



DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA

“EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE LOS JÓVENES A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE ROL MULTIJUGADOR MASIVO ONLINE”

SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE
LICENCIADA EN SOCIOLOGÍA Y AL
TÍTULO DE SOCIÓLOGA

AUTORA:
JOCELYN FERNANDA ANSALDI LÓPEZ

PROFESOR GUIA:
SERGIO CONTRERAS

SANTIAGO – CHILE
2010

Porque la vida no es recta
y de los grandes tropiezos nacen grandes despertares
Porque no hay felicidad sin conocer la tristeza
Porque sin errores no hay aprendizajes...

A Dios y mis angelitos en el cielo
Quienes han iluminado mi vida

A mi madre, que lo es todo para mí
mi gran apoyo en la vida







A mi Cosi
el amor de mi vida y un verdadero compañero

A mi familia que ha estado siempre a mi lado
sinceros y confiables

A mis profesoras y profesores,
grandes educadores y por sobretodo excelentes personas
en esta universidad hemos sido tratados como un sujeto único
aquí yo fui Jocelyn y hasta Jochy
a pesar de ser un numero de matricula
la relación con el departamento y con la institución siempre fue de un trato cercano
comprensivo con las necesidades de cada quien
más allá de estar basados en los valores Salesianos y del Cardenal

Jochy

INDICE

Introducción.....	5
 Capítulo I: Presentación del Problema de Estudio	
1. Antecedentes y Planteamiento del Problema.....	9
2. Formulación del Problema y Pregunta de Investigación.....	14
3. Interrogantes Hipotéticas.....	15
4. Objetivos: General y Específicos.....	16
5. Relevancia Sociológica de la Investigación.....	17
 Capítulo II: Marco Teórico.	
1. ¿Qué son los MMORPG?.....	19
i) Universo Simbólico en los MMORPG.....	25
ii) Socialización en los Entornos Virtuales.....	30
2. Perspectivas Teóricas a Considerar	
i) Interaccionismo Simbólico, Como Base Teórica Para Comprender los Procesos de Socialización en el Universo Simbólico.....	32
ii) El Juego.....	35
iii) La Representación de Roles.....	37
3. Antecedentes de Estudios Sobre Interacciones en el Marco de los RPG's o MMORPG's.....	38
 Capítulo III: Marco Metodológico:	
1. Tipo de Investigación.....	45
2. Universo y Muestra del Estudio.....	49
3. Justificación de Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	54
4. Manual de Procedimiento o Secuencia de Trabajo.....	57
5. Controles de Credibilidad/Consistencia.....	64
 Capítulo IV: Resultados y Análisis.....	66
 Capítulo V: Conclusiones y Aportes Para la Sociología.....	79
 Referencias Bibliográficas.....	88
Fuentes Electrónicas.....	91
Fuentes Electrónicas Sobre el MMORPG World Of Warcraft.....	93
Anexos.....	94
Mapas Espaciales.....	95
Razas y Clases en World Of Warcraft.....	98

MMORPG World Of Warcraft, Server Chileno TarreWow	
Staff TarreoWow, Jerarquía y Reglamento.....	110
Avatars You Can Trust.....	120
Trust, Cooperation and Reputation in Massively Multiplayer Online Games.....	130
World Of Warcraft Liderando el Ranking de los Juegos Para Computador más Vendidos Durante el Año 2009.....	139
Porcentaje de Suscripciones en el Mercado de los MMOG Del Año 2008.....	140
Suscripciones Activas de World Of Warcraft a Nivel Mundial (Por Continentes).....	141
Suscripciones Activas de los Principales MMOG Desde el Año 1997 al 2008.....	142
Entrevistas.....	143
Análisis de Categorías de Información.....	163
Cronograma.....	178

INTRODUCCIÓN

Las presentes sociedades han debido sufrir de forma abrumadora el desarrollo de nuevas relaciones sociales a partir de los procesos de globalización. En tal circunstancia, los jóvenes son quienes mejor (resguardando la carga valórica del término) o más rápidamente han podido adaptarse a estas nuevas formas de relacionarse con el otro. Bajo esta lógica, la irrupción de nuevas tecnologías tiene una gran importancia en la vida social y sobre todo en los procesos de construcción de la identidad en los jóvenes de hoy, especialmente en un elemento muy distintivo, característico de las nuevas generaciones, la comunicación a través de nuevas formas de interacción que han modificado los modos y medios de socializarnos, por medio de su gran herramienta emancipadora, la internet.

La presente investigación ha sido efectuada por medio de la metodología cualitativa, ya que

Para poder comprender los fenómenos sociales, el investigador necesita descubrir la “definición de situación” del actor, esto es, su percepción e interpretación de la realidad y la forma en que éstas se relacionan con su comportamiento”. Además, la percepción de la realidad del actor gira sobre su interpretación actual de las interacciones sociales en que él y otros participan, lo cual, a su vez, se apoya en su uso de los símbolos en general y del lenguaje en particular. Finalmente, para que el investigador llegue a tal comprensión debe ser capaz (aunque sea imperfectamente) de ponerse a sí mismo en el lugar de la otra persona.

Schwartz, 1999: 26

Situada en una variedad de juegos en línea, específicamente los juegos de rol para multijugador masivo en línea –MMORPG- un tipo de juego rol -RPG-, en los cuales encontramos comunidades, conformadas por un número masivo de personas que se integran a estos juegos desde cualquier lugar del mundo, basta con estar conectado en la red para participar, y formar parte del sorprendente mundo que hay tras los monitores. En los cuales cada

jugador interpreta o desempeña un rol en el mundo, los cuales potencian e incentivan la interacción, la cooperación y el compañerismo a través de tareas grupales, donde todos colaboran para alcanzar un objetivo en común, es en estas actividades donde identificamos tres clases o tipos de roles primarios que son característicos del papel que pueden representar en un grupo. El primer rol consiste en tanquear, más conocidos como los tanques, quienes son los encargados de resistir, aguantar o soportar el daño de los enemigos, protegiendo al resto del grupo mientras desempeñan la tarea (es el que distrae la atención de los monstruos para que lo ataquen a él). El segundo rol corresponde a sanar, curar o auxiliar, también llamados healer, tienen la misión de proteger la vida de todos los integrantes del grupo (a través de hechizos de sanación, ayuda sobretodo a los tanques en la tarea de resistir, manteniéndolos con vida). El tercer rol es el DPS –damage for seconds- o causar daño, su objetivo es atacar y destruir al enemigo rápidamente. Dependiendo la clase y raza elegida es el rol que se puede desempeñar, ya que poseen características distintivas diferentes, por ejemplo los guerreros o warriors son peleadores cuerpo a cuerpo, por lo que son excelentes tanques y también son buenos causando daño, por lo que sería un híbrido, este rol mixto nace de la combinación de los roles primarios, llevando a cabo más de un desempeño en el grupo.

Enfocada en la problemática juvenil, ya que son los jóvenes los protagonistas de la era digital no sólo porque son quienes han crecido y adaptado rápidamente al uso de las nuevas tecnologías y sobretodo a la internet, sino porque son los actores de grandes cambios como los del lenguaje, sustituyendo y creando nuevas formas de comunicarse como a través de los chats, donde encontramos nuevas abreviaturas y símbolos que representan más de un significado, más allá de lo que expresa una frase con el uso de un icono o un conjunto de caracteres. Es por medio del espacio virtual donde se gestan procesos importantes de interacción y comunicación entre los sujetos de la aldea global, fenómenos que están en auge y como investigadora social nace el interés de indagar en ellos, de analizarlos, teniendo como principal objetivo *conocer los procesos de socialización, vinculación e interacción que se establecen entre los jóvenes a través de sus personajes al interior del juego rol para multijugador masivo online (MMORPG) World Of Warcraft.*

En el primer capítulo de esta investigación: *Presentación del Problema*, donde se exponen los antecedentes y planteamiento del problema de investigación; formulación del problema y pregunta de estudio, donde se describe la problemática y se presenta la pregunta que guía el estudio: *¿cómo los jóvenes jugadores se socializan en el universo simbólico al interior de los juegos de rol para multijugador masivo online?*; se plantean las interrogantes hipotéticas, correspondiente a los tres supuestos de la investigación que contienen los conceptos centrales del estudio; el objetivo general y tres objetivos específicos; y por último la relevancia sociológica de la investigación, presentando los argumentos sobre la importancia del tema.

El capítulo II, corresponde al *Marco Teórico*, el cual proporciona los elementos teórico – conceptuales para comprender el fenómeno, revisando brevemente *¿Qué son los MMORPG?*, cómo los RPG online implican un universo simbólico propio. Las normas y costumbres explícitas que regulan los MMORPG y los aspectos implícitos existentes en el universo simbólico que está detrás del juego, cómo mediante el proceso de socialización se adquiere el universo simbólico, perspectivas teóricas a considerar - interaccionismo simbólico, como base teórica para comprender los procesos de socialización en el universo simbólico, el juego y la representación de roles- y por último se presenta una síntesis de algunos antecedentes para complementar con la información obtenida en esta investigación -estudios sobre interacciones en el marco de los RPG's o MMORPG's, resultados a nivel internacional y nacional-.

El capítulo III, comprende el *Marco Metodológico*, donde se presenta la metodología de trabajo desde el enfoque cualitativo, presentando los detalles del tipo de investigación, el universo y la muestra abordado en el estudio, la justificación de técnicas de recolección de datos y el manual de Procedimiento o guía de trabajo de campo.

En el capítulo IV, *Resultados y Análisis*, se presentan los ejes de análisis como ideas que se entrelazan durante toda la investigación, los cuales adquieren ideas globales que permiten que a lo largo de la problemática, siempre vayan estando presentes, es a partir de estos que se dio inicio a categorías de análisis, arrojadas por la información recopilada durante la

investigación y la revisión exhaustiva de las entrevistas, además de la información obtenida en las observaciones en terreno.

En el capítulo V, *Conclusiones*, se analizan los resultados, retomando las interrogantes hipotéticas planteadas al comienzo de la investigación, y se señalan los aportes de esta investigación para la sociología y otros campos de las ciencias sociales.

Finalmente en los *Anexos* presentan los antecedentes complementarios como las entrevistas, análisis de categorías emergentes, cronograma de trabajo, más información sobre World Of Warcraft -mapas, reglamento de TarreWow y otros-, artículos -en inglés- sobre la problemática de los MMORPG. Además de un CD adjunto con la grabación de una de las observaciones en el juego y trailers de la historia de World Of Warcraft.

 **Capítulo I:**

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE ESTUDIO

1. Antecedentes y Planteamiento del Problema.

La presente investigación busca explorar las relaciones establecidas por los jóvenes en el espacio virtual dentro de los juegos de rol para multijugador masivo en línea, -llamados MMORPG's- los cuales son un tipo de juegos de rol -RPG-. La modalidad de juego consiste en que el jugador elija un personaje, player o avatar, con características distintivas (llamadas skills o habilidades, las cuales se van desarrollando a medida que el personaje va subiendo de nivel con la experiencia adquirida por el desarrollo de misiones o batallas contra los personajes no jugadores del entorno del juego como monstruos), desempeñando un rol en mundo virtual, con un nombre único e irrepetible, definiendo su sexo, vestimenta, armamento y habilidades según sea la profesión y/o raza escogida. Además en World Of Warcraft al momento de crear el personaje podemos elegir el color de piel, la forma del rostro, el color de pelo y el tipo de peinado (aparte de otros detalles de cada raza, como cuernos o la forma de los ojos).

Los jóvenes desde quince a veintinueve años son los sujetos de estudio de esta investigación, enfocándose en los aportes, experiencias y motivaciones derivadas de la interacción a través de los juegos en línea, partiendo por una pequeña reseña sobre los juegos en línea y World Of Warcraft, describiendo la articulación de esta microsociedad en el espacio virtual, abordando el proceso de socialización que llevan a cabo los jugadores al interior de los entornos virtuales.

El gran objetivo es conocer los procesos de socialización de los jóvenes por medio de los juegos de rol online, específicamente en World Of Warcraft, para luego enfocarse en las motivaciones, experiencias y relaciones en torno al juego de los jugadores, considerando los roles que desempeña el personaje, las normas y valores dentro del juego, teniendo como centro el análisis del proceso por el cual los jugadores adquieren el universo simbólico

que se da al interior del juego, desde el momento que ingresan al entorno virtual.

Se abordará esta investigación cualitativa a través del estudio de caso, incluyendo técnicas reactivas de observación participante, entrevistas semi estructuradas y cuadernos de notas (como apoyo para el trabajo en terreno).

A continuación abordaré el tema de los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, puesto que nos interesa ver cuales son las motivaciones que tienen estos individuos para escoger este tipo de juegos y no otros, que no tengan que ver con roles, que sean sólo de competición, o de otro estilo. Pretendemos conocer e investigar las distintas visiones y percepciones que tiene estos jóvenes al participar en este tipo de pasatiempos, y cómo construyen una relación más estrecha con las personas con las que juegan, que no sea sólo un momento de entretenimiento y divertimento, sino que además se creen pequeños lazos de mutua cooperación al momento de jugar, y que, en algunos casos puedan llegar hasta relaciones de amistad y encuentros que se trasladen del juego a la vida real.

Área Problemática.

Esta investigación abordará el tema de los jóvenes jugadores de MMORPG (Juegos de Rol Multijugador Masivo Online), tomando como eje transversal los procesos de socialización, explorando en las experiencias y relaciones de los jugadores a través de estos personajes virtuales, los roles que desempeñan al interior del juego, y saber si construyen una relación más estrecha con las personas con las que juegan (que no sea sólo un momento de entretenimiento y divertimento, sino que además se creen pequeños lazos de mutua cooperación al momento de jugar) trasladando estas redes a la vida real.

Lo que define a un MMORPG es la capacidad de que múltiples jugadores, de diversas partes del mundo puedan convergir en el mismo lugar y compartir ese espacio-tiempo en común, mediante un servidor de un juego determinado, es por esto un juego para multijugador masivo online, ya que el

servidor es capaz de soportar o permitir más de mil jugadores simultáneamente, un espacio donde existe una microsociedad, una comunidad autónoma que tiene un sistema económico, político y social, dentro de la cual encontramos la creación de clanes llamadas guilds, las cuales tienen su nombre e integrantes con cargos y jerarquías definidas.

Los juegos de rol para multijugador masivo en línea tienen una variada gama de temáticas o géneros: fantasía, histórico, ciencia ficción (sci-fi), mundos únicos, estilo oriental o anime.

World Of Warcraft.

World Of Warcraft es un juego de rol para multijugador masivo en línea, creado por la compañía Blizzard del cual existen versiones alternativas al servidor oficial llamadas emuladores (que se diferencian del oficial en que son gratuitos y además la modalidad de juego puede ser rápida a la hora de jugar, subiendo de nivel con menos dificultad), del género de la fantasía basado en una historia, la cual detalla desde la formación del mundo hasta la rivalidad entre Alianza y Horda, principales bandos o comunidades de esta microsociedad. El primer paso para iniciar el juego, luego de la instalación de éste, corresponde a la creación de un personaje, debemos escoger en primera instancia la facción a la cual pertenecer, dentro de las cuales encontramos cinco razas (con ambos géneros, femenino o masculino) por cada bando, Alianza: Humanos (Humans), Enanos (Dwarves), Gnomos (Gnomes), Elfos de Noche (Night Elves), Draenei y Horda: Tauren, Orcos (Orcs), Trols (Trolls), No-Muertos (Undead), Elfos de Sangre (Blood Elves). Cada raza posee rasgos distintivos, cualidades físicas y atributos en especial (existen 5 atributos universales: fuerza, agilidad, aguante, intelecto o inteligencia y espíritu; dependiendo de la clase y profesión se van desarrollando los más adecuados), los cuales les permiten optar a una gama de diez clases: Brujo, Caballero de la Muerte, Cazador, Chamán, Druida, Guerrero, Mago, Paladín, Pícaro y Sacerdote. La raza y clase son factores que definen al personaje, le atribuyen facultades y características distintivas, mientras que género tiene que ver con la estética y no influye en sus competencias. Una vez elegida la facción a la cual se va a pertenecer, la

raza, género y clase, se finaliza el proceso de creación con el nombre del personaje, el cual es único e irrepetible.

Cabe destacar que cada facción tiene su propio lenguaje, es decir, que los jugadores sólo pueden comunicarse con los personajes de su mismo bando. Esto funciona de tal manera que al momento de crear el personaje dentro de uno de los dos bandos, se excluye automáticamente la comunicación con el otro, por medio de un sistema que posee el juego, las palabras de la facción contraria son transformadas a un lenguaje sin traducción, como medida del juego por mantener la historia de rivalidad irreconciliable entre Alianza y Horda. Entendiendo la comunicación como la *“transmisión de información entre individuos o grupos, necesaria para la interacción social”* (Giddens, 2002: 856). También, ciertas zonas y ciudades del mundo, son partidarias de una facción y por ende enemigas de la otra, como por ejemplo *Orgrimmar* es la capital de los Orcos y por lo tanto, es territorio enemigo de la Alianza. A si mismo, las misiones o quest de los personajes de la Horda no son las mismas que las que realizan los personajes de la Alianza.

A medida que se avanza en el juego, el personaje adquiere experiencia y por lo tanto también sube de nivel, se puede elegir entre las trece profesiones en total, dos profesiones primarias (de diez) y las profesiones secundarias que el jugador desee (tres en total), las cuales le permite acceder a nuevas habilidades al personaje. Las profesiones se clasifican en tres categorías: recolección, producción y servicio, las profesiones primarias son: alquimia, desuello, encantamiento, herboristería, herrería, ingeniería, inscripción, joyería, minería, peletería, sastrería. Mientras que las profesiones secundarias: cocina, pesca, primeros auxilios.

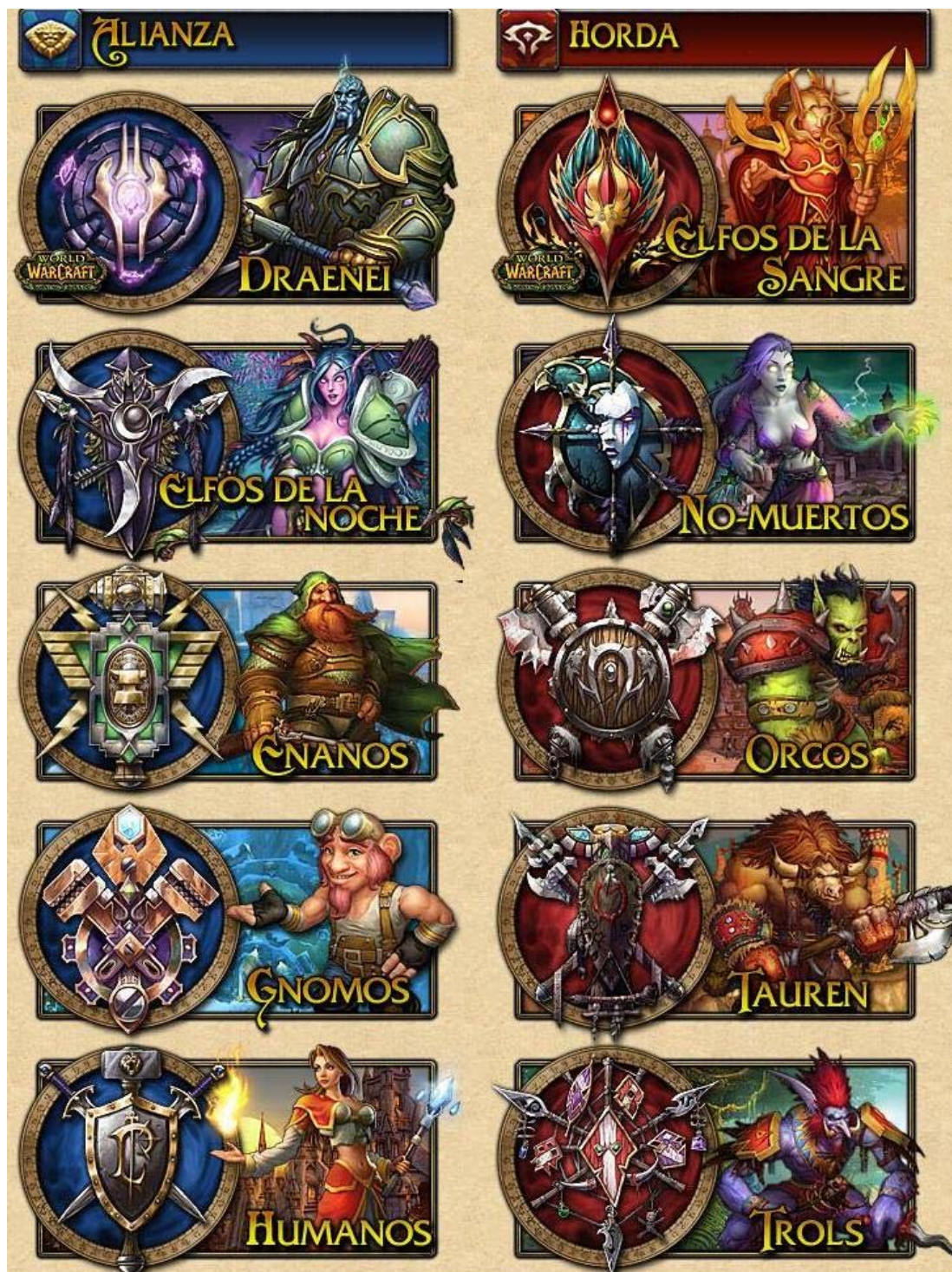


Figura 1: Razas Alianza y Horda en World Of Warcraft.¹

¹ <<http://www.wow-europe.com/es/info/races/index.html>>

2. Formulación del Problema y Pregunta de Investigación.

Explorar el mundo que implican los entornos virtuales -los juegos de rol para multijugador masivo en línea- específicamente en las interacciones protagonizadas por los jóvenes, de acuerdo a la relación con otros sujetos a través de sus personajes, en cuanto sus motivaciones, a los aportes y experiencias que han tenido en torno al uso de estos medios. Esta investigación comprende el proceso que llevan a cabo los jugadores al interior de los MMORPG y cómo aprenden los símbolos a través de las relaciones con los otros jugadores. Abordando desde los roles que desempeña el individuo por medio de su personaje, las normas y costumbres dentro del juego, la relevancia que tiene para los sujetos en sus vidas en cuanto a los aportes y experiencias, en síntesis analizar el proceso de socialización que se da dentro del juego, entendiendo a ésta como

El proceso que consiste en la interiorización de los símbolos, valores, normas, etc., de la cultura a la que ese individuo pertenece, lo que le permite no sólo desarrollarse como un ser humano, sino también hacerse socialmente competente. Para la sociedad en su conjunto, la socialización es el proceso de transmisión cultural de una generación a otra.

Macionis y Plummer, 2000: 152

Con respecto a la pregunta de investigación, cabe destacar que representa un aporte sociológico como análisis de relaciones sociales por medios virtuales desde el enfoque del interaccionismo simbólico, ésta ha sido estructurada del siguiente modo:

¿Cómo los jóvenes jugadores se socializan en el universo simbólico al interior de los juegos de rol para multijugador masivo online?

3. Interrogantes Hipotéticas.

✍ Los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, buscan en ellos el aspecto social como forma de socialización entre pares, superando las barreras de espacio y tiempo, ya que interactúan con sujetos de cualquier lugar del mundo y convergen en un espacio en común.

✍ Los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, buscan estos juegos como medio de entretenimiento con componentes sociales, ya que siempre está presente en los sujetos la necesidad de un otro, como un ser social, interesándose en compartir con sus pares experiencias y motivaciones en común.


Mediante este aspecto es que se genera y se transmite la cultura del juego, es así como se va socializando a través de la relación con el otro, con la comunidad. No hay un manual que indique las reglas y el cómo convivir dentro de esta microsociedad virtual, es dentro del juego donde se va adquiriendo el universo simbólico a medida que se relacionan con otros sujetos.


