: avatares y trayectorias personales de vida. Esto implicó generar una especie de genealogías de las personas en donde se llevó un registro de estas diferentes de estas diferentes trayectorias. Sin embargo es importante pensar cómo afectan el trabajo de campo estas superposiciones del yo y en que medida pueden ser o no significativas y también el hecho de que no se puede mantener un registro de todas las trayectorias, simplemente porque hay personas que deciden mantener el anonimato de sus otros avatares.

Esto también tuvo implicaciones en el movimiento online/offline, es decir pasar de las entrevistas virtuales a las entrevistas “cara a cara”, si bien estas entrevistas fueron importantes para la investigación ya que permitieron entender dinámicas relacionadas con la participación de las personas en estos mundos, en general fueron muy difíciles de lograr. Esta dificultad también se produjo en la medida en que muchas de las personas que participaban en estos mundos, a pesar de ser ecuatorianos vivían en el extranjero, o otras personas estaban localizadas en otras ciudades del país.

En vista de estas dificultades dentro del campo fue importante para esta investigación la utilización de otros medios de comunicación, como correo electrónico, Messenger, foros de discusión y blogs, que permitieron hacer un seguimiento de las actividades del Clan Laghartos y de Ecuador en Second Life.

Críticamente creo que es importante notar que fue muy ambicioso querer abarcar dos mundos virtuales , a pesar de que los casos de estudio son puntuales el número de horas invertidas en cada uno de ellos tuvo consecuencias metodológicas importantes. Esta investigación se planteó hacer un seguimiento online y offline, lo cual se logró de manera importante en WOW, pero en SL fue muy difícil conseguir entrevistas cara a

cara. Esto tiene que ver con la calidad de las relaciones que se generaron en cada uno de los mundos. El tiempo invertido en WOW me permitió conocer más profundamente a sus participantes y lograr una relación más robusta, que en el tiempo invertido en SL no se pudo lograr.

Los juegos 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 sintéticos (y por lo tanto el traslape con el mundo "real"), 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 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.