

ANEXOS

ANEXO 1: REALIZACION DE UN TEATRINO

Dentro de la convivencia del clan se realizaban eventos especiales que se organizaban por los miembros. La mayoría de dichos encuentros tenían un formato dictado en gran medida por la plataforma de pelea en la que se basa el juego, es decir, eran torneos de lucha entre los presentes. Sin embargo a medida que los lazos se fueron fortaleciendo, dichos encuentros fueron diversificándose centrandose su atención más en la sociabilización entre los miembros. Como ejemplo esta la obra de teatro que se presento en una de las noches Laghartas de mayor concurrencia. La obra contaba la historia de amor, traición y muerte de Fendo (orco) y Shyva (Elfa) dos jugadores que terminaron casándose entre si dentro del juego. La obra de teatro era entonces una interpretación de las vidas de sus avatares en Warcraft claro que dramatisada.

La trama no era muy elaborada, y contaba la historia de una joven pareja separada por la guerra y que debió enfrentar el asedio del malvado Conde Firius quien era además un humano, raza enemiga de orcos y elfos. En fin Firius le dice a Shyva que Fendo murió en batalla y la convence de casarse con él, al llegar el día de su boda en pleno altar Fendo hace su obvia aparición y reta a Firius a duelo, obviamente gana y cuando se suponía que ya se había resuelto el nudo del relato, a pedido del publico Fendo carga su escopeta y mata también a Shyba en un arrebato de celos.



Pasaron meses y el valiente Fendo no volvía mientras tanto a Shyba la acechaba el malévolo conde Firius



La ira de Fendo no fue aplacada después de derrotar a Firius y ciego de Celos también mato a Shyba.

ANEXO 2: BODA DE TAKEO Y SHOCKY

Se convocó al Clan para realizar el matrimonio de Shoky y Takeo, que además eran pareja en el mundo actual. El performance de los avatares incluye elementos que van desde las vestimentas que se utilizan hasta los gestos y la simulación del rito en el mundo virtual. Sin embargo escogí documentar este caso en particular porque el traslape entre el mundo virtual y el mundo real, se visibilizó a través de los conflictos de esta unión. Como lo mencioné antes Shocky y Takeo eran pareja en el mundo actual por lo que la estabilidad de su relación o la inestabilidad de su relación se traslapaba al mundo virtual, generando tensiones y conflictos dentro del Clan.





ANEXO3: TABLA DE ILUSTRACIONES

Gráfico 1: Fuente: Global Online Game Publisher NCsoft	37
Gráfico 2: Fuente: http://www.mmogchart.com/charts/	42
Fotografía 1: Fuente: http://us.oneworld.net/issues/ict/-/article/us-congress-wades-virtual-worlds	43
Gráfico 3: Fuente: http://www.mmogchart.com/Chart11.html	46
Tabla 1: Fuente: http://secondlife.com/whatis/plans.php	47
Fotografía 2: Memori mi avatar en World of Warcraft y Sombra Brezoianu mi avatar en Second Life.....	72
Fotografía 3: varios diseños del tabardo del clan	86
Fotografía 4: Comienzan a llegar los invitados a la fiesta de bienvenida que me hicieron en “Ecuador en SL”.....	90
Fotografía 5: Casa de “Ecuador en SL”, la dueña de la tierra es Lorealy Dawid líder del grupo.....	91
Fotografía 6: Oficina y Estadio de Fútbol Second Life.....	91
Fotografía 7: Creación de cuenta en Second Life.....	99
Fotografía 8: Creación de avatares en World of Warcraft.....	99
Tabla1: Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft	100
Fotografía 9: en la foto Memori espera sentada en medio de un camino a Punketo. ...	103
Fotografía 10: En la parte superior de cada avatar se puede ver su “screen name”	104
Fotografía 11: Isla de Orientación.Fuente: http://wiki.secondlife.com/wiki/Image:Orientation_Island_Map.jpg	114
Fotografía 12: “Free bies” para personalizar los avatares. Las personas pueden ver en las fotografías que es lo que quieren para personalizar sus avatares (piel, ojos, cabellos, ternos de baño, posturas, etc.)	115
Fotografía 13: Encuentro en la Casa de “Ecuador en SL” para la entrevista con Viviana Baguier a la derecha	116