✍ Los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, han mantenido algún tipo de contacto a partir de la experiencia de interactuar con otros sujetos en el juego, ya sea formando lazos de amistad que se mantuvieron mediante el mismo juego, por mensajerías instantáneas y servicios de Internet como messenger, correos electrónicos, facebook, fotolog, twitter e incluso traspasaron las instancia virtuales hasta encuentros personales (en "RL", real life o vida real).


4. Objetivos: General y Específicos.


i) Objetivo General: Conocer los procesos de socialización, vinculación e interacción que se establece entre los jóvenes a través de sus personajes al interior del juego de rol para multijugador masivo online (MMORPG) World Of Warcraft.

ii) Objetivos Específicos:

-  Explorar en las experiencias de los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, con respecto a las relaciones establecidas en el juego a través del personaje.

-  Indagar sobre las motivaciones de los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, y el interés en la búsqueda de este tipo de juegos.

-  Descubrir los aportes que brindan los juegos de rol para multijugador masivo online a los jóvenes jugadores, según las percepciones de sus protagonistas.

-  Reconocer en el proceso de socialización cómo los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online aprenden los significados de los símbolos implícitos en el universo simbólico de los MMORPG.

5. Relevancia Sociológica de la Investigación.

La investigación sobre los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo en línea, se justifica en el interés mundial y propio frente al tema, además de adquirir relevancia al ser relativamente emergente a nivel mundial, ya que es en Europa, Asia y Norteamérica en donde surgen los primeros estudios RPG y MMORPG los cuales son de carácter psicológico, económico e informático mayormente, en la reciente década se han interesado las ciencias sociales en general, además que en Latinoamérica no encontramos estudios que tengan el enfoque que se quiere dar –es por esto que se quiere rescatar aportes para la sociología y para posteriores investigaciones acerca del tema- , sobre los procesos de socialización y cómo van adquiriendo el universo simbólico dentro del juego, el cual implica que las personas se relacionen a través de los personajes que desempeñan un rol determinado en la microsociedad virtual (consiste en el “papel” que juega el sujeto dentro del mundo social, como se detalla en los antecedentes y a continuación en el marco teórico).

Es una problemática muy interesante y vigente, además de que comprende una realidad nacional tanto como internacional, el fenómeno de los juegos en línea no sólo involucra a los jóvenes (a nivel mundial va mas allá, en nuestro país parece que no ha involucrado tanto a los adultos por el factor tiempo ya que tenemos una de las jornadas laborales más largas a nivel mundial lo que determina finalmente que las personas no tienen tantas actividades extra programáticas ni menos dentro de la semana), un gran estudioso del tema es Nick Yee un joven (chino-norteamericano) investigador científico de Palo Alto Research Center (PARC) dedicado estudiar la interacción social y la auto-representación de los sujetos en los entornos virtuales (juegos en línea y realidad virtual inmersita), una de sus grandes contribuciones es *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments* (2006) -del cual se presenta un resumen más adelante- en el cual señala que la edad promedio de los jugadores es de 26 años (con un rango de edades entre 11 y 69 años); es por esto que el foco de atención considera a sujetos de quince a veintinueve años.

Podemos sostener que evidentemente el juego rompe las barreras antiguamente conocidas (espacio y tiempo), debido al contexto actual en que el mundo se encuentra inmerso, producto de la emergente “aldea global”, esto ha configurado una nueva cultura juvenil, marcada por el masivo uso de la internet y los mass media, desplazando las relaciones personales a un ámbito virtual, ya no presencial, basta conectarse a la red para “juntarse” a conversar, también se puede mencionar otro elemento que ha influido en el desplazamiento de los encuentros -relacionado con los videojuegos- cara a cara el cual reside en el éxito de las consolas cada vez más accesibles y variadas como Nintendo Wii y su revolucionaria presentación que permite realizar hasta ejercicios en cualquier lugar, así ya no es extraño sino cada vez más difícil el ver niños jugando en las plazas junto a sus pares y padres, cada vez los espacios privados toman mayor fuerza a través de nuestras casas las cuales albergan una ventana al mundo público, pero con elementos de resguardo en lo privado.

Desde un aporte teórico, esta investigación puede contribuir a con elementos base que sirvan a próximas investigaciones en debelar aspectos importantes que surgen a partir de estas nuevas formas de relacionarse con el otro y con su entorno, además de ayudar a comprender como se van construyendo las identidades de los individuos y los fenómenos que influyen en este proceso. Por lo tanto, la importancia del tema radica en la notoriedad que día a día van tomando estas relaciones y formas de vida, las cuales comienzan a traspasar las fronteras de la virtualidad, para instalarse en la cotidianeidad de sociedades cada vez más interconectadas, relacionadas e informadas dentro de los procesos que componen la globalización.

 **Capítulo II:**

MARCO TEÓRICO

Debido a que el tema presenta pocos estudios a nivel mundial, señalaremos a algunos autores extranjeros que establecen teorías referentes a los MMOG y MMORPG, además en nuestro país encontramos antecedentes referentes a los jugadores de RPG online dentro del plano informático y psicológico; se incluye (a modo de síntesis introductoria) los datos la historia de los juegos de rol y los aspectos más significantes de la influencia de universos simbólicos en los procesos de construcción de identidad de los jóvenes.

1. ¿Qué son los MMORPG?

Los juegos de rol para multijugador masivo online o MMORPGs -Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games- son videojuegos que permiten la interacción simultánea entre miles de personas a través de un personaje o avatar dentro de un mundo virtual persistente (que no depende de que el jugador ingrese o no al mundo, sino que funciona independiente de las acciones de los jugadores, ya que no influyen en el orden ni funcionamiento de éste), al que se tiene acceso mediante un computador con internet y a través de un servidor proveedor. Este personaje o avatar debe ser creado por el jugador, para esto hay ciertas opciones predefinidas a escoger como la raza, profesión u ocupación, vestimenta (color y formas), peinado (color y estilo), armas (cascos, espadas, arcos, escudos, hachas, etc., que dependen de la ocupación escogida, como por ejemplo un warrior o guerrero utilizara una espada o hacha y no un arco con flechas, ya que es peleador cuerpo a cuerpo y no a distancia) y otras cualidades y destrezas como las habilidades o atributos llamadas comúnmente *skills*, que se van desarrollando en la medida en el jugador va aumentando o subiendo de nivel en el juego, gracias a la experiencia adquirida en batallas (contra las criaturas o monstruos del entorno del juego -NPC: non player carácter-) y

misiones o búsquedas llamadas *quests*. Además el personaje debe tener un nombre propio que lo identifique como un ser único e irrepetible.

La decisión de escoger entre una raza, profesión, vocación u ocupación dependiendo como se le llame en el juego, tiene que ver con factores de la personalidad del sujeto y las facilidades de cada persona, por ejemplo un sujeto puede escoger un personaje en base a varias opciones: en el caso que haya llegado al juego por recomendación de algún cercano, que suele ser lo más común, ésta persona le orientará y le sugerirá un personaje adecuado según sus necesidades. Si llega por iniciativa propia al juego, por algún dato de un sitio o foro, puede que elija un personaje según la apariencia, es decir, en base a cómo se ve el personaje, detalles que le parezcan llamativos, como por ejemplo algunos hombres suelen buscar players que se vean imponentes, fuertes y poderosos, en el caso de World Of Warcraft un claro ejemplo es el Tauren en el caso de la Horda (similar a los minotauros, un toro de pie con la parte del torso más desarrollada que el resto del cuerpo) y Draenei en la Alianza. También al llegar a jugar por iniciativa, los jugadores suelen investigar sobre un avatar simple, para aprender a jugar y conocer en que consiste, y después de un tiempo puede crear más personajes en la misma cuenta bajo un nombre distinto y probar cual le acomoda más, por ejemplo un arquero, hunter o cazador es un personaje que ataca a distancia, el cual tiene como un arma básica un arco y tiene múltiples disparos de flechas, le permite incluso atacar a monstruos de niveles más altos ganando experiencia mas fácil y rápidamente que un peleador de cuerpo a cuerpo. Este personaje suele ser considerado por los jugadores como un pj simple y de fácil uso, a diferencia de los magos (que utilizan magias y en algunos casos runas, que son elementos a distancia pero que deben enfocarse con mayor precisión a diferencia de las flechas).



Figura 2: Creación de un personaje, Tauren, en World Of Warcraft (Imagen: Jochy).²



Figura 3: Creación de un personaje, Draenei, en World Of Warcraft (Imagen: Jochy).³

Según la información encontrada en diversos sitios además del conocimiento adquirido, los juegos de rol para multijugador masivo en línea o MMORPG, son un tipo de juegos de rol, descendientes de los MUDs (Multi User Dungeon, juegos en línea no gráficos, sino con comandos, basados en la imaginación de los sujetos a través de la narración de una historia) y que mantienen características de los clásicos juegos de rol, como que los jugadores están representados por un personaje que desempeña un papel o rol determinado en ese mundo, el cual adquiere nivel/level o se desarrolla -ganando experiencia- a través de misiones o tareas (quests) y derrotando

² Foto tomada desde el juego World Of Warcraft.

³ Foto tomada desde el juego World Of Warcraft.

monstruos. Tienen un sistema económico (a veces cuentan un mercado establecido físicamente como Conquer Online, en el caso de World Of Warcraft funciona a través del chat -en una ventana especial- donde se publican o anuncian los artículos), un mercado donde intercambian (trueque o trade), compran y venden artículos e incluso sus mismos personajes, además de contar con una unidad monetaria propia, en el caso de World Of Warcraft hay monedas de oro, plata y bronce (gold, silver, bronze), habiendo incluso un nombre universalmente conocido por los jugadores de MMORPG "k", por ejemplo un k significa mil (una cantidad de cualquier tipo, como un k de oro o plata).

Un elemento de cooperación en los MMORPG viene determinado por las vocaciones, profesiones o razas -según sea el juego- las cuales se complementan entre ellas, incentivando la interacción entre los jugadores y por lo tanto facilitando las tareas al realizarlas con el apoyo de otros personajes. En el caso de World Of Warcraft son llamadas clases, razas y profesiones, con respecto a las profesiones se puede señalar la cooperación entre unos y otros ya que los bienes o servicios, específicamente los artículos que puede fabricar, producir o recolectar un sujeto, puede servirle a él y a otros jugadores, así el individuo intercambia o vende su trabajo (a semejanza de lo que sucede en la vida cotidiana), por ejemplo los mineros le venden a los joyeros elementos que necesitan para poder trabajar en su profesión. Otro ejemplo observable en World Of Warcraft, referente a la cooperación entre clases y razas, se da en tareas como instancias (batallas históricas en las cuales los jugadores, según cuenta la historia, deben enfrentarse a grandes rivales -monstruos y NPCs muy poderosos-) donde cada personaje tiene un rol que cumplir dentro del grupo (tanquear, sanar o causar daño) y así todos trabajar para alcanzar la meta que consiste en una recompensa al terminar la tarea, como equipo u otro artículo importante (de hecho hay elementos que sólo se pueden conseguir a través de estas tareas y que luego se encuentran en el mercado a precios que van desde la dificultad de la tarea hasta importancia que puede representar para el desarrollo de un personaje).

La cooperación y el complemento entre unos y otros es uno de los factores influyentes en las formaciones de las guilds, agrupaciones de jugadores en

clanes para conseguir o alcanzar fines en común, además de pertenecer a un grupo que le brinda protección y apoyo.

Para mantener el orden, brindar ayuda y denunciar irregularidades existen los llamados GMs (game masters), quienes poseen un personaje intocable con poderes ilimitados que observa en el juego el comportamiento de los demás jugadores y se encarga del mantenimiento del mundo.

World Of Warcraft.

World Of Warcraft tiene una mezcla de género fantasía-histórica, basada en la historia de Warcraft (una saga de videojuegos para computador, no masivo) ambos juegos comparten la mitología y la historia de la formación del universo. En el mundo de Azeroth, habitan los dos grandes bandos contrarios Alianza y Horda, compuestos por cinco razas, estas facciones (según cuenta la historia) se encuentran en una constante lucha por el control del territorio donde ninguno cede terreno.

En cuanto a la modalidad del juego, como se menciona en los antecedentes, los jugadores que forman parte de la Horda o de la Alianza no pueden relacionarse con los integrantes del grupo contrario, ya que existe una limitación que impide la comunicación (hablar y formar grupos para jugar en conjunto) éstos hablan en distintos idiomas (cuando están en batalla, mediante el chat pueden hablar ambos grupos, pero los mensajes son codificados automáticamente evitando el entendimiento entre ambas partes). Esto implica que no hay ningún tipo de comunicación existente, sólo batallas, ni menos posibilidad de crear lazos de amistad entre ambos bandos.

Al no existir comunicación, al menos verbal, entre las facciones contrarias, sólo se limita la interacción social entre las razas aliadas, la cual:

Implica entonces una negociación continua entre las personas que están participando en esa interacción o ese encuentro. En las interacciones sociales que se producen en la vida cotidiana (o se va estableciendo) un acuerdo, aunque sea mínimo, acerca de lo que está sucediendo, y esto es lo que permite que continúe la interacción y que no se interrumpa.

Estos acuerdos no son inmutables. En el desarrollo de la interacción esos acuerdos van limándose, van cambiando o incluso trastocándose sustancialmente. La realidad, de esta manera, no es algo así como una foto fija: es algo mutable, que se va negociando y, así, construyendo.

Macionis y Plummer, 2000: 161-162

Cada raza tiene su propio idioma, los personajes pueden realizar gestos vocales y físicos y dentro de estos podemos identificar los diferentes dialectos, pero al momento de comunicarnos con nuestra facción lo hacemos por un medio escrito llamado chat, el cual esta en el idioma que desee el jugador (ya sea ingles, español, portugués, etc.)

Razas y sus lenguajes											[hide]		
	Draenei	Enanos		Gnomos		Humanos			Elfos Nocturnos				
	Draenei	Enano		Gnomo		Común			Darnassiano				
	Elfos de Sangre	Forsaken		Orcos		Tauren			Troll				
	Thalassiano	Gutterspeak		Orco		Taur-ahe			Zandali				
	Demonios	Dragones	Elementales	Furbolgs	Goblins	Altos Elfos	Naga	Nerubian	Murlocs	Titanes	Tuskarr	Vrykul	Worgen
	Eredun	Dracónico	Kalimag	Ursine	Goblin	Thalassiano	Nazja	Nerubian	Nerglish	Titan	Tuskarr	Vrykul	Worgen

Figura 4: Idiomas de las Razas en World Of Warcraft.⁴

Es así como funcionan estas microsociedades instauradas mediante el espacio virtual, la realidad del juego no está determinada por un modelo a seguir, no está predeterminada, sino que cada individuo es capaz de decidir que hacer en ese mundo, teniendo más opciones que incluso en la propia vida cotidiana, ya que al nacer dentro de una sociedad ya tenemos un rol que cumplir, ya sea como hijos(as), estudiantes, etc. En World Of Warcraft, creamos un personaje y podemos elegir sexo, raza, clase y profesión. Y el rol que queremos desempeñar es nuestra opción, si queremos formar parte de un clan y el papel que desempeñaremos en el, o si deseamos destacar y tener cierto estatus que nos de mayor prestigio. Los individuos pueden

⁴ <<http://es.wow.wikia.com/wiki/Categor%C3%ADa:Idiomas>>

escoger dentro de una amplia variedad de razas y clases, además del bando al cual se desea pertenecer, a continuación se un cuadro resumen de éstas:

Clases	Razas									
	Humano	Elfo Nocturno	Gnomo	Enano	Draenei	Troll	Tauren	Orco	No-Muerto	Elfo de Sangre
Druida	✗ No	✓ Sí	✗ No	✗ No	✗ No	✗ No	✓ Sí	✗ No	✗ No	✗ No
Cazador	✗ No	✓ Sí	✗ No	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✗ No	✓ Sí
Mago	✓ Sí	✗ No	✓ Sí	✗ No	✓ Sí	✓ Sí	✗ No	✗ No	✓ Sí	✓ Sí
Paladín	✓ Sí	✗ No	✗ No	✓ Sí	✓ Sí	✗ No	✗ No	✗ No	✗ No	✓ Sí
Sacerdote	✓ Sí	✓ Sí	✗ No	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✗ No	✗ No	✓ Sí	✓ Sí
Chamán	✗ No	✗ No	✗ No	✗ No	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✗ No	✗ No
Brujo	✓ Sí	✗ No	✓ Sí	✗ No	✗ No	✗ No	✗ No	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí
Guerrero	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✗ No
Death Knight	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí	✓ Sí

Figura 5: Tabla Resumen Clases y Razas en World Of Warcraft.⁵

i) Universo Simbólico en los MMORPG.

Existe una diferencia, que separa a los juegos de rol -rol player games o RPG- de los juegos de rol para multijugador masivo online (MMORPG) y corresponde a que, estos últimos son capaces de permitir la interacción de múltiples jugadores en un mismo universo, los cuales representan un personaje único y cada uno tiene de la misma importancia. Mientras que en los RPG existe un personaje principal a la vez, y las decisiones de este jugador influyen directamente en el mundo donde se desarrolla, formando parte de una historia con opciones predefinidas y por tanto con un universo simbólico determinado por el juego. Mientras que, a diferencia del RPG de un jugador principal -donde sus acciones influyen directamente en el mundo- guiado por una historia y un sistema que no permite modificaciones, el universo simbólico de los MMORPG está influenciado en mayor parte por los

⁵ < <http://heroesolidados.foroes.net/la-biblioteca-del-heroe-f32/que-clase-debo-escoger-t33.htm> >

individuos que los juegan, ya que son ellos quienes moldean los aspectos implícitos sobre esta microsociedad y quienes construyen la realidad a través de la interacción social (en base a sus identidades como sujetos que forman parte de una sociedad, tienen valores, costumbres y un lenguaje que puede influir y traspasarse a la cultura del juego). Por ejemplo, en el caso de World Of Warcraft el estatus y el honor están asociados a la fuerza y a las victorias ganadas en el bando contrario, esto tiene cierta similitud con la época medieval o también con ciertas culturas donde es el más fuerte quien guía a su grupo, igualmente podemos analizar la similitud que existe entre esta microsociedad virtual y la sociedad occidental en el aspecto visual y el vestir, como el dicho *“todo entra por la vista”* hace referencia a la importancia atribuida al físico y al vestuario, mientras tu vestuario sea apropiado socialmente e incluso mejor, es como te catalogan en la sociedad, de lo contrario serás mirado en forma diminutiva, si eres delgado eres envidiado o aceptable, mientras que si estas sobre el peso serás visto como un glotón y posiblemente discriminado por un modelo de belleza comercializado e impuesto por los medios masivos de comunicación (que venden todos los métodos y medios para alcanzar el producto deseado). Asimismo, en el juego los personajes llamativos y aquellos que son envidiados son los más vistosos, con trajes aparatosos y armas grandes, vestimentas coloridas y distintivas, personajes grandes y fuertes que inspiren respeto o incluso intimiden con su sola presencia, la apariencia es un factor determinante en el valor del respeto (cabe destacar que esto no está explícito, sino que esta implícito y a medida que el jugador se socializa en el juego va tomando conocimiento de éste y otros valores, normas y costumbres), es así como los jugadores que tienen personajes imponentes son conocidos y respetados por otros, son invitados a formar parte de las mejores guilds (las que tienen la mayor parte o la totalidad de su equipo de nivel superior) y participar dentro de tareas y aventuras como instancias, battlegrounds (campos de batalla entre facciones) y arenas.

El universo simbólico se concibe como la matriz de todos los significados objetivados socialmente y subjetivamente reales; toda la sociedad histórica y la biografía de un individuo se ven como hechos que ocurren dentro de este universo. Lo que tiene particular importancia es que las situaciones marginales de la vida del individuo (marginales porque no se

incluyen en la realidad de la existencia cotidiana en la sociedad) también entran dentro del universo simbólico.

Berger y Luckmann, 1968: 125

En la página de World Of Warcraft, específicamente del servidor seleccionado para realizar investigación en terreno: TarreWoW, encontramos toda la información necesaria a la hora de querer formar parte de esta comunidad, que va desde datos sobre como descargar el servidor y opiniones de diferentes jugadores sobre las distintas razas, hasta servicios de utilidad pública como ventas de artículos personales y reuniones a nivel local o nacional. Es dentro de esta diversa gama de información, que encontramos el *índice de información sobre TarreWoW*, que contiene la información técnica del servidor, links de descargar y guía de juego, soporte y ayuda para jugadores, creación de cuentas, organigrama del equipo, reglamento, mercado para comprar cosas dentro del mundo wow y servicios extra del servidor, listado de instancias, preguntas frecuentes, sanciones y guía para poder ocupar carbonite (un addon, que es una especie de extensión o herramienta de juego que facilita la jugabilidad). Todos estos elementos dan una guía técnica que sirven para orientar al jugador en el mundo virtual en cuanto a la jugabilidad de su personaje, pero es a través de la interacción en la que el sujeto aprenderá realmente como desenvolverse en la comunidad virtual, mediante el proceso de socialización que realizan los jugadores a través de los juegos de rol para multijugador masivo en línea es que los sujetos llegan a comprender, entender y adquirir las normas, costumbres y otros elementos de la cultura del mundo virtual.

También encontramos información sobre las reglas generales que rigen el comportamiento, de los usuarios que constituyen esta comunidad, tanto para el foro (Tarreo) como para el juego (TarreWoW). Las que buscan resguardar el respeto entre los individuos, por lo cual no está permitido agredir ni insultar a otro verbalmente en el foro ni en el juego, quienes no respeten las normas serán sancionados y hasta suspendidos de la comunidad. Aquí podemos ver la organización del equipo de administradores del servidor, entidades a las cuales se puede acudir en caso de emergencia, según el reglamento explicito de las normas que deben seguir los jugadores, ellos son jueces del

comportamiento inapropiado dentro del juego y el foro quienes sancionan todo acto que ponga en juego a la comunidad.



Figura 6: Staff; GMs, PMSs y Jerarquía de Tarreo y TarreWoW.⁶

Según Giddens, las normas son las

Reglas de conducta que especifican el comportamiento apropiado en un conjunto dado de contextos sociales, bien dictando un determinado tipo de comportamiento, bien prohibiéndolo. Las normas siempre están respaldadas por sanciones de uno u otro tipo, que van desde la desaprobación informal hasta el castigo físico o la ejecución.

Giddens, 2002: 869

En este caso, el reglamento indica las conductas inapropiadas o prohibidas y sus sanciones correspondientes que van desde la amonestación, hasta una sanción temporal o total, tanto para el uso del foro como para el juego, según corresponda. Resguardando los valores de igualdad, respeto y compañerismo, entendiéndose como valores “*las ideas que definen lo que se considera importante, valioso o deseable. Estas ideas abstractas, o valores, dan significado y orientación a los seres humanos cuando interactúan con el mundo social*” (Giddens, 2002: 52).

⁶ < <http://www.tarreo.com/foro/index.php?/topic/634821-indice-de-informacion-sobre-tarrewow/?s=104413e38aa68831f588084009603467> >

Además de la página de TarreWow encontramos otra dirección de la data base [http://wow.tarreo.com/armory/login.php] que contiene la información de todo el servidor, desde las cuentas de todos los usuarios, vender o cambiar personajes (pjs), hasta información de los usuarios que están en línea en tiempo real, también existen rangos (ranks), en base a las victorias del personaje frente a otros player (victorias personales), es decir, según los enemigos que ha derrotado del bando contrario (alianza y horda), los cuales tienen catorce clasificaciones, en donde el 1 corresponde al nivel más básico (scout) hasta el 14 que corresponde al nivel superior (high warlord) :

Rank	Icon	Alliance Title	Horde Title	Rango	Icono	Título de la Alianza	Horda Título
14		Grand Marshal	High Warlord	14		Gran Mariscal	Alto Señor de la Guerra
13		Field Marshal	Warlord	13		El Mariscal de Campo	Jefe militar
12		Marshal	General	12		Mariscal	General
11		Commander	Lieutenant General	11		Comandante	Teniente general
10		Lieutenant Commander	Champion	10		Capitán de Corbeta	Campeón
9		Knight-Champion	Centurion	9		Knight-Campeón	Centurión
8		Knight-Captain	Legionnaire	8		Knight-Capitán	Legionario
7		Knight-Lieutenant	Blood Guard	7		Knight-Teniente	La sangre de la Guardia
6		Knight	Stone Guard	6		Caballero	Piedra de la Guardia
5		Sergeant Major	First Sergeant	5		Sargento Mayor	El sargento primero
4		Master Sergeant	Senior Sergeant	4		Sargento	Sargento
3		Sergeant	Sergeant	3		Sargento	Sargento
2		Corporal	Grunt	2		Corporal	Gruñido
1		Private	Scout	1		Privado	Explorador

Figura 7: Honor System PvP Rank en World Of Warcraft (ingles-español).⁷

En los juegos de rol para multijugador masivo en línea existe un mundo virtual que se mantiene en el tiempo, en el caso de World Of Warcraft el tiempo transcurre de la misma forma que en el mundo real, podemos diferenciar los distintos momentos del día y la noche, se ve el atardecer y el claro de la mañana; también se dan los diferentes climas, llueve, nieva, está

⁷ < <http://www.worldofwarcraft.com/pvp/ranks.html> >

soleado y nublado. El universo es permanente y no depende de los jugadores para existir, geográficamente posee diversos lugares en donde se encuentran asentadas ciudades, pueblos y capitales centrales divididas en territorios neutrales y de cada facción (Alianza y Horda), las cuales albergan a los miembros de esta microsociedad. Los jugadores *“se organizan a partir de relaciones sociales estructuradas que se basan en una única cultura”* (Giddens, 2002: 51) y como señala Steinkuehler (2005) *“los participantes de los mundos virtuales crean colectivamente recursos culturales para la construcción de las identidades de los miembros, no a través de ubicaciones geográficas, nacionalidades u otras demografías per se, sino a través de material (virtual) social compartido, y prácticas discursivas”*.

ii) Socialización en los Entornos Virtuales

La socialización es un proceso permanente en la vida, por el cual un individuo incorpora a su persona las formas de vida de la comunidad de la cual va a formar parte, aprendiendo las pautas culturales.

Para el individuo, la socialización es el proceso que consisten en la interiorización de los símbolos, valores, normas, etc., de la cultura a la que ese individuo pertenece, lo que le permite no sólo desarrollarse como un ser humano, sino también hacerse socialmente competente. Para la sociedad en su conjunto, la socialización es el proceso de transmisión cultural de una generación a otra.

Macionis y Plummer, 2000: 152

El jugador adquiere el universo simbólico, de la microsociedad virtual, socializando en el entorno virtual -mediante su personaje dentro del juego- incorporando así a su individualidad de sujeto la cultura del juego, lo cual le permite integrarse y pertenecer a la comunidad, permitiéndole desarrollarse en el juego a través de su personaje -creciendo en cuanto a sus capacidades y habilidades, lo cual lo lleva a ser mayormente considerado en la comunidad-. Esta incorporación *“le permitirá proceder y actuar de manera conveniente y más o menos ajustada a las exigencias de dicho grupo, e intervenir activamente en los procesos de innovación y cambio de la misma”*

(Macionis y Plummer, 2000:256). Es mediante éste proceso, que el sujeto se socializa en el juego adquiriendo y legitimando la realidad socialmente construida por los jugadores, y a su vez el universo simbólico del juego está determinado por los universos simbólicos de los jugadores -“desde una perspectiva interaccionista simbólica (...) Aunque estas personas pueden actuar dentro de un marco de una organización, cultura o grupo, *son sus interpretaciones y definiciones de la situación como sujetos lo que determina la acción (...)*” (Taylor y Bodgan, 1986: 25)- los cuales forman parte de una sociedad, ya que éstos están influenciados de cierta forma por la cultura de la sociedad a la cual pertenecen y en el juego desarrollan algunos aspectos similares a los que rescatan de la vida cotidiana, lo cual tiene que ver con las motivaciones e intereses propios de los individuos (por ejemplo los hombres buscan destacar mayoritariamente en cuanto a sus competencias como luchadores, sus motivaciones son pelear -pvp- y ganar honor, lo cual tiene relación con su masculinidad).

La cultura del juego es aprendida a medida que el jugador interactúa en el entorno con los otros jugadores, relacionándose con diferentes sujetos los cuales se complementan no sólo a la hora de jugar (ya que necesitan la cooperación -de otros- en variadas tareas), sino a través de la interacción se proveen los símbolos importantes o necesarios a la hora de jugar y avanzar, como por ejemplo el lenguaje ya que existe un vocabulario técnico, que se va construyendo constantemente por los sujetos y que además incluye íconos (como afk que significa que el jugador va estar ausente dentro del juego, pero su personaje permanecerá en línea). Existe una guía para la parte técnica del personaje (proporcionada por los creadores del juego y en el caso de los emuladores por los administradores, quienes pueden modificar elementos del servidor oficial), pero no un manual para formar parte de esta microsociedad. Así como en la vida real vamos adquiriendo ciertos conocimientos a través de la interacción social, generando así el aprendizaje nacido de la experiencia, adquiriendo y a la vez formando parte de la cultura (como las costumbres), los jugadores se socializan en el juego a través de las relaciones que establecen en el mundo social, ya que estos juegos están diseñados para potenciar el aspecto social y la interacción, además de la cooperación. Un sujeto que gusta de jugar solo, se auto-excluye y por lo tanto no tendrá el mismo dominio que otro que pertenece a una guild, debido

a que por más que se informe sobre los aspectos técnicos del juego, no podrá participar de las tareas, misiones o aventuras grupales, también estará limitado en la microsociedad, ya que no sabrá los elementos que son importantes para la comunidad como por ejemplo algo muy considerado en los MMORPG en general, es el respetar cuando un personaje esta leveliando (subiendo de nivel o ganando experiencia, matando monstruos) y esperar el turno o buscar un lugar sin interferir con el otro jugador, es mal visto interferir con su objetivo (quitándoselo, matándolo).

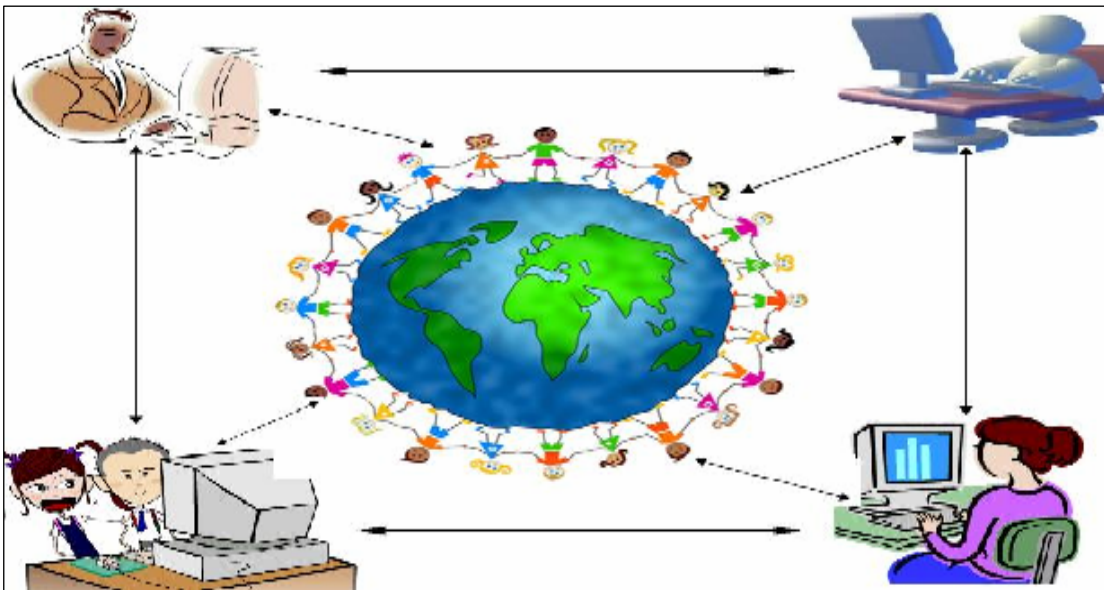


Figura 8: Las personas determinan e influyen la forma de ver el mundo de otras.⁸

2. Perspectivas teóricas a considerar.

i) Interaccionismo Simbólico, como base teórica para comprender los procesos de socialización en el universo simbólico.

Es importante destacar la obra de Berger y Luckmann (1968): *La Construcción Social de la Realidad* -la cual constituye parte fundamental del paradigma del interaccionismo simbólico- ésta sugiere que a medida que las personas interactúan entre ellas definen la situación o realidad en que se encuentran. Es así como en los juegos de rol para multijugador masivo en línea las personas que interactúan dentro de estos entornos virtuales van construyendo constantemente la realidad, socializándose en el universo

⁸ Elaboración propia.

simbólico el cual se va moldeando gracias a la influencia de los sujetos, definiendo la realidad en base a acuerdos que se dan en la interacción social.

Este enfoque analiza la interacción simbólica de los sujetos prestando atención al mundo social y sus procesos de comunicación (con principal énfasis en el lenguaje), las investigaciones desde éste buscan la interpretación por parte de los actores de los símbolos resultantes de sus interacciones, el análisis parte desde la noción que tanto los actores (capaces de interpretar el mundo social) como el mundo son parte de procesos dinámicos.

Los interaccionistas simbólicos conciben el lenguaje como un vasto sistema de símbolos. Las palabras son símbolos porque se utilizan para significar cosas, y hacen posible todos los demás signos. Los actos, los objetos y las palabras existen y tienen significado sólo porque han sido o pueden ser descritas mediante el uso de las palabras.

Rizo, 2008.

A partir del análisis por medio del interaccionismo simbólico se puede señalar con respecto a la *comunicación* entre las facciones Alianza y Horda -retomando la idea de que la comunicación está restringida entre ambos bandos (por las limitaciones del idioma, lo que no permite acuerdos y por lo tanto no se propicia la interacción)- la existencia de elementos como gestos (físicos) que les permiten a ambos grupos expresar ciertas ideas o mensajes para mostrarse en paz o guerra en un encuentro como reírse, bailar, saltar, saludar, sentarse/pararse, etc. Los MMORPG en general han ido evolucionando y por lo tanto modificando sus gráficas y otros elementos, sus personajes tienen mayor movilidad, realizan acciones y/o tienen emoticones (iconos o imágenes que representan emociones y acciones -relacionadas con estas-), como Conquer Online -que cuenta con una gran gráfica- donde los jugadores pueden expresar a través de sus personajes emociones y acciones, además de contar con emoticones, donde además hay acciones que incluyen a un otro como tomar en brazos o de la mano y darle un beso apasionado (generalmente a su pareja, ya que seguido de esto hay fuegos artificiales en señal de fiesta); también hay otros elementos simbólicos como casarse -en una fuente del amor- los sujetos reproducen y desarrollan su

personaje del mismo modo en que lo harían dentro de su sociedad. En el caso de Ragnarok, es bastante similar a estos juegos mencionados, incluyendo el rito de casarse, pero en este caso es algo más complejo ya que los personajes deben realizar una quest en búsqueda de los elementos necesarios como el vestido de novia, el compromiso se contrae en una iglesia y tanto el novio como la novia traen traje. También cuenta con una amplia gama de emoticones y con algunos gestos físicos, además de la opción de cambiar los colores de la vestimenta al igual que Conquer.

Ritzer presenta una síntesis de los postulados básicos del interaccionismo simbólico, de los cuales se rescataron:

- La capacidad de pensamiento está modelada por la interacción social.
- En la interacción social las personas aprenden los significados y los símbolos que les permiten ejercer su capacidad de pensamiento distintivamente humana.
- Los significados y los símbolos permiten a las personas actuar e interactuar de una manera distintivamente humana.
- Las personas son capaces de modificar o alterar los significados y los símbolos que usan en la acción y la interacción sobre la base de su interpretación de la situación.
- Las personas son capaces de introducir estas modificaciones y alteraciones debidas, en parte, a su capacidad para interactuar consigo mismas, lo que les permite examinar posibles cursos de acción, y valorar sus ventajas y desventajas relativas para luego elegir uno.
- Las pautas entrelazadas de acción e interacción constituyen los grupos y las sociedades.

Ritzer, 1993: 237

Desde el punto de vista metodológico o de investigación, el estudio de la acción debe hacerse desde la posición del actor. Puesto que la acción es elaborada por el actor con lo que él percibe, interpreta y juzga, uno tiene que ver la situación concreta como el actor la ve, percibir los objetos como el actor los percibe, averiguar sus significados en términos del significado que tienen para el actor y seguir la línea de conducta del actor como el

actor la organiza: en una palabra, uno tiene que asumir el rol del actor y ver este mundo desde su punto de vista.

Martínez, 2002: 15

Al crear un personaje dentro del juego, de rol para multijugador masivo en línea World Of Warcraft, podemos acceder al mundo como nuestros sujetos de estudio, asumiendo el rol de un personaje en un mundo de fantasía y accedemos al fenómeno tal como los sujetos lo hacen, desde su mismo punto de vista.

La técnica metodológica fundamental del interaccionismo simbólico es la observación participativa, especialmente en el contexto y enfoque del “estudio de casos”.

ii) El Juego.

Mead, gran exponente del Interaccionismo Simbólico, plantea un ejemplo que sirve de gran ayuda para comprender el proceso de socialización y como adquieren el universo simbólico dentro de los juegos de rol para multijugador masivo en línea, en *Mind, Self and Society* -Espíritu, Persona y Sociedad- (1972) señala que el entendimiento del mundo social por parte del ser humano comienza a partir del jugar y el juego, el primero ocurre durante la niñez, donde el niño juega a imitar diversos roles que observa en su entorno - en la sociedad adulta- mediante el juego él busca alcanzar un entendimiento de los diferentes roles sociales, de manera que el juego le facilita comprender el mundo que lo rodea); mientras que el juego se desarrolla a medida que el niño va creciendo, ya que consiste en relacionarse con los otros y comprender las reglas que rigen el juego, asimilándolas para ser aceptado dentro del grupo como jugador, cuando sucede esto por primera vez -en la niñez-se denomina *el otro generalizado* -“normas y valores culturales ampliamente aceptados con los que los individuos se evalúan a sí mismos” (Macionis y Plummer, 1999: 665)-. Así como a través del juego sujeto entiende el tipo de comportamiento esperado, el jugador en los juegos de rol para multijugador masivo en línea aprende mediante la interacción con

los otros cuales son las normas, valores, costumbres y el lenguaje (técnico) y que se espera de él como parte de esa comunidad.

Mead, siempre dio la prioridad al mundo social para comprender la experiencia social (la mente humana puede surgir solamente de la experiencia social); esto toma relevancia para este estudio sobre la socialización de los universos simbólicos al interior del MMORPG World Of Warcraft, ya que para comprender la experiencia de los jóvenes jugadores, debemos sumergirnos en el mundo social virtual, analizando el fenómeno desde su contexto natural.

El acto es *la unidad más primitiva* o básica dentro de las teorías de Mead, es la base de donde emergen todos los demás aspectos del análisis, el cual tiene cuatro fases que están interrelacionadas dialécticamente (el impulso, la percepción, la manipulación y la consumación). Mientras el acto implica una sola persona, el acto social implica dos o más sujetos y su mecanismo básico (y del proceso social en general) es el gesto, éstos “son movimientos del primer organismo que actúan como estímulos específicos de respuestas (socialmente) apropiadas del segundo organismo” (Mead, citado en Ritzer, 1997: 342). Tanto humanos y animales son capaces de realizar gestos, pero sólo los primeros pueden comunicar el significado de manera consciente de sus gestos, entre los que se destacan los gestos vocales que conducen a

La capacidad distintivamente humana de desarrollar y usar símbolos significantes. Los símbolos significantes produjeron el desarrollo del lenguaje y la capacidad peculiar de los humanos de comunicarse, en el sentido pleno del término, con otros. Los símbolos significantes también hacen posible el pensamiento y la interacción simbólica.

Ritzer, 1993: 360

Los jugadores son capaces de transmitir símbolos significantes en el juego a través de sus personajes por medio de la escritura (a través del chat es como si *hablaran*), logrando así la comunicación -“sólo logramos la comunicación cuando empleamos símbolos significantes” (Ritzer, 1997:343)- expresándose a través del lenguaje, el cual les permite organizarse como comunidad, además en algunos MMORPG ofrecen adicionalmente la

posibilidad de utilizar gestos corporales o físicos en el personaje para mayor expresión (símbolos no significantes).

iii) La Representación de Roles.

La visión de Goffman será de gran utilidad para observar las interacciones al interior del mundo de World Of Warcraft.

Observando las interacciones como *representaciones teatrales*, Goffman nos hace prestar atención al «medio» en el que se mueven los actantes, a la «máscara» que llevan puesta, al «rol» que desempeñan; con estos elementos, los actantes tratan de controlar las impresiones de su público. En otros pasajes de su obra, Goffman considera que todos nuestros actos en interacción constituyen *ritos* que manifiestan, bajo una forma convencional, el valor sagrado que es propio de cada individuo. Y en otros, incluso, considera las interacciones como *juegos* en los cuales los actantes se comportan como estrategas, como seres calculadores, y en los que manipulan información para lograr sus fines.

Nizet y Rigaux, 2006

Dentro del análisis de Goffman encontramos una gran similitud en el enfoque para estudiar el proceso de la interacción social, ya que el análisis dramático implica un estudio en cuanto a una *representación de un papel en un escenario* y mediante estos juegos de *rol*, en este caso World Of Warcraft, los individuos representan un personaje en un mundo o escenario de fantasía. Y de igual forma que en la vida cotidiana, en el teatro, o en este caso en el juego, “una persona en la vida cotidiana se debe esforzar para crear determinadas impresiones sobre otras personas y así hacer creíble la imagen que quiere dar de sí misma” (Macionis y Plummer, 2000: 164). De la misma manera en que los sujetos se desempeñan en el mundo real, lo hacen mediante el juego, el estatus corresponde al personaje que el sujeto representa en el mundo World Of Warcraft (por ejemplo un líder de guild posee un estatus privilegiado y muy respetado) y el rol que desempeña tiene relación con la *clase* y *raza* escogida por el sujeto (siguiendo con el ejemplo, este líder de clase druida y de profesión peletería tiene un rol de jerarquía,

poder y prestigio social, es el encargado de representar a su grupo y de defender su reputación, como jugador -estatus- el sujeto tiene un rol de jugador, de líder y compañero de guild). *El individuo tiene un estatus y desempeña un rol* (Linton, 1937, citado en Macionis y Plummer, 2000: 159).

Entendiendo el estatus como la posición social que ocupa un individuo y que los demás reconocen. (...)El estatus que ocupamos en una determinada relación social nos confiere una identidad social. (Macionis y Plummer, 2000: 158). Mientras que el rol corresponde a *las expectativas sobre la conducta que cabe esperar de una persona según su estatus. El rol es la manifestación dinámica u observable del estatus* (Macionis y Plummer, 2000: 159).

3. Antecedentes de estudios sobre interacciones en el marco de los de RPG's o MMORPG's.

En la revista en línea Game Research encontramos diversos artículos referentes al tema de los juegos en línea, entre los cuales rescatamos *Trust, Cooperation, and Reputation in Massively Multiplayer Online Games* (Confianza, Cooperación y Reputación en los Juegos para Multijugador Masivo en Línea) por Tony Tulathimutte (2006), señala las cuestiones de confianza y los beneficios en los MMOGs (juegos para multijugador masivo en línea), comparando los elementos implicados en el mundo virtual a semejanza del mundo real: “el comercio y el trueque de los equipos, los artículos, y los bienes los cuales se producen tanto como lo hacen en la vida real, y las tareas de cooperación, tales como la exploración de mazmorras y derrotar a los enemigos forman el grueso de juego en juegos como World of Warcraft”. También cita a Corritore (2003), quien menciona que la confianza esta determinada por el factor riesgo, ya que las personas están más dispuestas a confiar más rápidamente y por motivos mas débiles, porque los entornos de los juegos en línea están diseñados para ser libres de riegos, lo que permite que los sujetos se desenvuelvan con mayor facilidad, sin las preocupaciones de la interacción cara a cara como el espacio y tiempo (en cuanto a cercanía, traslado y el tiempo disponible) entre otros. Además cita a Meyerson (1996) mencionando una semejanza -de los MMOG- entre los

sistemas temporales en el mundo real y las organizaciones virtuales, ya que ambos los grupos pueden ser descritos como "un conjunto de personas diversamente cualificados que trabajan juntos en una tarea compleja en un período limitado de tiempo". Por último, propone un diseño general del sistema de reputación para los juegos (RS-Tag: basado una etiqueta para calificar a los jugadores, designando con un voto por jugador -positivo o negativo, junto a un comentario- el cual puede ser modificado) el cual es efectivo y fundamental para proporcionar una base sustituta para la confianza y facilitar la cooperación, el cual promete resolver intentos anteriores de codificación de la confianza en un sistema operado por la población de jugadores, el cual ofrece una base a los jugadores para confiar unos en otros (apuntando hacia el jugador y no al personaje).

En la misma revista encontramos *Avatars you can trust- A survey on the issue of trust and communication in MMORPGs* (Avatars tu puedes confiar - Un estudio sobre la cuestión de la confianza y la comunicación en los MMORPG) por Jonas Heide Smith (2006), en este artículo se menciona que los MMORPG son un tipo de juegos menos competitivos, en comparación con el tipo de juegos independientes ("suma cero" o zero-sum), y buscan mayormente la interacción social y la necesidad de cooperación.

A pesar de lo que señala Smith en su estudio, los resultados arrojados durante ésta investigación señalan que los jóvenes jugadores de MMORPG tienen entre sus motivaciones actividades relacionadas con la competencia (como veremos en el análisis y los resultados), tanto grupal como individual. Algunos entrevistados mencionaron en relación al juego de rol para multijugador masivo en línea World Of Warcraft que gustaban de la competencia -participando en un grupo- en las battlegrounds donde se forman 2 equipos de las ambas facciones (el numero de integrantes depende de la battleground escogida, hay 6 tipos: Alterac Valley, Arathi Basin, Warsong Gulch, Eye of the Store, Strand of the Ancients y The Isle of Conquest, cada equipo tendrá la misma cantidad de participantes), en los cuales los jugadores de cada grupo compiten en conjunto para alcanzar un fin en común, como Warsong Gulch, que se puede jugar desde nivel 10, el número de cada grupo es de 10 y mínimo 5 jugadores, en este campo de batalla la finalidad consiste en capturar la bandera de la fortaleza del bando

enemigo mientras se resguarda la bandera del mismo bando en la fortaleza propia, el equipo que logre realizar 3 veces la tarea será el ganador. Éste interés por competir a su vez se relaciona con el compañerismo y la cooperación, como se ha mencionado en reiteradas ocasiones, debido al carácter social que potencian estos juegos a través de tareas especialmente diseñadas para el desarrollo de procesos interactivos.



Figura 9: Mapa de Battleground Warsong Gulch.⁹

Siguiendo con Smith, con respecto a los resultados de las encuestas referidas al establecimiento de la confianza, los encuestados evalúan la confiabilidad a través de las habilidades de escritura y el nivel aparente de la educación (aparece como un compromiso con la interacción), además de las declaraciones reales y la elección de la materia (observable a través de las conversaciones, como los valores u otros elementos relacionados con la personalidad del sujeto). Además, los encuestados rescatan el valor de la comunicación por sí misma, señalando que ésta parece ser una razón importante para jugar en línea con más personas y no solos. Finalmente los resultados presentados en el artículo indican que los jugadores (consciente o inconscientemente) tienen que ver con cuestiones de confianza y cooperación, tienden a preferir las características de diseño que facilitan el comportamiento constructivo.