i INDICADORES DEL SECTOR DE TELECOMUNICACIONES 2001-2008

	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	ENE-08
ABONADOS DEL SERVICIO DE TELEFONÍA FIJA	1.320.776	1.411.055	1.530.700	1.590.755	1.667.948	1.753.821	1.804.831	1.799.979
ABONADOS DEL SERVICIO DE TELEFONÍA MOVIL	859.152	1.560.861	2.398.161	3.544.174	6.246.332	8.485.050	9.939.977	10.085.698
USUARIOS DEL SISTEMA TRONCALIZADO	12.598	14.703	17.320	18.229	20.672	22.258	23.756	23.981
ABONADOS DEL SERVICIO DE VALOR AGREGADO DE INTERNET**	85.630	100.663	107.350	119.768	137.326	207.277	276.714	276.714
USUARIOS DEL SERVICIO DE VALOR AGREGADO DE INTERNET**			364.153	408.241	514.020	823.483	1.151.906	1.151.906
LÍNEAS TELEFÓNICAS PRINCIPALES FIJAS POR 100 HABITANTES	10,7	11,3	12,1	12,4	12,9	13,2	13,4	13,4
ABONADOS DE TELÉFONOS M—VILES POR 100 HABITANTES	6,9	12,3	18,7	27,2	47,3	63,3	73,1	74,0
ABONADOS DE INTERNET POR CADA 100 HABITANTES**	0,69	0,80	0,84	0,92	1,04	1,55	2,03	2,03
USUARIOS DE INTERNET POR CADA 100 HABITANTES**			2,84	3,13	3,89	6,14	8,47	8,47
COSTO DE CONEXIÓN DE UN TELÉFONO RESIDENCIAL (USD \$)***	63,67	61,58	67,57	73,57	68,97	73,40	78,89	77,33
COSTO DE UNA LLAMADA LOCAL DE TRES MINUTOS (USD \$)***	0,0288	0,0286	0,0289	0,0286	0,0307	0,0308	0,0369	0,0389

* ELABORADO: SENATEL - DATOS AL 31 DE ENERO DE 2008

** DATOS AL 31 DICIEMBRE DE 2007

NOTA 1: PARA EL CÁLCULO DEL COSTO DE CONEXIÓN DE UN TELÉFONO RESIDENCIAL Y DE LA LLAMADA LOCAL DE TRES MINUTOS SE REALIZÓ UN PROMEDIO PONDERADO DE TODOS LOS COSTOS DE CADA UNA DE LAS EMPRESAS Y LOS

ABONADOS RESIDENCIALES INCLUYÉNDOLAS DESDE EL PERÍODO EN EL CUAL PROVEÍAN EL SERVICIO, ASÍ: ANDINATEL, PACIFICTEL Y ETAPA DESDE 2001, LINKOTEL DESDE 2004 Y SETEL, ECUADORTELECOM Y ETAPATELECOM DESDE 2006

NOTA 2: ENTIÉNDASE COMO ABONADO DEL SERVICIO DE VALOR AGREGADO DE INTERNET A AQUELLA PERSONA NATURAL O JURÍDICA QUE SUSCRIBE UN CONTRATO DE ADHESIÓN Y CONTRATA EL SERVICIO DE INTERNET

NOTA 3: ENTIÉNDASE COMO USUARIO DEL SERVICIO DE VALOR AGREGADO DE INTERNET A TODA PERSONA QUE UTILIZA LAS CUENTAS DE INTERNET, CADA CUENTA PUEDE POSEER UNO U MÁS USUARIOS,

TANTO EN EL CASO DE CUENTAS CONMUTADAS COMO NO CONMUTADAS.

SECRETARÍA NACIONAL DE TELECOMUNICACIONES