⁹ < <http://wowczsite.net/battlegroundy/battleground-warsong-gulch/> >

Por último, se consideró a un gran estudioso de los fenómenos en los juegos en línea -del cual se hizo mención anteriormente- Nick Yee, y su investigación *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments* (Demografía, motivaciones y experiencias derivadas de las experiencias de los usuarios en los MMORPG), Yee (2006) estudió durante 3 años sobre la demografía de los usuarios, sus motivaciones y experiencias derivadas del uso de los MMOG, el cual reveló en cuanto a la demografía que la edad promedio de los jugadores es de 26 años (de un rango de 11 a 69 años) con un uso promedio de 22 horas semanales y que la mayor parte de los encuestados son hombres, además elaboró un modelo de cinco factores de motivación: logro, relación, inmersión, escapismo y manipulación-. El factor *logro* mide el deseo de los sujetos de ser poderosos en el contexto virtual a través de la consecución de los objetivos y la acumulación de elementos que le confieren poder, la *relación* mide el deseo de los usuarios por interactuar con otros y su voluntad de formar relaciones significativas que se apoyan en la naturaleza del juego (incluyendo cierto grado de divulgación de los problemas de la vida real en el medio virtual), la *inmersión* tiene que ver con que los sujetos disfruten de estar en un mundo de fantasía además de ser *alguien más*, el *escapismo* mide la cantidad que un individuo está utilizando el mundo virtual para evitar temporalmente, olvidar o escapar del estrés de los problemas de la vida real; y finalmente el factor manipulación el cual mide la inclinación de un usuario en objetivar a otros y manipularlos para su ganancia y satisfacción personal.

Finalmente señala en base a los principales hallazgos arrojados a través del estudio que las habilidades de la vida real (en ésta investigación consideradas como aportes) pueden ser adquiridas o mejoradas en los entornos de los MMORPG –refiriéndose a la capacidad de liderazgo-, así como también revelaron que las relaciones derivadas de la experiencia emocional -destacadas tanto positivas como negativas- son más significativas incluso en comparación a las ocurridas en la vida cotidiana, es decir, que los sujetos tienen un alto grado de inversión emocional y por tanto de , además de la importancia de las relaciones creadas en el medio ambiente de los MMORPG y si las consideran al igual que un amigo conocido en la vida real.

Antecedentes en Chile.

Debido a que este es un tema de interés emergente en nuestro país, encontramos algunos estudios sobre los juegos masivos en línea, específicamente los MMORPG. Este tipo de juegos cada día tienen más participantes, ya que su jugabilidad es el elemento clave que llama la atención, debido que se puede interactuar con miles de personas, ser un personaje con determinadas características y viajar a un mundo virtual lleno de aventuras.

Los documentos sobre esta temática son escritos desde el ámbito de las ciencias sociales como la psicología, filosofía, sociología, educación, además de la informática, tanto en Chile como el resto del mundo. Los cuales hacen referencia a los beneficios, habilidades, competencias, al poder educativo y las adicciones que producen en algunas personas, entre otros. Como lo revela el estudio chileno, referido a las competencias adquiridas mediante el juego *World Of Warcraft* denominado “Habilidades y Competencias Sociales en Juegos en Línea” (2008), el objetivo del estudio estaba enfocado en conocer cuales de las competencias y habilidades conocen los jugadores a través del juego y si reconocen el desarrollo de ellas a través de los juegos, además de conocer si los jugadores las aplican en el mundo real. Entre los resultados señala las competencias que los jugadores consideran que han desarrollado a través del juego (dentro de 6 competencias a elegir):

- Capacidad de liderazgo: Las respuestas promediaron un 5,5, con una moda de 7 (26,7% de los encuestados), un mínimo de 1 (13,3%) y un máximo de 10 (6,7%).
- Capacidad para tomar decisiones: El promedio en esta sección fue de 5,6, con una moda de 7 (23,3% de los encuestados), un mínimo de 1 (13,3%) y un máximo de 10 (13,3%)
- Capacidad para organizar tareas y personas: El promedio fue de 5,6, con una moda de 7 (13,3% de los participantes), un mínimo de 1 (6,7%) y un máximo de 10 (3,3%)

- Capacidad para resolver conflictos: En esta sección el promedio fue de 5,8, con una moda de 8 (6,7% de las respuestas), un mínimo de 2 (13,3%) y un máximo de 10 (6,7%)
- Capacidad para comunicarme con otras personas: El promedio fue de 6,9, con una moda de 8 (10% de los encuestados), un mínimo de 2 (6,7%) y un máximo de 10 (13,3%)
- Capacidad para aprender cosas nuevas: Las respuestas de esta sección promediaron un 5,7, con una moda de 8 (13,3% de las respuestas), un mínimo de 1 (10%) y un máximo de 10 (3,3%)

El promedio más alto, considerando todas las respuestas de un encuestado, fue de 9,2. El promedio más bajo fue de 1,3.

Guerra y Appel, 2008: 4

De los antecedentes expuestos, es necesario destacar que la elaboración del marco conceptual sirve para entender el objetivo que busca *reconocer en el proceso de socialización cómo los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online aprenden los significados de los símbolos implícitos en el universo simbólico de los MMORPG*, el cual se da seguido de la descarga del juegos a partir del ingreso del individuo al mundo virtual, el primer paso consiste en la creación de un personaje, a continuación al entrar por primera vez en el juego el sujeto cuenta con un tutorial que guía los primeros pasos con indicaciones técnicas como las tareas que se deben realizar para subir de nivel y adquirir experiencia que servirá para desarrollar habilidades (skills) del personaje, seguido de esto el jugador ya tiene algunas bases (técnicas) para poder valerse en el mundo ya que ha incorporado a su individualidad de sujeto los símbolos referentes a los aspectos explícitos (técnicos) para participar dentro de la microsociedad virtual. Al contar con los elementos necesarios el sujeto puede avanzar en el desarrollo de su personaje y en el entorno virtual, es en este proceso donde irá compartiendo con otros individuos, mediante la relación e interacción continua con otros el jugador aprehenderá los significados de los símbolos implícitos para poder formar parte de la comunidad, si el sujeto no se relaciona con los agentes sociales (sujetos representativos que pueden transmitir elementos

significativos) en el mundo virtual no podrá avanzar de forma completa dentro del entorno virtual ya que hay gran cantidad de tareas y actividades que están diseñadas para ser realizadas en conjunto con otros personajes que se complementen entre sí, al igual que los seres humanos necesitan vivir en sociedad y estar con otros para complementarse.

 **Capítulo III:****MARCO METODOLÓGICO****1. Tipo de investigación.**

En términos metodológicos esta investigación se realizó desde el enfoque cualitativo, bajo el paradigma interpretativo o naturalista, buscando comprender e interpretar el proceso de socialización de los jóvenes dentro del universo de World Of Warcraft desde los significados que los sujetos les atribuyen, ya que la realidad es un constructo que los participantes del proceso de socialización realizan. Es mediante este enfoque que enmarcamos al Interaccionismo Simbólico, en cuanto a los aspectos más significantes de la interacción social en los universos simbólicos a través del proceso de socialización. En cuanto al nivel de estudio, se establece que es un estudio de carácter exploratorio, puesto que no existen investigaciones referidas específicamente al proceso de socialización que establecen los jóvenes por medio de la utilización de los juegos de rol para multijugador masivo en línea, dado que el fenómeno investigado es reciente e muy inexplorado desde las ciencias sociales en general. El método utilizado para esta investigación fue el estudio de casos, considerando una muestra de 9 sujetos entre quince y veintinueve años de edad.

El método de estudio de caso es una herramienta valiosa de investigación, y su mayor fortaleza radica en que a través del mismo se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado, mientras que los métodos cuantitativos sólo se centran en información verbal obtenida a través de encuestas por cuestionarios.

Yin, 1989

En lo que respecta a la metodología cualitativa está remitida a la *investigación que produce datos descriptivos*. Según Taylor y Bodgan (1987) dentro de la “*metodología cualitativa el investigador ve el escenario y a las personas en una perspectiva holística*” (Taylor y Bogdan, 1987: 20),

considerándose a quienes son observados como un todo y no reducidos a meras variables, así como los investigadores son sensibles a los efectos que sus interacciones generan en las personas investigadas y en ellos mismos.

La investigación se realizó mediante la inmersión dentro del juego de rol para multijugador masivo en línea World Of Warcraft, en el cual se procedió a realizar la observación de las interacciones y el proceso de socialización al interior de éste, para luego dar paso a la segunda parte consistente en la recopilación de entrevistas, con objeto de ir incorporando la experiencia de los jóvenes jugadores y cómo se socializan en el universo simbólico del juego, además de conocer sus percepciones del uso de estos juegos. Es mediante este enfoque que enmarcamos al Interaccionismo Simbólico, en cuanto a los aspectos más significantes de los universos simbólicos en los procesos de socialización de los jóvenes jugadores de MMORPG, teniendo en consideración la importancia de la comunicación, ya que es mediante ésta que se realizan la cultura y el aprendizaje humanos, o interacción simbólica, por la que se adquiere el propio sentido del ser, carácter e identidad.

Con respecto a la teoría del Interaccionismo Simbólico se encuentran tres postulados básicos, los cuales convergen en el énfasis dado a la naturaleza simbólica de la vida social. El análisis de la interacción entre el actor y el mundo parte de una concepción del actor y del mundo como procesos dinámicos y no como estructuras estáticas y escleróticas. Así entonces, se asigna una importancia enorme a la capacidad del actor para interpretar el mundo social. Los principales postulados son:

- 1) *Las personas actúan respecto de las cosas, e incluso respecto de las otras personas, sobre la base de los significados que estas cosas tienen para ellas. De modo que las personas no responden simplemente a estímulos o exteriorizan guiones culturales. Es el significado lo que determina la acción.*

- 2) *Los significados son productos sociales que surgen durante la interacción: “el significado que tiene una cosa para una persona se desarrolla a partir de los modos en que otras personas actúan con respecto a ella en lo que*

conciérne a la cosa de que se trata” (Blumer, 1969: 4). Una persona aprende de las otras personas a ver el mundo.

- 3) *Los actores sociales asignan significados a situaciones, a otras personas, a las cosas y a sí mismos a través de un proceso de interpretación. Blumer (1969: 5) escribe: “este proceso tiene dos pasos distintos. Primero, el actor se indica a sí mismo las cosas respecto de las cuales está actuando; tiene que señalarse a sí mismo las cosas que tienen significado. En segundo lugar, en virtud de este proceso de comunicación consigo mismo, la interpretación se convierte en una cuestión de manipular significados. El actor selecciona, controla, suspende, reagrupa y transforma los significados a la luz de la situación en la que está ubicado y de la dirección de su acción”.*

Este proceso de interpretación actúa como intermediario entre los significados o predisposiciones a actuar de cierto modo y la acción misma. Las personas están constantemente interpretando y definiendo a medida que pasan a través de situaciones diferentes.

(...) El proceso de interpretación es un proceso dinámico. La manera en que una persona interprete algo dependerá de los significados de que se disponga y de cómo se aprecie una situación.

Taylor y Bodgan, 1987: 24-25

En consideración a los objetivos de la investigación, se consideró el enfoque metodológico cualitativo con características descriptivas no experimentales, nos permite acceder a la información, puesto que se exploran y describen, las interacciones que se producen al interior del juego World Of Warcraft, en el servidor chileno TarreWow, enfocándose específicamente el jóvenes de 15 a 29 años de edad. Se optó por este tipo de diseño no experimental –transeccional, ya que se busca estudiar el fenómeno de manera natural por lo que el contexto no fue manipulado o intervenido, es decir, que no construye fenómeno sino que lo describe, estudiándolo desde su contexto, explorando en los aportes, experiencias y motivaciones de los sujetos de estudio.

“Maxwel (1998) se refiere a los estudios exploratorios, cuya función es un primer acercamiento de las teorías, métodos e ideas del investigador a la

realidad objeto de estudio". El carácter exploratorio de la investigación, tiene como motivo principal ser un aporte al conocimiento y la reflexión, en torno al impacto que podrían estar teniendo las nuevas tecnologías en los procesos de socialización de los jóvenes.

2. Universo y Muestra.

El universo social de esta investigación está compuesto por jugadores del juego de rol para multijugador masivo en línea World Of Warcraft, específicamente un servidor chileno llamado TarreWow. Para realizar el estudio, es necesario descargar desde internet, mediante el sitio del servidor, el juego con sus respectivas actualizaciones para poder ingresar a nuestro universo a través de un personaje.

Este MMORPG tiene una particularidad que atrae a millones de jugadores en el mundo, de hecho es el juego más rápidamente vendido en los de su tipo (en el servidor oficial de Blizzard), ya que posee una historia de cómo se formó el sistema de mundo, contando sobre sus habitantes y sus principales razas (alianza y horda) con sus respectivas profesiones, además de tener un vasto mundo con tres continentes y una excelente gráfica con sonidos y efectos en el paisaje y personajes.

El universo físico-social que envuelve a World Of Warcraft, analizado en la investigación, comprende un universo con dos mundos Azeroth (mundo con tres continentes) y Outland (con gran un continente, desde nivel 58+), que cuenta con un sistema económico que se desarrolla por medio de un mercado a través del chat (las personas ofrecen y solicitan el armamento que necesitan para sus personajes), que funciona mediante el trueque o trade donde realizar transacciones, publicando en el chat la necesidad de vender o comprar algún objeto. Un sistema político y social, que comprende la organización de esta microsociedad en dos grandes comunidades Alianza y Horda, con sus respectivos dominios políticos y agrupaciones llamadas guilds. Cada raza tiene su respectiva ciudad o refugio alrededor del mundo, existen territorios para cada facción y además de zonas neutras o neutrales donde toda la comunidad puede habitar, como Shattrath en donde uno puede optar, al momento de llegar (desde nivel 60+), entre dos facciones (ubicadas en ésta ciudad, con sus respectivas zonas aliadas, sólo en Outland) *Aldor Rise -Alto Aldor-* y *Scryer's Tier -Grada de Arúspice-* las cuales se diferencian en los beneficios (equipos y cualidades para estos, además de diferentes misiones o quest a realizar para cada facción) que le ofrecen al personaje.



Figura 10: Universo de World Of Warcraft.¹⁰



Figura 11: Mundo de Azeroth en World Of Warcraft.¹¹

¹⁰ <<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/map.html>>

¹¹ <http://www.todowow.com/wp-content/uploads/wow_world_map.jpg>



Figura 12: Mundo de Outland, en World Of Warcraft.¹²

Unidad de Análisis

La unidad de análisis en este estudio la compone el propio sujeto de estudio, los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online (su propia visión, los aportes, experiencias y motivaciones que los relacionan con este tipo de socialización).

La muestra está conformada por nueve sujetos, por lo que corresponde a casos múltiples con unidad principal de análisis (el sujeto). Según la tipología propuesta por Yin (1989), basada en el número de casos y diferentes niveles de análisis, la unidad corresponde a: *“Múltiples casos, diseño holístico: se persigue la replicación lógica de los resultados repitiendo el mismo estudio sobre casos diferentes para obtener más pruebas y mejorar la validez externa de la investigación. Realizados con una unidad de análisis”*.

Unidad de Información

Como unidad de información se consideraron libros sobre metodología y corrientes teóricas, artículos de internet y diarios, para complementar las opiniones de los sujetos que componen la unidad de análisis, páginas webs

¹² <<http://www.worldofwarcraft.com/burningcrusade/townhall/outlandmap.html>>

de los juegos MMORPG's, específicamente de TarreoWow de World Of Warcraft, el cual fue escogido para la selección de casos.

En la determinación de la muestra, corresponde al tipo no probabilística, la estrategia de selección considerada fue el caso típico ideal, elegidos de forma intencional, ya que se ha establecido un perfil ideal o prototipo como requisito para la muestra buscando ciertas características en los sujetos. Esta selección fue posible gracias al conocimiento previo que contaba acerca de los juegos de rol para multijugador masivo en línea y algo de World Of Warcraft, lo cual facilitó la construcción del perfil ideal de los sujetos de estudio. En cuanto al tamaño de la muestra, se consideró una muestra de 9 casos, según Eisenhardt (1989) *“mientras no existe un número ideal de casos, con un rango entre cuatro y diez casos se trabaja bien. Con menos de cuatro casos, es difícil generar teoría con mucha complejidad, y es empíricamente es probablemente inconveniente”*.

Diseño Muestral

Tipo de muestreo no probabilístico → Caso Típico Ideal
9 informantes clase

Perfil/requisitos que se consideran relevantes para esta investigación:

Criterios de inclusión

- ✓ Debe jugar World of Warcraft.
- ✓ Estar dentro del rango de edad: 15 a 29 años.
- ✓ Tener más de dos años jugando MMORPG's.
- ▲ La muestra estará compuesta de 9 casos.

Criterios de exclusión

- ✓ Jugadores de niveles inferiores a 20.

- ✓ Jugadores ocasionales (que ingresen al juego en periodos determinados).

El área problemática la constituyen los jóvenes jugadores de juegos de rol masivos en línea, ese será nuestro sujeto y unidad de estudio. Se considerará específicamente el juego World Of Warcraft, un MMORPG, donde se estudiará el proceso de socialización en jóvenes entre 15 y 29 años.

El objetivo es introducirse en el mundo de los juegos online, específicamente World Of Warcraft, y sus protagonistas -los jóvenes jugadores- enfocándose en la interacción social de la persona por medio del personaje, si sus experiencias son significativas en torno al juego, cómo conocen y adquieren las normas y valores dentro del juego, las motivaciones del sujeto por estos juegos, y los aportes que consideran los individuos que realizan estos entornos virtuales para su vida. Es por medio de la constante interacción social del sujeto con otros individuos en el entorno virtual que el jugador se socializa en el universo simbólico de los MMORPG, aprehendiendo los símbolos significantes y en medida que avanza en el mundo virtual va tomando conocimiento y experiencia necesaria para desarrollar nuevas actividades que lo motivan a permanecer en línea y compartir tareas con otros jugadores, de estos encuentros se desprenden experiencias significativas y aportes para la vida cotidiana gracias al aspecto social que potencian los entornos virtuales.

Se establece World Of Warcraft ya que es un juego muy popular, de hecho es uno de los más concurridos en el mundo, y es interesante observar el desenvolvimiento que puede permitir a la persona a través del personaje, ya que hay un interés dominante en juego con respecto a la interacción del sujeto en la microsociedad virtual por medio del personaje.

La edad de los sujetos se estableció a partir del interés por realizar un estudio a los jóvenes, y a la vez relacionar las vivencias del juego con respecto a su vida, así también se puede establecer el nivel de interés en cuanto al juego.

3. Justificación de técnicas de recolección de datos.

La presente investigación recogió la información del terreno, en un tiempo de duración que se estableció en 7 meses en una primera instancia, la cual se extendió finalmente a 9 meses, donde el proceso de investigación contempló la incorporación al juego World Of Warcraft en el servidor chileno TarreWow, por parte de la investigadora como observador participante.

En cuanto a la recolección de información, se utilizaron técnicas cualitativas, las que fueron seleccionadas dado el carácter eminentemente exploratorio de la presente investigación. Con ello se destaca que el fenómeno estudiado es reciente y casi inexplorado en Chile, por ello resulta difícil establecer categorías o dimensiones específicas. Lo anterior se logró mediante el análisis acucioso de la información recopilada en el entorno virtual -en base a la observación del proceso de socialización de los jugadores- y análisis de documentos en línea, lo cual se complementó con las entrevistas (semi estructuradas) y otros datos de conversaciones informales referentes a los aportes, experiencias y motivaciones que rescatan los sujetos del mundo virtual. Junto con mi percepción como investigadora para la etapa final, sin perder la objetividad y manteniendo distancia del objeto de estudio.

En lo que respecta a las técnicas de recopilación de información, esta fue la observación participante, consistente en que la investigadora realizó una incorporación en el contexto y grupo de estudio, llegando a formar parte de él, junto con dar descripciones de los acontecimientos, e interacciones entre ellos.

La observación participante se realizó mediante la utilización de las siguientes actividades: recurrir a fuentes orales (informante clave), registro de datos que establezca la investigadora o que se generen dentro del juego, además de la entrevista semi estructurada realizada en la segunda etapa de investigación. A continuación explicaremos brevemente en que consiste cada una:

- ☉ Informante clave: jugador que conoce el rol del investigador y que participará entregándonos información o creando de nexos con otros jugadores.
- ☉ Registro de datos: por medio de la utilización de “notas de campo”.
- ✓ La utilización de un diario de campo, es decir se realizará un registro del lado personal del investigador.

La observación participante, según Woods (1987) es un medio que nos *permite llegar profundamente a la comprensión y explicación de la realidad por la cual el investigador <<participa>> de la situación que quiere observar, penetrando en la experiencia de los otros*. En este caso, se ingresará a este juego a través de un personaje, así podremos observar y analizar el fenómeno en su campo. Este tipo de observación *“involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu de los últimos, y durante el cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo”*. (Taylor y Bodgan, 1986: 31)

Se observará el fenómeno desde su contexto natural, es decir, en el mismo juego World Of Warcraft (en línea), donde se tomaran notas de campo a partir de lo observado, al mismo tiempo que se juega, además se elaborará un video de apoyo para la posterior revisión, con el fin de complementar la experiencia. La investigadora participa en la investigación, buscando en el proceso de ésta llegar profundamente a la comprensión, por eso se considera que esta técnica es la que nos entregará la mayor cantidad de información, al observar y participar, así penetramos en las experiencias de los otros. Para complementar el ejercicio de la observación se recurre al análisis de documentos, revisando información que ayude a entender la temática de los MMORPG y otros datos específicos del entorno virtual de World Of Warcraft.

Se estableció que la entrevista fuese semi estructurada, ya que permitía la incorporación de información emergente y que refleje las reflexiones en torno a las interacciones de los jóvenes por medio del juego y el uso de este, según Hernández et.al. (2003) éstas entrevistas son elaboradas a partir de preguntas formuladas a partir de los enunciados de los objetivos.

El eje principal de entrevista fue conocer la historia de los procesos de socialización, vinculación e interacción que se establecen al interior de los entornos virtuales (¿cómo llegaron a ellos y hace cuánto tiempo juegan MMORPG?) -referidos a los MMORPG en general y a *World Of Warcraft*-. En lo que se respecta al segundo, tercer y cuarto objetivo de la investigación, referidos explorar en las experiencias de los jóvenes y las relaciones que establecen por medio del juego (explorando el alcance), las motivaciones referidas a lo que les gusta hacer dentro del mundo virtual, los aportes que consideran los sujetos que tienen estos entornos para su vida cotidiana, y reconocer el proceso para el aprendizaje de los símbolos en el universo simbólico de los MMORPG.

4. Manual de Procedimiento o Guía de Trabajo de Campo.

Carta Gantt del Plan de Trabajo

Fecha estimada de inicio	16/03/2009
Fecha estimada de término	30/05/2010

Actividades	Mar 2009	Abr 2009	May 2009	Jun 2009	Jul 2009	Ago 2009	Sep 2009	Oct 2009	Nov 2009	Dic 2009	Ene 2010	Feb 2010	Mar 2010	Abr 2010	May 2010
Elaboración del estudio	x	X	x	X	x	x									
Presentación del estudio						x									
Desarrollo del estudio			x	X	x	x	x	x	x	x	x	x	X	x	x
Act. 1: Establecimiento de contacto con los sujetos de estudio			x	X	x										
Act. 2: Observación Participante			x	X	x	x	x	x	x		x	x			
Act. 3: Aplicación de entrevistas								x							
Act. 4: Análisis de datos									x	x	x	x	X	x	x
Act. 5: Conclusiones									x	x			X	x	x

Etapa 1: Contacto con informante clave

Para la realización de esta investigación fue necesaria la guía y ayuda de un jugador más instruido, el cual estuvo brindando la información necesaria en cuanto al uso en general del personaje escogido para el trabajo de campo, y así sumergirse en el mundo de los juegos de rol para multijugador masivo en línea -en este caso en World Of Warcraft-.

Etapa 2: Selección del universo y muestra

En este proceso se realizaron una serie de observaciones al interior del juego World Of Warcraft, en el servidor chileno TarreWow, las cuales fueron en su mayoría a través de un personaje (de raza Horda) especialmente creado para el estudio, además de observar personalmente a nuestro informante en algunas zonas donde nuestro personaje no tenía acceso en primera instancia por su nivel (level), ya que son para niveles superiores (58+), debido a esto nos facilitó su personaje para posteriores observaciones en escenarios para niveles mayores (además se grabó un video que se viene como material adjunto en un DVD).

Con el personaje creado, se procedió a establecer contacto (sin revelar el propósito de la investigación -sólo se informó a los entrevistados-, siendo un jugador más), con la finalidad de conocer las impresiones de las personas tras el personaje, los motivos por los cuales juegan o qué les llama la atención sobre este tipo de juegos sobre otros, apuntando hacia el aspecto social que fomentan, ya que de cierta forma incitan a crear redes de cooperación y amistad.

✍ Planificación del cuaderno de campo.

- ✓ Donde hay que ir: al ciber espacio, específicamente a los juegos online (MMOPRG) World Of Warcraft
- ✓ Como se llega: conectándose a Internet, descargando e instalando World Of Warcraft, e iniciando el juego.

- ✓ Que instrumentos se tienen: un cuaderno de campo para realizar observación, una pauta de entrevista semiestructurada (opcional), además de contar con una cámara incorporada en el computador para obtener fotografía de los lugares importantes del juego y los personajes.
- ✓ Circunstancias que llaman la atención: lugares con gran concentración de personas.

✍ Pauta de observación.

Escoger Casos:

La muestra estará compuesta por 9 jóvenes, según los criterios establecidos.

Escoger rutina / momento:

La observación a realizar será al interior del juego World Of Warcraft, en el lugar donde se desarrollan los procesos de socialización de los jóvenes jugadores, analizando las interacciones entre los jóvenes a través de sus personajes en el universo de World Of Warcraft. En el escenario virtual, podemos ver que mediante el juego los comportamientos se muestran tal cual, se busca observar en terreno a los jugadores dentro de la comunidad y el proceso que realizan los individuos para el aprendizaje cultural dentro de la microsociedad virtual, analizando el fenómeno en su totalidad, lo que nos permite utilizar el cuaderno de notas, para complementarla luego con las entrevistas, las cuales se realizaran en segunda instancia.

Etapas 3: Aplicación de entrevistas

Una vez establecido el acercamiento con los jugadores, se estableció una pauta de entrevista semi-estructurada enfocada en los objetivos de la investigación y la información recopilada mediante la observación constante de la interacción social entre los jugadores, ya que es mediante los encuentros sociales entre los sujetos que se va dando el proceso de socialización del jugador en el universo simbólico de los MMORPG por el cual va aprehendiendo los significados de los símbolos a través de varias

instancias que propicia el juego (como tareas grupales, battlegrounds, arenas e instancias, etc.).

Para la realización de las entrevistas fue necesario concertarles por el mismo juego, seis de ellas se realizaron en línea por medio de este mismo, mientras que las tres restantes se realizaron en persona. En todas las aplicaciones se informó del objetivo de esta investigación y los niveles de privacidad del estudio.

A continuación se presenta la pauta de entrevista, la cual consideró las siguientes tipificaciones:

☞ *Aportes*: Cuáles son los aspectos positivos -que consideras- que tienen estos juegos sobre otros.

☞ *Motivaciones*: Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención. Qué cualidades inciden en la elección de un personaje. Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué.

Subcategoría.

✓ Aprendizaje

✓ *Acercamiento a los Entornos Virtuales.*

☞ *Experiencias*: Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online.

Pauta de entrevista

La pauta de entrevista se acoge a una serie de preguntas a través de las cuales, intentamos conocer a los sujetos de investigación, con un fin recopilatorio se formularon las siguientes preguntas:

(Previa presentación sobre quiénes somos, cuáles son los motivos que nos llevan a acercarnos a ellos y lo que pretendemos a través de ésta entrevista)

Nombre del Player:

Sexo del Player/ Sexo Real:

Edad:

Tiempo Jugando MMORPG's (años):

Tiempo Jugando World Of Warcraft (años o meses, días y horas a la semana):

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?
2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?
3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?
4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?
5. ¿Qué percepción tienes sobre el "ambiente" al interior del juego?
6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?
7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?
8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?
9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

Etapa 4: Análisis

Una vez realizadas las entrevistas, estas fueron transcritas. Para el inicio del proceso de análisis fue necesario revisar activamente las entrevistas con ayuda del programa Atlas.ti¹³ versión 5.6, una vez realizado esto, se establecieron ciertos lineamientos, que se correspondían con lo observado en las interacciones al interior del juego, y que seguían el curso de las entrevistas.

Luego se procedió a construir la matriz de categorías y ejes temáticos, a través de los cuales se pretende desglosar nuestra investigación. Las categorías de análisis corresponden a los aportes, experiencias y motivaciones, por medio de las cuales podremos establecer cómo se establecen las interacciones en los jugadores y cómo opera su socialización.

Etapa 5: Conclusiones

En esta etapa se elaboró un documento que condensara la experiencia de la investigadora al jugar World Of Warcraft, y principalmente dar sentido y coherencia a las categorías de análisis surgidas en el paso anterior con el marco teórico presentado y las reflexiones surgidas durante el proceso de investigación.

¹³ ©1993-2010 by Atlas.ti GMBH, Berlin All rights reserved.

5. Controles de validez/confiabilidad o credibilidad/consistencia.

Esta constituye una investigación cualitativa, la cual posee *credibilidad*, este criterio corresponde a una *descripción detallada de los hechos tal como las personas lo sienten o lo viven*; esto es aplicable cuando los investigadores maximizan la diversidad en la obtención de la muestra y realizan una descripción detallada del contexto y de los participantes; y consistente cuando otro investigador puede realizar una réplica del mismo, obteniendo resultados similares y nunca contradictorios. Esto se puede hacer con este estudio, ya que los juegos MMORPG's tienen un componente central relacionado con la socialización y la formación de redes de contacto al interior del juego. La presente investigación se centra en conocer y entender el proceso de socialización de los jóvenes a través de los MMORPGs.

En cuanto a producción de hallazgos del estudio deben ser generalizables, tiene relación con que el conocimiento producido mediante una investigación y bajo un proceso científico, debe poseer la capacidad de ser *transferible* a otra realidad o a otros contextos, es decir, el conocimiento debe tener utilidad científica. Los resultados obtenidos en la investigación acerca del *proceso de socialización de los jóvenes a través de los MMORPG* son generalizables -al comparar los resultados con otras investigaciones referidas al mismo campo de las interacciones en línea a través de los MMORPG encontramos elementos que apuntan hacia el mismo sentido-, referido a los procesos que se llevan a cabo al interior de estos juegos como las relaciones que establecen por medio de estos. Por lo que los hallazgos podrían ser utilizados para complementar otro tipo de investigaciones sobre estos mismos juegos, ya que una característica que poseen todos los MMORPGs es su capacidad de reunir múltiples personas en un servidor y poder llevar a cabalidad el proceso de socialización.

“La transferibilidad como su correspondiente la validez externa, se refiere al grado en que los sujetos analizados son representativos del universo al cual pueden extenderse los resultados obtenidos” (Ruiz, 2003: 107), los sujetos

estudiados tienen el perfil buscado y son representativos dentro del universo muestral de los jugadores de MMORPG.

En cuanto a la teoría formal, se plantea que esta investigación fue elaborada mediante el uso de un método científico, por lo que contiene *validez y confiabilidad*. Lo que le atribuye el carácter formal, debido a que ha sido elaborada mediante el proceso de investigación, con todos los pasos que esta constituye, con un trabajo integro en el sentido metodológico.

“La confirmabilidad, correspondiente a la objetividad, es esencial en la investigación. Ser objetivo equivale a captar el mundo de la misma forma que lo haría alguien sin prejuicios ni llevado por intereses particulares” (Ruiz, 2003: 107). A través de éste estudio, se busca la objetividad del fenómeno desde la visión de sus protagonistas -jóvenes jugadores de MMORPG- a través de entrevistas y observación participativa, incluyendo la revisión de datos desde fuentes alternativas para tener una perspectiva amplia y buscar la objetividad. Por esto mismo, se utilizó la triangulación mediante la búsqueda de la diversidad de la información, los datos fueron obtenidos de diversas fuentes -refiriéndose al mismo tema-, es a través de tres técnicas -análisis de documentos o de información: la cual consiste revisión y registro de documentos, entrevista: busca la visión desde las propias personas sobre el fenómeno y observación: desde el contexto en que se da la situación- que se realiza una triangulación de tipo metodológica la cual “se realiza dentro de una colección de instrumentos o de métodos” (Pérez 2007:83), específicamente la triangulación de datos, primarios a través de entrevistas semi-estructuradas y observación participante, secundarios por medio de análisis de documentos. A su vez la saturación se dio al momento de no encontrar nuevos hallazgos a través del análisis de las fuentes de información, no aportando nuevo antecedentes al tema.

 **Capítulo IV:**

RESULTADOS Y ANÁLISIS

1. Análisis de las categorías (categorías de información).

A continuación se presentan el análisis de las entrevistas realizadas a los jóvenes jugadores de *World Of Warcraft*.

Análisis descriptivo por categoría emergente.

La construcción de categorías se realizó luego de leer las entrevistas, junto con cotejar la información recopilada en la fase anterior de investigación.

Dadas las características de la investigación, las categorías de análisis se establecieron de manera inductiva, basándose en el material recopilado y que se adjunta en el anexo.

Las categorías que se presentan a continuación pueden ser agrupadas de acuerdo a los ejes temáticos que a continuación detallamos:

Ejes de análisis: como ideas que se entrelazan durante toda la investigación, adquieren ideas globales que permiten que a lo largo del tema, siempre vayan estando presentes:

- Aportes que brindan los MMORPG's: habilidades o competencias que potencian los entornos virtuales como el aspecto social, relacionado con la creación y articulación de redes de cooperación y de amistad.
- Experiencias y relaciones entorno al juego: lo anterior viene directamente relacionado con las consecuencias que tiene para el sujeto en el transcurso de su vida el participar dentro de los entornos virtuales -establecer relaciones de cercanía con los demás personajes de los otros jugadores-.

- Motivaciones para jugar MMORPG: donde encontramos los roles que desempeña el personaje -la caracterización que hace la persona a un determinado personaje, con cualidades distintivas, lo que viene a demostrar las identidades diversas que pueden crearse a partir de los intereses o motivaciones de los jóvenes que utilizan estos juegos de rol para multijugador masivo en línea (el personaje puede desempeñar múltiples roles, y genera los de otros además)-.

Cada uno de los ejes temáticos anteriormente expuestos dio inicio a categorías de análisis que a continuación se describen detalladamente.

El aporte de los entornos virtuales para la vida cotidiana.

A partir de los aportes que aluden puntualmente a los beneficios que se desprenden de la práctica de aquellos jugadores de los juegos de rol multijugador masivo online, los cambios positivos que se manifiestan en sus formas de establecer vínculos con sus semejantes -considerando la primera fase virtual- y los procesos de interacción que se dan en la sociedad mediante el rol del sujeto como agente de acción, afirmando la existencia patente de una identidad virtual también, por lo que es necesario administrar la información como una realidad material del igual manera.

Aportes que brindan los MMORPG's.

Las entrevistas dan cuenta sobre los aspectos positivos, que consideran los jóvenes, que tienen estos juegos sobre otros, los cuales apuntan hacia el aspecto social que potencian estos juegos y socializar con sujetos de otras culturas.

Aspecto Social: creación y articulación de redes de cooperación y de amistad.

<i>“El poder compartir con personas de todas partes he interactuar a través de un mundo de fantasía es el principal aspecto positivo.” (Arraze)</i>

<i>“Buena sinceramente te llenas de conocimiento cultural de otros países ya que aprendes costumbres y hasta maneras de hablar xd ya hablo chileno”</i>

(Dhafne)

“La capacidad de interactuar con otros players.” (Kaoss)

“El hecho de relacionarse en tiempo virtual-real con otras personas que están detrás de los demás pj’s, al mismo tiempo que te diviertes no simplemente frente a una máquina (juego interactivo o I.A)” (Tiboss)

“El poder compartir con personas de todas partes del mundo, también incitan el aprendizaje de distintos idiomas como el inglés y portugués, en mi caso.” (Anabelle)

“Me parece positivo el aspecto social que estos tienen, conllevan a relaciones más estrechas esto en el largo plazo permite conocer gente.” (Kapo)

Motivaciones.

Se refieren a aquella acción que impulsa la elección del juego.

El mercado ofrece una variedad de juegos de rol, por lo que se busca conocer qué encontraron estos jóvenes en estos juegos, específicamente en World Of Warcraft, considerando las innovaciones tecnológicas y las demandas del mismo público que –aceleradamente- van agilizando la importación de múltiples productos.

Por último, se considera fundamental el papel que juegan las motivaciones para conocer la raíz del problema, buscando los factores que producen tal motivación y enganche en estos juegos.

Motivaciones para jugar MMORPG’s.

Las entrevistas dan cuenta de variadas razones y motivos por los que los jóvenes utilizan este tipo de juegos, los cuales reflejan una gran experiencia respecto a este modo de socialización.

Motivaciones para jugar MMORPG's.

"El ser un personaje único y generarle fuerza para competir con otras personas." (Arraze)

"Los gráficos, conocer gente de otros países y sus historias son re buenas =)" (Dhafne)

"Los grandes mundos por conocer, como también conocer gente nueva." (Kagamisama)

"El tema de mejorar armaduras, status, niveles, el pj en general, es lo que envicia." (Kaoss)

"Las dimensiones del mismo, en espacio (paisajes-ambientación), tiempo (real-virtual social) y entretenición." (Tiboss)

"Poder compartir con otras personas, viajar por un mundo donde puedes hacer de todo, me entretiene muchísimo, además de tener un personaje con cualidades distintivas." (Anabelle)

"En realidad no juego solo rpgs, he tenido mis épocas de jugar algún juego de otro estilo, onda shooters, estratégicos, incluso cada tanto me gusta jugar algún juego de pelea. Pero si los mmorpgs tienen algo que me llama la atención es que tienden a llevar a niveles de interacción mayores que el resto, al ser por lo general juegos que apuntan mas al largo plazo que a una simple partida o pelea, obligan a formar vínculos mas duraderos y por ende cercanos con los otros jugadores. Básicamente el aspecto social es mucho mas fuerte que en cualquier otro tipo de juego online." (Kapo)

"Lo que me gusta en general de estos juegos es el ambiente medieval que se da, como viajar al pasado e irónicamente experimentar el romanticismo de esa época, pero por medio de la tecnología. Aparte que matan el ocio" (Rancio)

"La interacción con npc y otros players. La particularidad que uno le puede dar a su personaje, son lo mejor. Rescato todo". (Dante)

Algunos entrevistados esperan conocer a distintas personas, de distintos lugares y culturas, mediante esta forma.

Motivación a la hora de elegir y crear un personaje.

En cuanto a los factores que inciden en la elección y creación del personaje, tienen relación con la utilidad y las cualidades que tengan, la mayoría elige el personaje del mismo sexo y los que señalan cambiarlo sería para variar de personajes y en algunos casos sacar provecho de la apariencia, otro elemento importante es el aspecto físico, es decir, que los personajes sean llamativos.

La motivación a la hora de elegir y crear un personaje.

“El sexo del pj no lo cambio. Al momento de elegir profesión, me gustan personajes versátiles. En lo posible poder pelear y cuando lo necesite “supportiar” a mi grupo.” (Arraze)

“Soy mujer escojo un pj mujer =) y por que los pj mujer son mas lindos =0” (Dhafne)

“Sexo es por solo apariencia. La profesión generalmente es la que sea menos ocupada. Elijo sexo distinto para variar algo la gran cantidad de personajes hombres que existen.” (Kagamisama)

“Selecciono la profesión que mas me identifica.” (Kaoss)

“Incide mi experiencia en juegos de rol, por lo general me gustan los carne de cañón, ya que son mas “simples de jugar”. Si cambio de sexo es solo para tener variedad de pj’s, y derepente también incide en que recibes mas ayuda con un pj femenino que uno masculino.” (Tiboss)

“Siempre escojo un player de mi mismo sexo, me gustan las vestimentas y accesorios (vestidos, collares, etc), que según la profesión varían, además de la modalidad de pelea, en general escojo peleadores a distancia como arqueros o paladines, de hecho mi player principal es arquera.” (Anabelle)

“Personalmente elijo personajes en base a que tan entretenidos se ven para mi en el momento en que voy a crearlos y masculinos, sin embargo según la situación el criterio puede variar, por ejemplo he hecho algún personaje en base a las necesidades de mi grupo de amigos. Si cambiara el sexo del personaje realmente no lo haría con ninguna finalidad específica supongo, a lo sumo por una preferencia gráfica pero no iría mas allá de eso.” (Kapo)

“Ser mejor que el resto, con un nombre que destaque y que suene dominante, a veces, también para reírse un rato. En cuanto a las cualidades del player, escojo un personaje en base a la forma de usar las armas, principalmente magos, por el ataque a distancia. Si llego a crear un personaje mujer es con la finalidad de humillar a otros, siendo que una mujer sea más fuerte, algo un tanto machista.” (Rancio)

“Por lo general mi char creo que lo normal sería que fuera de sexo masculino, lo que mas incide es el tipo de jugabilidad que este char te entregara. A mi preferencia me gustan los magos o los arqueros. Que sea ágil, rápido, y que golpee a distancia. Si cambio el sexo sería con la única finalidad de ver el comportamiento que tendrían otros player ante una player mujer. Es distinto.” (Dante)

Motivaciones a la hora de jugar.

Los factores que inciden en las motivaciones a la hora de jugar tiene que ver con la entretención y/o medio de distracción, en mayor parte buscan competir y pelear de manera grupal e individual, mientras que una minoría se entretiene desarrollando tareas simples que lo saquen de la rutina de la vida cotidiana como recorrer paisajes al interior del mundo virtual.

Motivaciones a la hora de jugar World Of Warcraft.

*“Depende del animo que tenga, por lo general es 50% pvp y 50% pve.”
(Arraze)*

“Jugar con mi novio =x e ir a instas raid.” (Dhafne)

“PvP. Encuentro que hay muchas combinaciones diferentes de ganar, aparte

de factores; aparte de saber que es otro jugador el que maneja su personaje, y no datos manejados por el juego.” (Kagamisama)

“Instancias y Battlegrounds (wsg).” (Kaoss)

“Lo que mas me gusta hacer seria entretenerme, tanto como cuando hablo con el resto, leo tallas, aprendo la manera de mejorar mi forma de juego, “evoluciono” mi personaje, en realidad todo lo que conlleva la entretenición, sino simplemente no jugaría, ya que esa es la finalidad de todo juego, sino se pierde el sentido. Mientras me sorprenda la capacidad de los creadores de un juego para darle una historia y continuidad a un juego no creo que haya forma de aburrirse.” (Tiboss)

“Me gusta viajar por las distintas ciudades, me relaja el paisaje =D.” (Anabelle)

“Me entretiene la parte que involucra competencia con otros jugadores, pero no tanto a nivel individual, más bien me gusta competir en equipo contra otros equipos. En este juego hay lugares especiales para las batallas de este tipo, en mapas aparte de las ciudades, como las bg (battleground), instancia y arena.” (Kapo)

“Subir de level, para tener un player más poderoso.” (Rancio)

“Pvp (pelear).” (Dante)

Experiencias en torno a los MMORPG.

Desde el punto de vista de las experiencias podemos decir que se construyen en los entornos virtuales (interacción dentro del juego, que sobrepasan el mundo virtual concretizándose en relaciones de amistad) y que está proporcionalmente vinculada con las sensaciones y el grado de interés que demuestran los usuarios que practican estos juegos de rol.

Es a través de la experiencia, que se podrá analizar a los sujetos de estudio, guiándonos mediante los objetivos fijados en este estudio.

Redes de amistad

“Sí, grandes amigos, incluso de otros países”. (Kaoss)

“Relaciones de amistad no lo creo, mas bien un contacto duradero pero ameno, en la medida que sea agradable la estancia en el juego. Quizás no amistad ya que eso requiere de otros procesos mas minuciosos, en lo personal”. (Tiboss)

“Sí, he hecho algunos amigos, a algunos los he conocido en persona y con otros solo conversamos online por el juego y msn”. (Anabelle)

“Sí, con la mayoría de las personas que me cayeron muy bien en algún momento mantengo aun hoy contacto, ya sea por el juego o por la vida real”. (Kapo)

“Sí, aunque no los conocí mediante el juego en primera instancia, sino que por Chat, desde el cual ellos me recomendaron un juego y eso fomento el contacto, hasta el punto de juntarnos los fines de semana a carretear”. (Rancio)

Todos los entrevistados señalan haber sobrepasado la barrera del juego, mantenido contacto o un nivel de relación con personas que conocieron a través de algún entorno virtual, es decir, que mantienen contacto con personas que conocen mediante el juego, más allá de relacionarse dentro de estos, ya que los MMORPG tienen un sistema que funciona uniendo personas a través de redes de amistad y cooperación, permiten que dos o más personajes operen de manera organizada, conjunta para alcanzar un fin común.

Interacciones en la Red

Las interacciones en la red se refieren a la percepción de los jugadores con respecto a la calidad de los encuentros sociales en línea en comparación con los de la vida cotidiana.

Interacciones en la red

“No, me siento bien en la vida real, el juego es distracción”. Arraze

“Sí”. (Dhafne)

“Siempre es mejor conocerlos y pasarla bien en la vida real”. (Kagamisama)

“No, jamás. De hecho, cuando juego no es mi meta conocer gente”. (Kaoss)

“CÓmodo no se si describirlo así, pero simplemente es un complemento del juego el interactuar, ya que como todo formulado en sociedad, debes pedir ayuda para poder avanzar, el juego se fundamenta en eso, incluso en las “raids” o “instantes” que requieres del otro para poder concluirlos, por ello, debes interactuar con otras personas, así como ahí personas que simplemente se dedican a jugar y no interactúan. Pero personalmente, soy una persona muy accesible, por lo que me acomoda todo tipo de encuentro social. Pero en grado ni más ni menos, sino que por igual. Es una comunicación global, la Internet, un poco impersonal, pero en fin en comunicación”. (Tiboss)

“Para nada, me considero bastante sociable, incluso a veces me ha costado incluirme en el juego porque no subo mucho nivel, no paso mi estadía en el juego leveliando, sino que me distraigo”. (Anabelle)

“No, de hecho son dos planos que no me gusta diferenciar, la gente que está dentro del juego es en definitiva gente real. Tanto por el juego como en persona me siento cómodo conociendo y compartiendo con la gente que me cae bien; incomodo conociendo y compartiendo con la gente que me cae mal”. (Kapo)

“No, de hecho, hablo más seguido con gente desconocida en vida real que en el juego. En el juego solo tengo contacto con los de vida real, que en persona los veo tarde mal y nunca”. (Rancio)

“La verdad que no hay comparación entre la una y la otra. En el juego hago para lo que esta diseñado ‘jugar’. En la vida real es vida social”. (Dante)

La mayoría de los sujetos señalan sentirse cómodos conociendo gente al interior de los entornos virtuales, pero no mencionan dificultades para relacionarse con individuos en la vida cotidiana, lo que podría hacer pensar que el pertenecer a una comunidad virtual simplifica el relacionarse con otras personas en diferentes circunstancias.

Aprendizaje en el entorno virtual.

Esta subcategoría hace alusión al período comprendido desde el conocimiento de los juegos de rol para multijugador masivo en línea y el cómo llegó a ellos. La presente nos permite acceder a datos tales como la variación en el tiempo dedicado y la calidad.

Cada uno de los participantes en la investigación refiere datos similares del conocimiento y como llegó a jugarlos, principalmente llegaron por intermedio de otras personas ya sea familiares, amigos(as), parejas y foros de opinión. Y el promedio de años de permanencia en estos sistemas corresponde a 5 años aproximadamente (4 años, 7 meses).

Tiempo Jugando MMORPG's (años) y Cómo conociste los juegos MMORPG's,
"6 años". <i>"Por un amigo" (Arraze)</i>
"2 años". <i>"Mmm empecé a jugar con mi hermano y después entre a wow" (Dhafne)</i>
"2 años". <i>"Por medio de amigos" (Kagamisama)</i>
"5 años". <i>"Por amigos" (Kaoss)</i>
"5 años". <i>"Luego de haber jugado ROL, por amistades" (Tiboss)</i>
"5 años". <i>"Por mi novio" (Anabelle)</i>
"6 años". <i>"Dando vueltas por un foro que frecuentaba (sobre juegos, películas, etc.), ví un anuncio sobre un juego R.O. Y llegué a WOW por un</i>

amigo” (Kapo)

“5 años”. “Había faltado un día al colegio y llegó mi primo junto a su primo a mi casa a hinchar las pelotas, cuando me vieron en el pc quisieron mostrarme un juego que dijeron me iba a gustar y que ellos jugaban hace meses, otro MMORPG” (Rancio)

“7 años”. “Navegando en internet, a través de unos foros” (Dante)

Acercamiento al entorno virtual.

Esta subcategoría hace alusión al período en que permanecen en línea los jóvenes jugando World Of Warcraft y desde cuando lo juegan, además de la percepción del ambiente en el juego (lo cual se puede relacionar con el ambiente en el cual le es mas cómodo desenvolverse al sujeto). La presente nos permite acceder a datos tales como la variación en el tiempo dedicado, la calidad y el contexto en el que se desenvuelve.

Tiempo jugando World Of Warcraft (años/meses, días y horas a la semana) y Percepción sobre el “ambiente” en el entorno virtual.

“1 año, 4 Días a la Semana, 3 Horas por Día”. “Depende de la hora, en el día es tranquilo y fome, en la noche es mas divertido pero a veces se pone ordinario”. (Arraze)

“6 meses, 7 Días a la Semana, 2 Hora por Día”. “No se ps me gusta todo”. (Dhafne)

“2 años, 3 Días a la Semana, 1 Hora por Día”. “Generalmente son buenas”. (Kagamisama)

“1 Año, 2 Días a la Semana, 1 Hora por Día”. “Ñoño y enfermizo en su mayoría”. (Kaoss)

“5 meses, 4 Días a la Semana, 2 Horas por Día”. “La regla general, es que es grato, muy entretenido, competitivo respecto a la relación de personas y por excepción a ratos, en base a lo que se escribe, se vuelve incomodo por

reflejarse la persona en el pj, es decir, lo que se habla inmaduramente o con intención de molestar o insultar a otros pjs, aun sabiendo que ahí personas detrás de esos pjs". (Tiboss)

"1 año - 1 mes, 2 Días a la Semana, 1 Hora por Día". "En la noche esta lleno de gente y en la ciudad donde estoy generalmente, Silvermoon, es muy tranquila ya que es para niveles más bajos, donde parten los elfos. A diferencia de otras ciudades que son de predilección de niveles más altos y a veces se hacen peleas con los "alys".

En general el ambiente es bueno, de respeto y las guilds ayudan a sus integrantes". (Anabelle)

"4 meses, 6 Días a la Semana, 3 Horas por Día". "El ambiente general, tomando como general las relaciones entre las razas horda y alianza, es bastante algo agresivo. Sin embargo también hay micro ambientes amistosos y agradables entre las personas que pertenecen a la misma raza". (Kapo)

"4 meses, 4 Días a la Semana, 2 Horas por Día". "Como algo medieval. Te lleva a la época donde el honor se veía en peleas cuerpo a cuerpo. Además que los más "pencuchos" en la vida, a fin de cuenta son los más encachaos en el juego". (Rancio)

"4 meses, 3 Días a la Semana, 1 Horas por Día". "Las percepciones son variadas depende del juego, lo principal es las ganas de recorrer todos los lugares y vencer a los mas fuertes. Según el juego será el ambiente, me gustan los juegos con ambiente hostil". (Dante)

Con respecto a la percepción del ambiente dentro del juego hay variados puntos, algunos señalan que es neutral (Dante, Rancio, Dhafne) sin predominio de actitudes negativas sobre las positivas, mientras que otros perciben en general un lugar grato o tranquilo (Anabelle, Arraze, Tiboss, Kagamisama) o un ambiente agresivo/hostil (Kapo, Kaoss).

A continuación una síntesis del análisis, con los principales hallazgos:

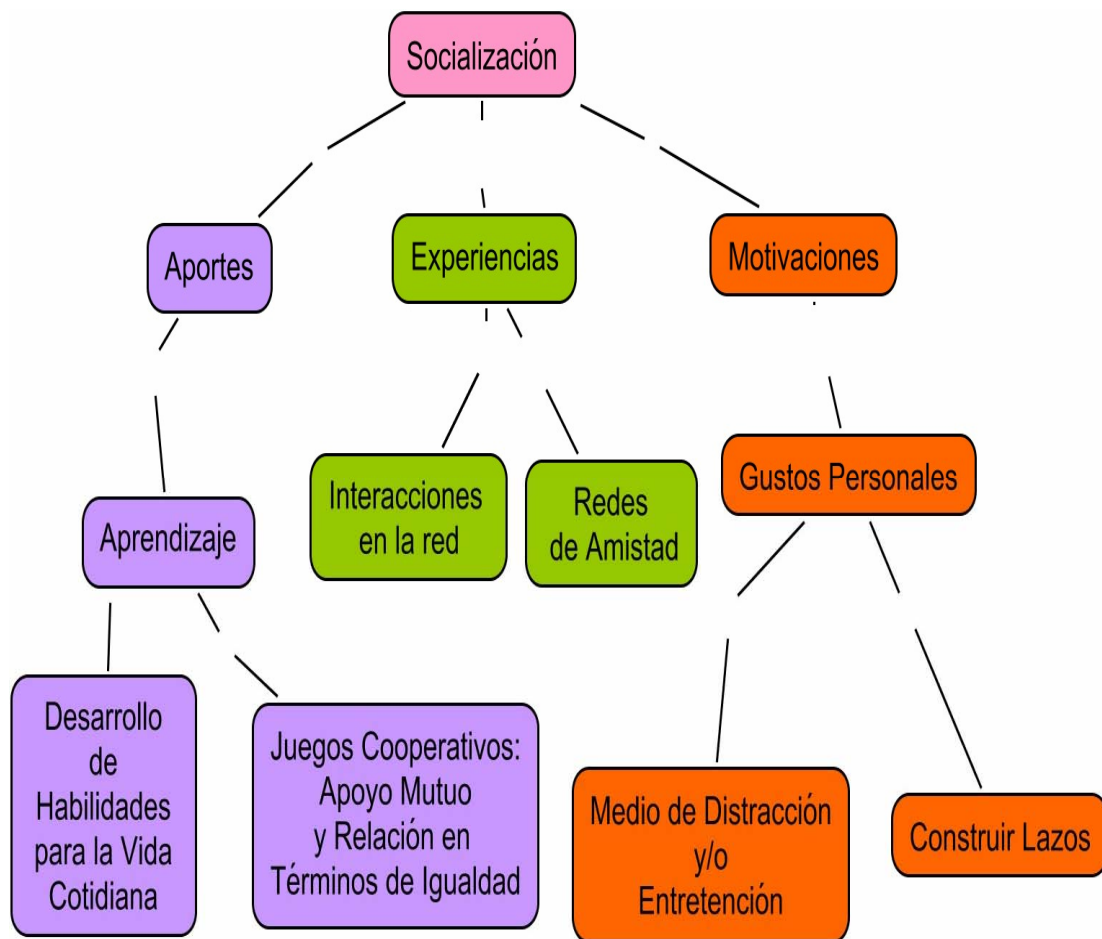


Figura 13: Categorías de Análisis¹⁴.

¹⁴ Elaboración propia.

 **Capítulo V:**

CONCLUSIONES Y APORTES PARA LA SOCIOLOGÍA

Ante las nuevas manifestaciones de las tecnologías de avanzada, y ante las nuevas formas de entretención, es que la figura emergente de las TICs y el despliegue de todas sus diversas formas, nos permiten conocer una realidad que se construye de manera virtual, pero que acciona connotaciones presenciales a la hora de analizar el proceso de socialización, vínculo e interacción que establecen los jóvenes a través de los juegos de rol para multijugador masivo en línea -reconociendo los aportes, experiencias, motivaciones y/o intereses implicados en la elección y el desarrollo de la interacción social por un entorno virtual-. Lo cual nos plantea un desafío de analizar, pensar y observar la forma en que el mundo se está construyendo y cómo afecta esto a la forma en que se establecen las relaciones sociales.

Como señala Castells (2008) “internet no es solamente ni principalmente una tecnología, sino que es una producción cultural”. Sirve como medio de transmisión de la cultura y hasta podemos identificar una cultura en el mundo virtual -caracterizada por valores más flexibles que los de la sociedad tradicional, en la cual cada quien es libre de creer y profesar libremente lo que piensa y de mostrar lo que quiera, donde existe constante contribución y apoyo entre los sujetos quienes difunden y comparten conocimientos y elementos de ayuda para que todos puedan tener acceso a ellos, incluso dando claves para evadir cobros (que no todos pueden costear)-. Es por esto que cada día se hace mas necesario el análisis de las relaciones sociales gestadas a través de uno de los principales, sino más influyente, de los medios masivos de comunicación. Las personas se organizan a través de este medio, donde hay cabida para todos, ya no es necesario promocionar un evento por diario o televisión pagando un costo por publicidad, pues basta un clic para hacer masiva la invitación.

Esta investigación exploró el fenómeno de la socialización dentro del mundo virtual -por medio de la internet-.En ésta se encontraron elementos

comunicacionales y otros datos importantes que presentan un aporte para próximos estudios. Lo fundamental del desarrollo de esta investigación ha sido el acercamiento a una realidad poco explorada desde la sociología y las otras áreas de las ciencias sociales, lo cual le atribuye relevancia en el campo de ésta y otras disciplinas.

A partir de las observaciones en el juego de rol para multijugador masivo en línea World Of Warcraft, el análisis de documentos –páginas webs, artículos y entrevistas sobre entornos virtuales y otros temas relacionados- y las entrevistas realizadas a nueve sujetos -jugadores- se esclareció la pregunta central que guió la investigación: *¿cómo los jóvenes jugadores se socializan en el universo simbólico al interior de los juegos de rol para multijugador masivo en línea?*

Los jugadores adquieren el universo simbólico de los juegos de rol para multijugador masivo en línea socializando en el entorno virtual incorporando a su individualidad de sujeto la cultura de la microsociedad virtual, aprehendiéndola a medida que interactúa en el entorno con los otros jugadores, ya que es a través de la interacción social que se proveen los símbolos importantes y/o necesarios para integrarse y pertenecer, completamente, a la comunidad. Mediante este proceso, los individuos se socializan en los entornos virtuales adquiriendo y legitimando la realidad socialmente construida por los jugadores.

La mayoría de estos juegos en línea, mantienen un mundo virtual constante y permanente a lo largo del tiempo. Es el caso de World Of Warcraft, donde uno ingresa al juego y existe un reloj que indica el mismo tiempo real que está configurado en cada computador por zona horaria (dependiendo en que parte del mundo se encuentre), además de que existen variaciones en el transcurso del día, es decir, existen cambios climáticos al igual que en el mundo real, podemos encontrar por ejemplo una mañana soleada, un día lluvioso o tarde de nevazón, hasta una noche oscura con niebla, entre otras cosas. Todo esto motiva y atrae la atención de múltiples jugadores, sobretudo jóvenes, que conforman el segmento más numeroso en estos juegos. Día a día ellos comparten, interactúan y se socializan en el universo simbólico que han ido creando en el juego. Con respecto a las normas

culturales del juego, cabe destacar que responden a un código implícito, conformado por códigos que van desde el lenguaje escrito y a veces corporal, de los personajes (que en algunos casos tiene movilidades especiales, como en World Of Warcraft, donde pueden bailar, sentarse, etc.). A medida que el jugador se va interiorizando en el juego y va formando y articulando sus redes de cooperación y sociales, aprehende dichos códigos a través de la interacción con otros, debido al aspecto social que fomentan los juegos MMORPG's. Por medio de un personaje (player o avatar) creado por los sujetos, las personas son capaces de socializar, interactuando con otros individuos en un mundo de virtualidad constante, pero que responde a una construcción social. Sus protagonistas, han atribuido sus propios matices al universo simbólico del juego. Es por esto que no hay un manual que indique la totalidad de los elementos del juego, ya que a medida que el sujeto se socializa en este universo va adquiriendo el conocimiento y adoptando y a la vez formando (y hasta transformando) la cultura, normas y valores del juego.

Consideremos ahora los hallazgos relacionados con el primer objetivo que señala *explorar en las experiencias de los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, con respecto a las relaciones establecidas en el juego -a través del personaje-*. Desde el punto de vista de las experiencias, podemos decir que ellas se construyen en torno al juego (interacción dentro del juego, que sobrepasan el mundo virtual concretizándose en relaciones de amistad) y que están proporcionalmente vinculadas con las sensaciones y el grado de interés que demuestran los usuarios que practican estos juegos de rol. Todos los jóvenes jugadores entrevistados señalaron haber mantenido contacto con personas que conocieron en la red, algunos hasta el punto de concretizar encuentro personales y formando una amistad nacida desde estos juegos (¿has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?). En consecuencia, se confirma la hipótesis, *los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, han mantenido algún tipo de contacto a partir de la experiencia de interactuar con otros sujetos en el juego, ya sea formando lazos de amistad que se mantuvieron mediante el mismo juego, por mensajerías instantáneas y servicios de Internet como messenger, correos electrónicos, facebook, fotolog, twitter e incluso traspasaron las instancia virtuales hasta encuentros personales (en "RL", real life o vida real).*

Ahora podemos considerar el segundo objetivo: *indagar sobre las motivaciones de los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, y el interés en la búsqueda de este tipo de juegos -intereses de la persona en el personaje, que determinan la elección de la raza, profesión u ocupación (relación persona-personaje)-*. En relación a las motivaciones, las cuales están referidas a aquella razón que impulsa la elección del juego y la creación de un personaje con características específicas, los entrevistados señalan que los juegos de rol para multijugador masivo online son un medio de entretenimiento y distracción (¿qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención? y ¿qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego y por qué?), dentro de lo cual destaca el interés por competir (a nivel individual y dentro de un grupo). Ello ayuda a desarrollar competencias como las capacidades de liderazgo y compañerismo, toma de decisiones tanto a nivel individual como colectivo, organización de tareas, resolución de conflictos y reaccionar en corto plazo, etc.

La nomenclatura de las motivaciones, dice relación con diversos factores que se entrelazan y que terminan desempeñando una multipluralidad en la propia caracterización que se realiza para conocer al sujeto de estudio, en éste caso jóvenes con edades que van desde 15 a 29 años, que además lleven más de dos años realizando ésta práctica, y que por último sean jugadores de un MMORPG, en este caso World Of Warcraft.

A lo largo de la historia del desarrollo informático la entretenimiento ha sido una de sus grandes impulsoras, estimulando nuevas y potenciales posibilidades que los han hecho evolucionar hasta el punto de re-crear una realidad similar -a la cotidiana-, en la cual podemos identificar roles claramente establecidos.

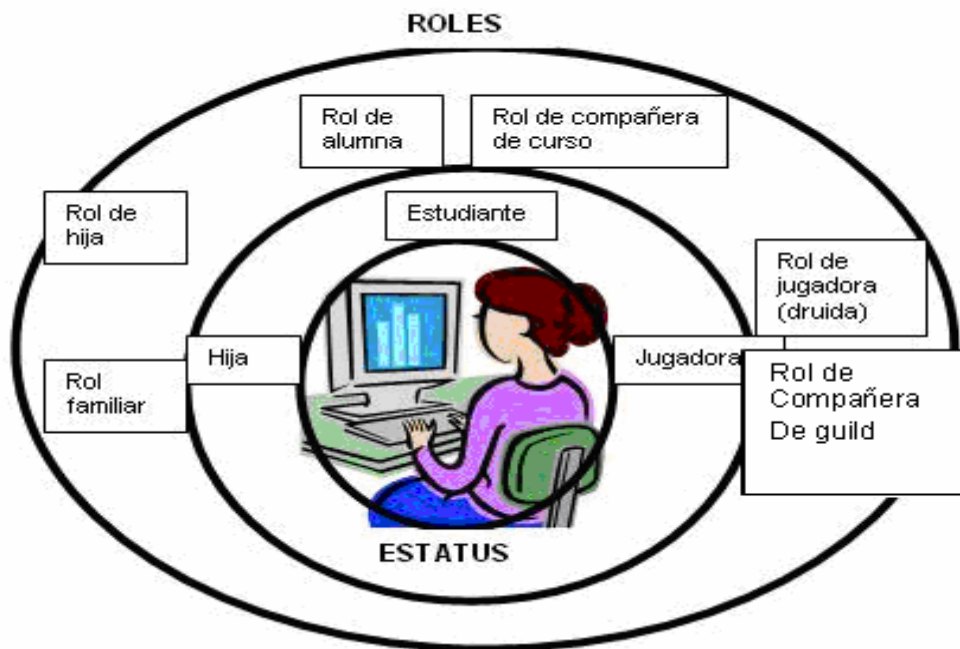


Figura 14: Ejemplo del conjunto de roles y estatus de una joven¹⁵.

Es frente a esta homologación de la identidad que transformase en una *identidad virtual*, ésta viene a suponer una similitud con el rol que ocupamos los sujetos en la construcción de nuestra realidad material. El desempeño de los roles y el sentido pragmático que se genera al interior del juego, la posibilidad de transformar la realidad, generan una dinámica que pone al jugador en una diferente dimensión de la realidad.

La difusión de los juegos de rol para multijugador masivo en línea (MMORPG) ha iniciado una fase, en la que hoy ya no se subestima como tema, ni se le adjudica una noción irrelevancia como actividad de las actuales generaciones. Incluso ese mismo sustento histórico y generacional, nos convoca a estudiarlos hoy; a indagar sobre sus nuevas expresiones, que rodean a una generación marcada por la figura del *Atari*, que creció con la masificación del proyecto *Windows* y que bifurca su propia línea de emancipación a través de la re-interpretación de roles que trascienden -en muchas ocasiones la realidad material al entrar al espacio de los juegos de rol.

¹⁵ Elaboración propia, basada en el conjunto de roles señalado por Merton (1968) citado en Macionis y Plummer (1999).

Es a partir de la investigación realizada a jóvenes jugadores de *MMORPG*, que intentamos analizar temas que se abordan al interior de las lógicas de socialización, donde se establecen instancias de cooperación, fomentan por ende el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Cuando hablamos de juegos que propician la interacción entre pares, estamos ante la presencia de juegos cooperativos, donde los personajes ejercen diferentes niveles de especialización, diferentes profesiones, posibilitando el complemento de las tareas de otros.

Dentro de las fortalezas que se gestan con la práctica, podemos incluir las habilidades no explotadas y la comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad.

Ver erigir esta nueva dimensión que posibilita la aparición de juegos que van más allá del breve hobby o interés y más allá del breve instante que implica el juego, permite la definición de un carácter completamente distintivo, asignándole acepciones que infieren en las motivaciones por las cuales se escogen éstos y no otros.

Finalmente, es preciso profundizar brevemente el análisis de los motivos que influyen para que los jóvenes que participan en este tipo de juego lo hagan *para sí*, es decir, como un elemento importante en sus vidas. Destacan la mutua cooperación, la creación de un personaje único no intercambiable con características peculiares, muchas veces, anhelada por los propios jugadores para su vida y que, por tanto, se adapta a una identidad que no corresponde a la que tienen los jugadores en la "vida real". Estos los motivos que hacen de este tipo de juegos un factor interesante en la vida de estos jóvenes, de acuerdo a sus propias percepciones.

Asimismo, con respecto a las motivaciones e intereses en la elección de estos juegos, podemos concluir que estos se encuentran dentro de sus gustos personales y de intereses personales como el conocer gente y construir lazos a través del juego, los cuales traspasan la barrera del mundo virtual, concretizándose en la vida misma. Los juegos de rol son populares

porque son percibidos y sentidos por los jugadores como espacios privilegiados de entretenimiento y diversión.

Por lo tanto, se confirma la hipótesis, *los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, buscan estos juegos como medio de entretenimiento con componentes sociales, ya que siempre está presente en los sujetos la necesidad de un otro, como un ser social, interesándose en compartir con sus pares experiencias y motivaciones en común. Mediante este aspecto es que se genera y se transmite la cultura del juego, es así como se va socializando a través de la relación con el otro, con la comunidad. No hay un manual que indique las reglas y el cómo convivir dentro de esta microsociedad virtual, es dentro del juego donde se va adquiriendo el universo simbólico a medida que se relacionan con otros sujetos. Es decir, que no destinan su tiempo a jugar sólo para pasar un buen rato, sino que también estos constituyen un tipo de socialización e interacción entre pares. Además de reflexionar acerca de las relaciones establecidas en el juego, a través del personaje, las que van más allá del mundo virtual, o del mero juego, lo cual tiene relación con el perfil y los intereses de la persona que se encuentra tras el personaje -relación existente entre persona-personaje, referido a la elección de un personaje-*.

Examinaré ahora lo relativo al tercer objetivo, *descubrir los aportes que brindan los juegos de rol para multijugador masivo online a los jóvenes jugadores, según las percepciones de sus protagonistas. Entendiéndose como aportes -aspectos positivos- a aquellos beneficios que se desprenden de la práctica de aquellos jugadores de los juegos de rol multijugador masivo online (¿cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?), los jóvenes entrevistados señalaron el aspecto social y cultural que potencian estos juegos y la interacción que propician, como compartir con personas de todo el mundo y el conocimiento de otras culturas, además del aprendizaje de idiomas. Por tanto, se confirma la hipótesis, los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online, buscan en ellos el aspecto social como forma de socialización entre pares, superando las barreras de espacio y tiempo, ya que interactúan con sujetos de cualquier lugar del mundo y convergen en un espacio en común.*

Existen estudios sobre los beneficios que incentivan la practica de los videojuegos (tanto de consola como en línea), los cuales pueden servir para guiar futuras investigaciones, enfocándose en ver el impacto de la practica de los juegos de rol para multijugador masivo online en la vida cotidiana de los sujetos, entre los resultados de los estudios referidos a éstas practicas se concluye que los videojuegos pueden ser de gran utilidad para mejorar aspectos de los individuos en la vida cotidiana.

Para concluir esta investigación reveló que los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online buscan mediante estos juegos una forma de socializar desde sus hogares, interactuando y conociendo personas de múltiples lugares y culturas que convergen en el espacio virtual, formando lazos de amistad y cercanía con aquellas con las cuales puedan, a través del juego desarrollar lazos de simpatía. Mediante la interacción los individuos aprenden la cultura del juego, adquiriendo el universo simbólico de la microsociedad virtual, rescatando de esta práctica el aspecto social y cultural que propician los MMORPG y que los sujetos buscan desarrollar por medio de la tecnología, ya que ésta rompe con las barreras de espacio y tiempo, que delimitan estas experiencias en la cotidianidad.

Mediante el transcurso de la investigación se alcanzó el objetivo general que encauzó este estudio, llegando a *conocer los procesos de socialización, vinculación e interacción que se establecen entre los jóvenes a través de sus personajes al interior del juego de rol para multijugador masivo online (MMORPG) World Of Warcraft*. Con ello se pudo cumplir también el cuarto objetivo específico, que consistió en *reconocer en el proceso de socialización cómo los jóvenes jugadores de rol para multijugador masivo online aprenden los significados de los símbolos implícitos en el universo simbólico de los MMORPG*, ya que es mediante los procesos de socialización específicos de estos juegos que los sujetos elaboran el universo simbólico a través de la interacción constante con otros jugadores que los proveen de los símbolos importantes del mundo social.

Personas de todas las edades y culturas pueden utilizar los entornos virtuales -la palabra "juegos" de cierta forma limita la visión de los individuos, limitándolos sólo al ámbito de la entretención. A través de esta investigación se ha demostrado que estos entornos virtuales implican mucho más y que

representan un gran espacio de recreación y desenvolvimiento para cualquier sujeto, son un lugar donde las personas tienen la libertad de definirse así mismas y en los cuales se construye y reconstruye la identidad, constituyen un espacio donde las personas buscan relacionarse e interactuar con sujetos de diferentes culturas, y medio de éstos articulan lo virtual y lo cotidiano -involucrándose incluso al mismo nivel emocional que en sus experiencias inmediatas-.

Finalmente se destaca el aporte de esta investigación en el ámbito sociológico para abordar temáticas sociales dentro de entornos virtuales, ya que provee pautas de observación para el comportamiento virtual, especialmente para la comprensión de significados por medio del interaccionismo simbólico, ya que este enfoque tiene alcances para relaciones próximas cara a cara en la vida cotidiana, mientras que por medio de esta investigación se sitúa en el medio virtual.

A modo de cierre, puedo mencionar que al ser un tema escasamente explorado el tiempo fue una limitante para poder abordar las complejas temáticas que se articulan mediante los entornos virtuales, además de señalar mi interés como investigadora en seguir estudiando los fenómenos en línea, planteo una interrogante que puede servir de guía para próximas investigaciones, referentes al tema del poder y la autoridad -en cuanto a los mecanismos de transmisión-, ¿cómo se derivan los problemas de autoridad y poder de la sociedad virtual desde la sociedad tradicional? (temática escasamente abordada en el organigrama del servidor de TarreWow y la figura del game master en el juego que simula a un dios o ser supremo).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 📖 Acevedo, R. (2010, Sábado 24 de Abril) Video Juegos Incentivan Destrezas en el Mundo Real. *Diario La Tercera*, Tendencias, p. 16
- 📖 Berger, P. y Luckmann, T. (1968). *La Construcción Social de la Realidad*. Madrid, España: Ediciones Amorrortu.
- 📖 Calka, M. (2005) *Beyond "Newbie": Socialization in Virtual Game Worlds*, Ball State University.
- 📖 González, J. (2000) *Para Comprender La Sociología*. Navarra, España: Editorial Verbo Divino.
- 📖 Guerra, L. y Appel, A. (Julio, 2008) *Habilidades y Competencias Sociales en Juegos en Línea*, 5to Simposio Iberoamericano en Educación, Cibernética e Informática (SIECI).
- 📖 Giddens, A. (2001) *Sociología*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- 📖 Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2003) *Metodología de la Investigación*. Distrito Federal, México: Editorial McGraw-Hill.
- 📖 Koivisto, E. (2003) *Supporting Communities in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games by Game Desing*, Nokia Research Center.
- 📖 Macionis, J y Plummer, K. (1999) *Sociología*. Madrid, España: Prentice Hall.
- 📖 Martínez, P. (2006) El Método de Estudio de Caso, Estrategia Metodológica de la Investigación Científica. *Pensamiento & Gestión*, Nº 20. Universidad del Norte, 165-193.

- 📖 Maxwell, J. A. (1998) *Designing a Qualitative Study*. En L. Bickman D. J. y Rog (Eds.) *Handbook of Applied Social Research Method* (p. 69-100), Thousand Oaks, CA, Sage.
- 📖 Mead, G. (1972) *Espíritu, Persona y Sociedad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- 📖 Mead, G. (1962) *The Standpoint of a Social Behaviourist*. En Morris, C. (ed.), *Mind, Self and Society*. Chicago, United States: University of Chicago Press.
- 📖 Merton, R. (2002) *Teoría y Estructuras Sociales, Introducción de Mario Burge*. En Burge, M. (ed.), *Teoría y Estructuras Sociales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- 📖 Merton, R. (1968) *Social Theory and Social Structure*. New York, United States: Free Press.
- 📖 Nabeth, T. (2005) *Understanding the Identity Concept in the Context of Digital Social Environments*, INSEAD CALT.
- 📖 Osorio, F. (2007) *Epistemología de las Ciencias Sociales: Breve Manual*. Santiago, Chile: Ediciones UCSH.
- 📖 Pérez, G. (2007). *Investigación Cualitativa, Retos e Interrogantes*. Vol. II Técnicas y Análisis de Datos. Madrid, España: La Muralla.
- 📖 Ritzer, G. (1997). *Teoría Sociológica Clásica*. Distrito Federal, México: Editorial McGraw-Hill.
- 📖 Ritzer, G. (1993) *Teoría Sociológica Contemporánea*. Distrito Federal, México: Editorial McGraw-Hill.
- 📖 Ruiz, J. (2003) *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Bilbao, España: Editorial Universidad de Deusto.

- 📖 Steinkuehler, C. (2005) *Cognition and Literacy in Massively Multiplayer Online Games*. Universidad de Wisconsin-Madison.
- 📖 Taylor, S. y Bogdan, R. (1986). *Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- 📖 Tejedor, C. (1995). *Historia de la Filosofía en su Marco Cultural*. Madrid, España: Ediciones SM.
- 📖 Woods, P. (1987) *La Escuela por Dentro: La Etnografía en la Investigación Educativa*. Barcelona, España: Paidós.
- 📖 Yin, R. (1984/1989). *Case Study Research: Design and Methods*, *Applied social research Methods Series*, Newbury Park CA, Sage.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- ☞ Andréu, J. (2002) *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Consultado en Febrero 20, 2010 en <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>
- ☞ Castells, M. (2008) *La Dimensión Cultural de Internet*. Consultado en Octubre 20, 2010 en <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html>
- ☞ Díaz, M. (2006) *Estrategia Metodológica, Diseño de una programación sonora para los altavoces del zócalo de San Andrés Cholula (37-44)*. Consultado en Marzo 18, 2010 en http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/diaz_h_ml/capitulo3.pdf
- ☞ Eisenhardt, K. (1989). Building Theories from Case Study Research. *The Academy of Management Review*. Consultado en Septiembre 3, 2010 en <http://www.jstor.org/stable/258557>.
- ☞ Nizet, J. y Rigaux, N. (2006). *La Sociología de Erving Goffman*. Consultado en Junio 15, 2009 en http://www.melusina.com/rcs_gene/goffman.pdf
- ☞ Mead, G. (1934) *Mind, Self and Society*. Consultado en Mayo 27, 2010 en <http://media.pfeiffer.edu/lridener/courses/MINDSELF.HTML>
- ☞ Rizo, M. (2008). *El Interaccionismo Simbólico y la Escuela de Palo Alto. Hacia un Nuevo Concepto de Comunicación*. Aula Abierta. Lecciones Básicas, Portal de la Comunicación INCOM. Consultado en Mayo 9, 2009 en http://www.portalcomunicacion.com/esp/pdf/aab_lec/17.pdf
- ☞ Smith, J. (2006). Avatars you can trust - A survey on the issue of trust and

communication in MMORPGs. *Game Research*. Consultado en Octubre 15, 2010 en <http://game-research.com/index.php/articles/avatars-you-can-trust-a-survey-on-the-issue-of-trust-and-communication-in-mmorpgs/>

- 📄 Tulathimutte, T. (2006). Trust, Cooperation, and Reputation in Massively Multiplayer Online Games. *Game Research*. Consultado en Octubre 15, 2010 en <http://game-research.com/index.php/articles/trust-cooperation-and-reputation-in-massively-multiplayer-online-games/>

- 📄 Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*. Consultado en Agosto 7, 2010 en <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>

- 📄 Yee, N. (2006). The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 187-207). London: Springer-Verlag. Consultado en Noviembre 5, 2009 en <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20%20MMORPG%20Psychology%20%282006%29.pdf>

FUENTES ELECTRÓNICAS SOBRE LOS MMORPG Y WORLD OF WARCRAFT

- 🖥️ Los Dragones (2008) *Tabla de Razas y Clases*. Consultado en Octubre 3, 2009 en <<http://heroesolvidados.foroes.net/la-biblioteca-del-heroe-f32/que-clase-debo-escoger-t33.htm>>
- 🖥️ Warcraft Wiki <<http://es.wow.wikia.com/wiki/Portada>> Consultado en Abril 5, 2009.
- 🖥️ <<http://wow.tarreo.com/armory/login.php>> Consultado en Mayo 2, 2009.
- 🖥️ <<http://www.mmorpg.com>> Consultado en Abril 5, 2009.
- 🖥️ <<http://www.tarreo.com/foro/index.php?/forum/309-tarrewow-wrath-of-the-lich-king/>> Consultado en Mayo 1, 2009.
- 🖥️ <<http://www.worldofwarcraft.com/na>> Consultado en Abril 25, 2009.
- 🖥️ <<http://www.wow-europe.com/es/info/races/index.html>> Consultado en Abril 29, 2009.
- 🖥️ <<http://www.wowhead.com>> Consultado en Mayo 3, 2009.

ANEXOS

Ingreso al juego, posterior a la descarga de éste.



**Mundo World Of Warcraft, foto de los 2 mundos al interior del juego:
Outland y Azeroth.**



Mapa del mundo Azeroth



Mapa del mundo Outland



Razas y Clases en World Of Warcraft.

Razas Horda.

➤ Orcos (Orcs)

Los salvajes orcos de piel verde son una de las razas más prolíficas de Azeroth. Se cree que son despiadados y estúpidos, sin rastros de compasión o empatía hacia las demás razas. Originarios del infernal mundo de Draenor, los orcos fueron transportados al reino de Ventormenta a través de la entrada dimensional conocida como el Portal Oscuro y se les obligó a hacer la guerra contra los humanos. Aunque pocos conocen su historia, los orcos alguna vez cultivaron una sociedad chamánica en el mundo de Draenor. Por desgracia, los nobles clanes orcos fueron corrompidos por la Legión Ardiente y fueron usados como peones por la Legión durante la invasión de Azeroth. Sin embargo, los orcos lograron rebelarse y al final pudieron acabar con sus amos demoníacos. Comandados por el joven Jefe de Guerra Thrall, han recuperado su fuerza y honor y están listos para luchar. No por ansias de conquista, sino por el derecho de sobrevivir en el mundo que adoptaron.

World Of Warcraft <<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/orcs.xml>>

➤ Tauren (Tauren)

Los tauren son criaturas enormes y bestiales que viven en las planicies cubiertas de hierba del centro de Kalimdor. Viven para servir a la naturaleza y mantener el balance entre las criaturas salvajes de la tierra y los agitados espíritus de los elementos. Pese a su enorme tamaño y fuerza bruta, los sorprendentemente pacíficos tauren cultivan una sociedad tribal tranquila. No obstante, cuando se les provoca, son enemigos implacables que utilizarán cada gramo de fuerza para aplastar a sus enemigos bajo sus pezuñas. Bajo el liderazgo del venerado Cairne Pezuñasangre, los tauren se aliaron con los orcos durante la invasión de la Legión Ardiente. Ambas razas han sido aliados fieles desde entonces. Como los orcos, los tauren luchan por mantener su noble identidad y tradiciones.

World Of Warcraft <<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/tauren.xml>>

➤ Trols (Trolls)

A los despiadados trols de la jungla que habitan las numerosas islas de los Mares del Sur se les conoce por su crueldad y su misticismo oscuro. Brutales y supersticiosos, los astutos trols sienten un odio inmenso por todas las demás razas.

No obstante, una tribu se vio forzada a dejar de lado sus prejuicios cuando se encontró con Thrall, el Señor de Guerra de los orcos, y su imponente Horda. Los trols de la tribu Lanza Negra, exiliados desde hace mucho tiempo de sus tierras ancestrales en la Vega de Tuercespina, casi fueron destruidos por una banda de murlocs acuáticos. Thrall y su Horda lograron salvarlos y, como señal de gratitud, los trols juraron lealtad eterna a la Horda.

Dirigidos por el astuto Cazador de Sombras Vol'jin, los trols Lanza Negra ahora habitan en Durotar junto con sus aliados orcos. Su aldea, nombrada en honor de Sen'Jin, el difunto anciano de la tribu, se encuentra en la costa Este de la inhóspita y rocosa región. La tribu Lanza Negra también ocupa algunas zonas de las cercanas junglas de las Islas Eco.

Como parte de la Horda, los trols han extendido su lealtad a los poderosos tauren pero desconfían de los manipuladores no-muertos, pues creen que sólo traerán conflicto y miseria a sus aliados.

World Of Warcraft <<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/trols.xml>>

➤ No-Muertos (Undead)

Habiendo escapado del tiránico yugo del Rey Exánime, un grupo disidente de no-muertos busca conservar su libre albedrío mientras destruyen a todos los que se les opongan. Conocidos como Los Renegados, este grupo está dedicado a servir a su líder, la dama oscura Sylvanas Brisaveloz. Estos guerreros oscuros han establecido una fortificación secreta debajo de las ruinas de lo que fue la capital de

Lordaeron. Ubicada en las profundidades subterráneas de los Claros malditos de Tirisfal, la laberíntica Entrañas es un enorme bastión del mal. Dentro de sus oscuros confines, los apotecarios reales de Sylvanas trabajan contra reloj para desarrollar una nueva y devastadora peste, una que no sólo acabe con sus odiados rivales de la Plaga, sino también con el resto de la humanidad. Para lograr sus oscuros fines han entablado una alianza de conveniencia con las razas primitivas de la Horda. Sin lealtad alguna por sus nuevos camaradas, los Renegados los embaucaron en la lucha contra su enemigo común: el Rey Exánime. Sólo el tiempo dirá que ocurrirá con estos discípulos de la perdición y su misión de venganza.

World Of Warcraft

<<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/undead.xml>>

➤ Elfos de Sangre (Blood Elves)

Por casi siete mil años, los elfos de sangre cultivaron un brillante reino mágico en las profundidades de los bosques del norte de Lordaeron. Pero, hace 5 años, la Plaga de no-muertos invadió Quel'Thalas y llevó a los elfos al borde de la extinción. La Plaga, dirigida por el caballero de la muerte Arthas, destruyó el místico Pozo del Sol, separando a los elfos de su fuente de poder arcano. Aunque las cicatrices de tal conflicto son evidentes, los elfos que quedaron se unieron y han recuperado una buena parte de su tierra natal. Haciéndose llamar "elfos de sangre", estos adustos sobrevivientes no se detendrán hasta recuperar los vastos poderes que alguna vez estuvieron a su disposición. Inspirados por el liderazgo de su querido príncipe Kael'Thas Caminante del Sol, los elfos de sangre ahora buscan nuevas fuentes de magia arcano y los medios para defender sus tierras contra los horrores no-muertos de la Plaga.

World Of Warcraft

<<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/bloodelves.xml>>

Razas Alianza.

➤ Humanos (Humans)

Los humanos de la ciudad Ventormenta son una generación resistente, habiendo sobrevivido la invasión de los salvajes orcos durante la Primera Guerra. En la Segunda Guerra, los ejércitos de Ventormenta se unieron a la Alianza para recuperar Azeroth, su tierra natal. Luego del éxito de la Segunda Guerra, Ventormenta fue reconstruida y la civilización humana comenzó a prosperar de nuevo a lo largo de las tierras del sur. Con la reciente invasión de la Legión Ardiente, la cual dejó a Lordaeron, reino del norte, en ruinas, Ventormenta queda como el último baluarte de la civilización humana. Siguiendo los heroicos ejemplos del legendario Sir Lothar y del Rey Llane, los defensores de Ventormenta son considerados como los guerreros más feroces de la región. Están decididos a mantener el honor y el poder de la humanidad en un mundo que se ensombrece.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/humans.xml>

➤ Enanos (Dwarves)

Los estoicos enanos de la ciudad Forjaz son una raza antigua de humanoides robustos que viven debajo de las montañas cubiertas de nieve de Khaz Modan. Los enanos siempre han sido leales aliados de los humanos y se deleitan tanto en el prospecto de una batalla como en la narración de historias. En el pasado, rara vez dejaban la seguridad de sus fortalezas en las montañas, sin embargo, siempre que sonaba el llamado de la guerra salían a defender a sus aliados y amigos con coraje y valentía inigualables. Gracias a un descubrimiento reciente que reveló fragmentos de sus antiguos orígenes, los enanos han cambiado radicalmente. Dicho descubrimiento los convenció de que fueron creados a base de roca por los poderosos Titanes cuando el mundo era joven. Hoy día sienten que su destino es buscar más pistas y pruebas alrededor del mundo acerca de su herencia encantada, así como de redescubrir los legados ocultos de los Titanes. Para lograr esto, han enviado a sus Prospectores a todos los confines del mundo, esperando encontrar un

nuevo entendimiento que los ayude a esclarecer su pasado. Estos viajes han resultado en sitios de excavación en muchos lugares, algunos sirven como puestos de avanzada y otros como terrenos de caza potenciales para los enemigos de los enanos.

World Of Warcraft

<<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/dwarves.xml>>

➤ Gnomos (Gnomes)

Los excéntricos, y usualmente brillantes, gnomos son una de las razas más peculiares del mundo. Con su obsesión por desarrollar radicales tecnologías nuevas y de construir maravillas alucinantes de la ingeniería, es sorprendente que hayan sobrevivido para propagar la especie.

Sociedad próspera dentro de la extraordinaria tecnociudad de Gnomeregan, los gnomos compartían los recursos de los picos boscosos de Dun Morogh con sus primos los enanos. Aunque los enanos de la ciudad Forjaz también poseen propensión hacia la tecnología y la ingeniería, son los gnomos quienes proporcionan los diseños críticos y visionarios para la mayoría de las armas y vehículos de vapor de los enanos.

Los gnomos fueron de gran ayuda para la Alianza durante la Segunda Guerra pero, extrañamente, se negaron a enviar tropas para ayudar a sus aliados durante la reciente invasión de la Legión Ardiente. Aunque sus diseños contribuyeron a cambiar el curso de los acontecimientos en la batalla contra la Legión, tanto enanos como humanos estaban sorprendidos por la decisión de los gnomos de retener a sus valientes tropas y pilotos.

Cuando terminó la guerra, la Alianza descubrió la razón detrás de la súbita retirada de los gnomos. Al parecer, una amenaza antigua y brutal se había levantado de las entrañas de la tierra e invadido Gnomeregan. Conscientes de que la prioridad de sus aliados era derrotar a la Legión Ardiente, los gnomos decidieron luchar solos. Aunque pelearon con

valentía para salvar su querida ciudad, Gnomeregan se perdió irrevocablemente.

Casi la mitad de la raza gnoma fue exterminada durante la caída de Gnomeregan y los maltrechos gnomos restantes huyeron hacia la seguridad de las murallas de la ciudad Forjaz. De nuevo comprometidos con la causa de la Alianza, los gnomos preparan estrategias y armas que les ayudarán a retomar su devastada ciudad y crear un mejor futuro para su gente.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/gnomes.xml>

➤ Draenei (Draenei)

Hace un mes, una terrible explosión abrió los cielos sobre la zona norte de Kalimdor. Fue ahí cuando el majestuoso Exodar se desplomó del firmamento y se estrelló en Azeroth. Habiendo escapado del arruinado mundo de Terrallende, los nobles draenei utilizaron la capacidad de viaje dimensional del Exodar para llegar a un lugar seguro. Inspirados por los relatos de la heroica Alianza que desafió el infernal poderío de la Legión Ardiente, los draenei han venido a enlistar ayuda para recuperar su devastada tierra natal. Dedicados a la preservación de la vida y a mantener los principios de la Sagrada Luz, los draenei esperan reunir una nueva coalición de guerreros para luchar contra la Legión Ardiente y detener su espantosa cruzada. Armados sólo con su valor y su inquebrantable fe en la Luz, los draenei ansían encontrar a la Alianza y conducirla hacia el destino que aguarda más allá de los cielos de Azeroth.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/draenei.xml>

➤ Elfos de la noche (Night Elves)

Los solitarios elfos de la noche fueron la primera raza que despertó en el universo de Warcraft. Estos seres sombríos e inmortales estudiaron magia antes que nadie más y la desencadenaron por el mundo casi diez mil años antes de la Primera Guerra. Su imprudente uso de la magia

atrajo a la Legión Ardiente y condujo a una guerra catastrófica entre las dos titánicas razas. Con gran dificultad, los elfos de la noche lograron desterrar a la Legión, pero su maravillosa tierra natal quedó devastada y fue devorada por el océano. Hasta hace poco, en un periodo que duró muchos miles de años, los elfos de la noche permanecieron alejados del resto del mundo, ocultos en Hyjal su montaña sagrada. Sin embargo, la invasión de la Legión los sacó de su largo periodo de letargo y regresaron al mundo con renovado interés de darle forma. Además de eso, están forjando por primera vez alianzas con otras razas para asegurar la supervivencia de Azeroth. Como raza, los elfos de la noche son honorables y justos pero son muy desconfiados de las "razas menores" del mundo. Son nocturnos por naturaleza y sus facultades umbrías usualmente provocan la misma desconfianza que ellos tienen para con los demás.

World Of Warcraft

<<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/races/nightelves.xml>>

Clases Para Horda y Alianza.

➤ **Druida (Druids)**

Los druidas son los guardianes del mundo, controlan la naturaleza y poseen una amplia gama de habilidades. Son poderosos sanadores capaces de neutralizar venenos, y de revivir a sus camaradas caídos durante la batalla. También controlan la furia de la naturaleza, descargando ráfagas de energía, invocando enjambres de insectos o inmovilizando a sus enemigos con la tierra. Poseen además dominio de su lado salvaje, así como la facultad de cambiar de forma para convertirse en oso, felino o león marino; obteniendo las habilidades de combate o de movimiento pertinentes. El druida es una clase diversa que ostenta una variedad de estilos de juego y es capaz de cubrir cualquier rol en un grupo.

Esta clase permite al jugador escoger el estilo de juego que más le agrade. En su forma normal, el druida es un taumaturgo que puede luchar con armas o hechizos. Como oso, se convierte esencialmente en un

guerrero con ira, mientras que en forma felina se vuelve un pícaro con energía y sigilo. Además, puede asumir el rol de un sacerdote gracias a su capacidad de sanación, y aunque sus facultades no son tan versátiles, y carece de los hechizos "Palabra de Poder: Escudo" y "Resurrección", es un excelente sanador.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/druid/index.xml>

➤ Cazador (Hunters)

Los cazadores son tiradores letales, capaces de eliminar a sus enemigos a distancia utilizando arcos o armas de fuego. Maestros de la supervivencia, pueden rastrear a su presa o poner trampas para dañar e inmovilizar a sus enemigos. También poseen una conexión primigenia con las bestias de Azeroth, pueden domesticarlas y entrenarlas para convertirlas en leales guardianes. Los cazadores usan armadura ligera o media, y están entrenados para blandir dos armas al mismo tiempo en caso de que decidan incorporarse al fragor de la batalla al lado de sus mascotas.

El cazador causa una enorme cantidad de daño, hiriendo a sus oponentes antes de que puedan defenderse. Su gran distancia de tiro le permite atraer monstruos con facilidad, para luego controlarlos utilizando su variado arsenal de trampas o su mascota. La combinación de distancia de ataque extrema, excelente daño y su facultad de control de masas, hacen de esta clase un miembro muy útil para cualquier grupo.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/hunter/index.xml>

➤ Mago (Mages)

Los magos manejan los elementos del fuego, el hielo y lo arcano para destruir o neutralizar a sus enemigos. Es una clase que se distingue por causar daño mágico masivo a distancia, lanzando descargas elementales contra un solo objetivo, o dejando caer una lluvia de destrucción sobre sus adversarios en una amplia área de efecto. También son capaces de

incrementar las habilidades de taumaturgia de sus aliados, conjurar comida o bebida, e incluso cruzar el mundo en un instante, abriendo portales arcanos que conducen a tierras lejanas.

Cuando necesites a alguien que muestre a los monstruos una nueva definición de la palabra dolor, el mago es una buena opción. Gracias a sus ataques arcanos y elementales, es casi seguro que el enemigo no tendrá resistencia contra alguna de sus facultades. Su arsenal también incluye unos cuantos hechizos de control de masas, los cuales puede utilizar sobre casi cualquier criatura en el juego. Una característica que, combinada con su potencial de daño, los hace un elemento valioso para todo grupo.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/mage/index.xml>

➤ Paladín (Paladins)

Guardianes de la Sagrada Luz y defensores de la Alianza, los paladines fortalecen a sus aliados con auras divinas y bendiciones de protección y ataque. Utilizan armadura pesada, y pueden aguantar terribles golpes en las batallas más encarnizadas mientras curan a sus aliados y reviven a los caídos. En combate pueden blandir masivas armas a dos manos, aturdir a sus oponentes, destruir demonios y no-muertos, así como juzgar con sagrada venganza a sus enemigos. Los paladines son una clase defensiva diseñada para durar más que sus adversarios.

El paladín combina la taumaturgia con el combate cuerpo a cuerpo, y es una clase idónea para andar en grupo gracias a sus bendiciones, auras, su capacidad de sanación y otras facultades que hacen más fuertes a sus aliados. Esta clase combina la ofensa y la defensa, y es efectiva en cualquier rol en el que se especialice, sea DPS, tanquear o sanar.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/paladin/index.xml>

➤ Sacerdote (Priests)

Los sacerdotes son los maestros de la sanación y la preservación. Restablecen a sus aliados heridos, los protegen durante la batalla, e incluso reviven a los caídos. Aunque poseen una amplia gama de hechizos de protección y potenciación para fortalecer a sus aliados, los sacerdotes también pueden infligir gran daño a sus enemigos utilizando los poderes de las sombras o de la Sagrada Luz. Son una clase variada y poderosa, altamente deseada en grupos y capaz de desempeñar múltiples roles.

World Of Warcraft

<<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/priest/index.xml>>

➤ Pícaro (Rogues)

Los pícaros, clase de combate cuerpo a cuerpo que utiliza armadura ligera, son capaces de causar daño masivo a sus enemigos con una ráfaga de ataques. Especialistas en el sigilo y el asesinato, pasan desapercibidos entre sus enemigos, atacan desde las sombras y desaparecen en un parpadeo. También pueden crear venenos que dañan o entorpecen a sus enemigos, minando su eficiencia en combate. Esta clase es valiosa en grupos ya que no solamente causa grandes cantidades de daño, sino que también tiene la capacidad de abrir puertas o cofres cerrados con llave, así como desarmar trampas.

World Of Warcraft

<<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/rogues/index.xml>>

➤ Chamán (Shaman)

Los chamanes son los líderes espirituales de sus tribus y clanes. Dominan los elementos y, mientras desatan la furia de los elementos sobre sus enemigos, utilizan hechizos y tótems que curan o fortalecen a sus aliados durante la batalla. Los chamanes pueden usar armadura media, e incluso blandir armas masivas a dos manos. Es una clase versátil que puede entrar a la lucha y restablecer a sus aliados mientras lanza descargas de relámpagos contra sus oponentes.

El antiguo adagio "aprendiz de todo, maestro de nada" describe al chamán de manera perfecta, ya que, aunque no sobresale en ninguno de los roles que necesita un grupo, puede desempeñarlos sin problema. ¿Necesitas un sanador secundario, o alguien que cause daño mágico o cuerpo a cuerpo? ¿Hay un espacio libre en tu grupo y necesitas a alguien que sirva como apoyo? El chamán puede hacer todo eso, y además tiene varios hechizos útiles que te harán la vida más fácil.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/shaman/index.xml>

➤ Brujo (Warlocks)

Los brujos dominan la sombra, el fuego y el poder demoníaco. Esta clase se distingue por plagar a sus enemigos con dolencias o maldiciones, lanzar descargas de fuego o sombra a lo largo del campo de batalla, e invocar demonios para que les ayuden a combatir. Aunque los brujos son poderosos taumaturgos que causan daño a distancia, sus poderes demoníacos también pueden proteger a sus aliados durante el combate, o incluso traer a otros jugadores de otras partes del mundo por medio de portales conjurados a través de magia ritual.

Esta clase posee hechizos poderosos que causan daño, por lo general periódico, o efectos negativos, los cuales tienen excelente sinergia entre ellos y con las facultades de sus compañeros de grupo. Además, tienen maldiciones para toda ocasión, y se les puede considerar como los mejores debilitadores de todo el juego. También tienen la capacidad de controlar masas por medio de Seducción (una facultad extra que le otorga la súcubo) y Desterrar; así como sanación limitada a través de sus piedras de salud.

World Of Warcraft

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/warlock/index.xml>

➤ Guerrero (Warriors)

Los guerreros pueden ser furiosos combatientes, o paredes de acero capaces de soportar tremendos embates mientras protegen a sus aliados

del peligro. Tienen una amplia gama de ataques cuyos efectos van desde entorpecer a sus enemigos, hasta causar grandes cantidades de daño de un solo contraataque. Además, poseen la capacidad de aumentar las facultades de combate de sus aliados por medio de sus gritos de batalla. Con cada ataque que infligen o reciben, generan ira, lo que les permite usar sus habilidades de combate. Los guerreros son una clase versátil que puede jugarse de diversas maneras. Esta clase tiene la capacidad de ser un tanque con armadura pesada, una máquina de DPS, o una combinación de ambas, con facultades encausadas primordialmente hacia el arte de combate cuerpo a cuerpo. El guerrero es uno de los principales candidatos para atraer, y mantener, la atención del enemigo mientras sus aliados lo eliminan con embates de espada y hechizos.

World Of Warcraft:

<<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/warrior/index.xml>>

➤ Caballero de la muerte (Death Knight)

El temible caballero de la muerte, la primera clase héroe de World of Warcraft, no es el típico aventurero deseoso de probar su valía en los campos de batalla. Libres del yugo del Rey Exánime, y poseedores de un arsenal de magia prohibida que aprendieron durante su periodo de esclavitud, los caballeros de la muerte comienzan su nuevo llamado siendo adversarios formidables, experimentados y fuertemente armados.

World Of Warcraft. Disponible en:

<http://www.worldofwarcraft.com/na/info/classes/>

Staff; GMs, PMSs y Jerarquía de Tarreo:



- El Staff TarreWoW está entre Moderador y Grupo de Usuario.
- Cada Team tiene su jefe, recibe quejas, coordina y puede ingresar/sacar integrantes. En el momento que tienen una queja con un jefe de Team o quieren volver a apelar, se comunican con el Administrador.
- Al tener dualidad de cargos como Fantini, Kaoz y Meiwayero, se consideran según ámbito

Reglamento

El uso del servidor implica la aceptación de las reglas y sus cambios, y es deber de cada player el leer y mantenerse informados. Las reglas siguientes, se aplican a cualquier medio usado en TarreWoW, ya sea el uso del foro, irc o el juego.

1. Reglas Generales:

1.1 Spam:

1.1.1 Se prohíbe hablar acerca de otros servidores privados.

1.1.2 Se prohíbe hacer publicidad de cosas no relacionadas con el servidor TarreWoW. Esto incluye publicidad de productos y servicios personales o comerciales. Esto, junto al punto 1.1.1 se conoce como Spam.

1.1.3 Se prohíbe hacer flood en los medios de comunicación de TarreWoW. Flood se refiere a escribir mensajes sucesivos de cualquier tipo en un período muy corto de tiempo.

1.2 Insultos:

1.2.1 Se prohíbe insultar por cualquier medio de TarreWoW a cualquier otra persona. La aplicación de esta regla dependerá estrictamente del afectado. Notar que un insulto público es un caso extremo y será sancionado indiscutidamente.

1.2.2 Se prohíbe el racismo, clasismo, machismo, feminismo, xenofobia, homofobia o cualquier otro tipo de discriminación de personas.

1.3 Orden:

1.3.1 Se prohíbe pvpear (Desde molestar con Saps/Polys hasta dañarse) en Dalaran, Argent Tournament, Ratchet, Area 52, Mudsprocket, Gadgetzan, Booty Bay, Cosmowrench y Everlook. El resto de las zonas o campamentos son zona pvp o tierra de nadie.

1.3.2 Se prohíbe atacar y/o matar npcs de la facción contraria en zonas Santuario como Dalaran, Argent Tournament y Shattrath.

2. Reglas del Foro:

2.1 *Spam:*

2.1.1 Se prohíbe revivir temas muertos.

2.1.2 Se prohíbe el juzz o jugo en temas fuera del subforo Offtopic.

2.1.3 Se prohíbe la desvirtuación de los temas.

2.1.4 Se prohíben los temas sin título o descripción representativa de lo que se quiere comentar.

2.1.5 Se prohíben los mensajes de relleno o de presión que no aportan nada a la discusión como "+1", "Up", "Gane post", etc.

2.2 *Orden:*

2.2.1 Se prohíbe el mal uso de los subforos. Todo tema debe ir en su subforo correspondiente.

2.2.2 Se prohíbe el uso del foro para dirigir comentarios a un grupo reducido de personas.

2.2.3 Se prohíbe el uso del foro para crear temas denunciando a un grupo reducido de personas, el método para denunciar a otras personas que infrinjan el reglamento, es por medio de PM (mensajes privados) al Team Help. Consulta el spoiler Staff para un link directo a pmearnos.

3. Reglas del Juego:

3.1 *Spam:*

3.1.1 Se prohíbe pedir ítems, dinero o cualquier cosa por el estilo a un GM.

3.1.2 Se prohíbe hacer uso de los canales Looking for Group y Clan Recruitment para otros fines, el canal Looking For Group se puede usar para buscar party, comerciar moderadamente y hacer consultas acerca del juego.

Notar que como todo medio de comunicación esta sujeto a las reglas 1.1 y 1.2

3.2*Insultos:*

3.2.1 Se prohíben nombres ofensivos tanto de personajes como guilds que entren en conflicto con la regla 1.2.2 o tengan una connotación política, religiosa o ideológica, etc. El Staff se reserva el derecho de modificar sin previo aviso los nombres ofensivos que se puedan encontrar.

3.3*Bugs:*

3.3.1 Esta estrictamente prohibido el uso de algún tipo de hack, exploit o abusar de algún bug.

3.3.2 Todo bug encontrado que pueda beneficiar indebidamente a alguien, debe ser reportado al Staff, incluso si no se está seguro de su validez. Cuando lo reporten asegúrense de reunir pruebas. Anexo 1: Sobre las Cuentas/Chars/Items en el Servidor

- * Se prohíbe vender cuentas TarreWoW por dinero real.
- * Se prohíbe comerciar pjs por lfg. Esto se hace en subforo Mercado.
- * Se prohíbe usar cualquier item quest en PVP.
- * No tenemos facilidades para migraciones de pjs/guilds desde otros servidores hacia TarreWoW. Como los usuarios deciden que hacer con sus cuentas, y a quienes les dan su informacion, que hacen con ellas, etc, etc, pero debido a los ultimos incidentes, es encesario recordarles que, NO nos responsabilizamos por la perdida de cuentas, pjs, items, oro, etc debido al uso que le dan a sus cuentas o cosas que no controlamos.

Ejemplos:

- * Dieron su password administrativa a algun conocido y este les robo todo/borro chars/etc.
- * Usan passwords con poca seguridad y/o muy obvios (Por ejemplo, User:pepito, Password: pepito).
- * Registraron su cuenta con un Mail Falso por lo que no pueden hacer Recovery Pass.

- * Se les perdió un ítem por un down repentino (Es un emulador, se cae)
- * Eliminaron un ítem que les era útil por equivocación.
- * Hicieron un trato con un user X y los estafó.

Reglas Generales del Foro

1.-Introducción.

Estimados usuarios,

El foro de www.tarreo.com, en adelante Tarreo es un sitio sin fines de lucro personal en el cual nuestro principal interés es ser un lugar de reunión para la comunidad Gamer Chilena e Internacional, y mostrar que existe un gran interés por parte de muchas personas de que a la actividad Gamer se le dé la importancia que merece. Teniendo en cuenta lo anterior, consideramos que tenemos la autoridad de reservarnos el derecho de admisión mediante la publicación de las siguientes reglas, las cuales son netamente de buen comportamiento y de sentido común, por lo que cualquier persona puede cumplirlas sin problemas.

2.- Reglas generales del funcionamiento.

- a. Cuentas de usuario: Una por persona.
- b. Avatar: Está permitido desde la creación de la cuenta de usuario.
- c. Firma: Está permitida desde la creación de la cuenta de usuario.
- d. Acceso: Todos los foros son 100% accesibles para todos los usuarios, no tenemos una política de restringir contenidos a usuarios que tengan pocos o ningún mensaje. Esto, obviamente, no aplica para los foros privados de clan, en los cuales se discute información de carácter confidencial o de círculos sociales cerrados, o los foros de Administración del Foro, en los cuales se discuten instrucciones de carácter confidencial para el equipo que trabaja con nosotros.

3.- Acerca de los mensajes a varios foros.

- a. Se encuentra terminantemente prohibido el Spam, o publicidad no

- solicitada o no deseada por parte de los usuarios.
- b.** Para hacer publicidad a algún evento o sitio web, este debe ser autorizado por un administrador de Tarreo.
 - c.** Los mensajes deben ser apropiados para los foros a los que se envíen.
 - d.** Si además el mensaje incumple alguno de los puntos publicados aquí, será motivo de expulsión.

4.- Acerca de las imágenes en general.

- a.** Se prohíben las imágenes pornográficas, de escenas de sexo explícito,
- b.** Se prohíben las imágenes de carácter ofensivo, esto abarca violencia extrema, escenas de muerte explícita, actos de racismo, xenofobismo.
- c.** Se prohíbe la simbología y publicidad política.
- d.** Se prohíben las imágenes de carácter proselitista.
- e.** Se prohíben las fotos de usuarios del foro sin su consentimiento.
- f.** Se sugiere que la resolución de las imágenes no sea excesiva. Es probable que el moderador considere necesario dejar solo el link a la imagen, o eliminarla para efectos de estética y rapidez del foro.
- g.** Se recomienda una firma no mayor a los 800 Kb de peso y 700x250 en su area total (incluido texto).
- h.** Los avatares no deben superar el tamaño en bytes que se permita en el panel de control. En caso de hospedar la imagen en otro servidor, el peso no debe superar los 500 Kb.

5. Acerca de los mensajes.

- a.** Se prohíben los mensajes con insultos o ataques a cualquier persona.
- b.** Se prohíben los mensajes que tengan como objetivo, ya sea explícita o sutilmente, empeorar el clima del foro.
- c.** Se prohíben los mensajes de prueba tipo "a ver si funciona mi avatar".
- d.** Se prohíben los mensajes de bienvenida, de despedida, de "a ver hasta donde llegamos poniendo numeritos" y los que no estén destinados a hablar de un tema en concreto (salvo en foro Jugoso).
- e.** Se prohíben los mensajes de carácter inútil o sin sentido. Este tipo de mensajes sólo pueden existir en los foros destinados a este fin, como los foros jugosos.

- f. Se prohíben los mensajes dirigidos a un moderador para preguntarle algo sobre el foro. Ese tipo de consultas se hacen enviando un mensaje privado.
- g. Se prohíben los mensajes pidiendo explicaciones por una acción realizada por la moderación del foro. Todo está en las normas.
- h. Se prohíben los mensajes a varios foros que no estén justificados.
- i. Se prohíben los mensajes que un moderador global no considere conveniente.
- j. Si un usuario con frecuencia postea mensajes absurdos, incoherentes o jugosos donde no es permitido, será advertido y amonestado mediante Warn. Y, de no cambiar su actitud será sancionado con la suspensión de posteo de mensajes por un día.
- k. Revivir topics antiguos tiene como consecuencia ban inmediato.

6. Acerca de las suspensiones y advertencias a usuarios.

- a. La primera instancia de advertencia a usuarios es en escalas de 5% hasta llegar al 100%.
- b. El incumplimiento, ya sea repetido o no, de las normas acá publicadas permite a los moderadores o administradores advertir una cuenta de usuario o de suspenderla.
- c. La suspensión de cuentas no es superior a 2 días, excepto en el caso de reincidencia o falta grave.

7.- Conductas terminantemente prohibidas.

- a. Bullying.
- b. Grooming. A pesar que esta práctica suele ocurrir en servicios de mensajería instantánea, Tarreo tiene una política de protección a sus usuarios, por lo que el usuario que sea denunciado con pruebas de que ha tomado participación en esas prácticas automáticamente queda expulsado del sitio indefinidamente.
- c. Entorpecer, torcer, desviar una discusión intencionalmente mediante comentarios sarcásticos o de mal gusto.
- d. La persecución a otros usuarios.
- e. La posesión de más de una cuenta de usuario.
- f. El uso de nombres con el objetivo de parodiar o hacerse pasar por otro

usuario.

g. Intentar, mediante insultos o calumnias, dañar la imagen de Tarreo.

h. Flood, publicar muchos mensajes o nuevas discusiones con el fin de entorpecer la actividad normal del sitio.

i. Faltar el respeto a personal del Staff de Tarreo, lo que no quiere decir que no se pueda criticar constructivamente.

j. Postear vínculos hacia sitios maliciosos, proveedores de herramientas Hacks o páginas dedicadas a esos fines, los cuales tienen el único fin de entorpecer la experiencia de usuario tanto en el foro como en alguno de los servicios Online que Tarreo provee.

8. Sobre los moderadores.

a. Un moderador es un forista más. Esto significa que, a pesar que participa en apoyar el trabajo del sitio, no pierde el derecho de utilizar los servicios de Tarreo como cualquier otro usuario.

b. Los moderadores no están siendo obligados a colaborar en el sitio de Tarreo, sino que se trata de un trabajo voluntario con el único fin de colaborar con los intereses

c. En ningún caso un usuario será destacado por su número de mensajes o su actividad con un puesto de moderador.

d. Los moderadores no están presentes las 24 horas al día ni son infalibles.

e. Los moderadores no están obligados a dar soporte ni atender solicitudes vía mensajería instantánea o utilizando medios personales (teléfono, correo electrónico, interpersonal, etc.). Éstos gozan de absoluta libertad en este aspecto y si, desean utilizar alguno de estos medios para organizarse o atender solicitudes, pueden hacerlo, pero el foro de Tarreo no se responsabiliza por los contenidos que se traten a través de estos medios.

9. Sobre los administradores.

a. Los administradores se reservan el derecho de cumplir las peticiones que consideren que no están de acuerdo a las reglas acá publicadas, o que por criterio consideren que no deben ser ejecutadas.

b. Pese a los continuos esfuerzos que se hacen, es posible que existan peticiones que deben ser atendidas que aun no han sido ejecutadas. En ningún caso se dará preferencia a la solicitud que este más arriba, ya que las

solicitudes se atienden por orden de prioridades y luego por fecha de creación.

c. Los administradores no están obligados a dar soporte ni atender solicitudes vía mensajería instantánea o utilizando medios personales (teléfono, correo electrónico, interpersonal, etc.), excepto en el caso de que exista un compromiso individual que requiera organizar reuniones de pauta, funcionamiento de servicios online, tomar participación en actividades de esparcimiento, etc. Aún así, esta elección es netamente individual y los administradores gozan de absoluta libertad en este aspecto y si, desean utilizar alguno de estos medios para el fin que se considere necesario, pueden hacerlo, pero el foro de Tarreo no se responsabiliza por los contenidos que se traten a través de estos medios.

10. Acerca de las cuentas de usuario.

a. En el Foro General no se responderán Threads o PM sobre pérdida de cuentas o recuperación de passwords (relacionadas al foro). Todos los mecanismos para recuperar cuentas o passwords están en el propio sistema del foro, cualquier tipo de soporte por problemas de cuenta debe ser realizado en el Foro de Contacto Administración.

b. La excepción a la regla antes descrita está sujeta a los servicios online que Tarreo provee a sus usuarios, en los cuales se deberá acudir a los encargados de cada sección y resolver los posibles problemas directamente con ellos.

11. Acerca de los servicios Online de Tarreo

a. Tarreo provee el medio para que diversas comunidades de diferentes juegos tengan un sitio donde se pueda dar información oportuna de los servicios, promociones, y el contenido que se considere necesario para el conocimiento público del servicio.

b. Tarreo tiene un compromiso con sus usuarios de hacer revisiones periódicas los servicios que están alojados en el foro, de verificar que no existan problemas con el equipo de cada comunidad y que no existan incidentes que pudiesen perjudicar de alguna manera a Tarreo

c. Tarreo no se responsabiliza por rol backs, caídas, intermitencias, lag, mal rendimiento, pérdida de datos, y/o cualquier mal funcionamiento que el servicio online pudiese sufrir, debido a que, a pesar de nuestros esfuerzos y supervisión, la responsabilidad ante estos incidentes recae en equipo de cada comunidad, la cual deberá hacerse cargo de cualquier problema que los servicios online presentasen, con plazos de 24 horas para emitir comunicados o información al Equipo administrador de Tarreo a través del medio que consideren necesario.

d. En el caso de que el equipo de una comunidad no presentase su comunicado de problemas de servicio al equipo de Administradores de Tarreo en el plazo de 24 horas estipulado en el punto anterior, da autorización a Tarreo de cerrar el sitio reservado para dicha comunidad, así como los grupos privados, registros DNS asociados al servicio, y cualquier tipo de información que pertenezca a dicha comunidad.

12. Acotaciones acerca del lenguaje.

a. El idioma de este foro es el español o castellano en conjunto con inglés, no por intolerancia hacia otras lenguas, sino para que todos nos entendamos y nadie se sienta excluido de ningún tema del foro. Esto no impide que un usuario pueda tener nombres o campos de su ficha (título, firma) en otros idiomas.

12. Puntos Finales

a. El desconocimiento de las normas no exime de su cumplimiento.

b. El uso del foro implica automáticamente la aceptación de estas normas.

Extraído del foro de Consolas y Adaptadas por Desk
Muchas Gracias a Fujiwara_Takumi por la redacción inicial de estas reglas.

Desde ya se le agradece a todos los usuarios por su preferencia.

Staff Tarreo <<http://www.tarreo.com/foro/index.php?/topic/634821-indice-de-informacion-sobre-tarrewow/?s=104413e38aa68831f588084009603467>>

Avatars you can trust - A survey on the issue of trust and communication in MMORPGs

Date posted: May 19, 2006

Updated: Oct 24, 2006

By Jonas Heide Smith (smith@game-research.com)

First published: September 10, 2003

Designers of MMORPGs face hard technical challenges but as the somewhat brief history of these games has made clear, they also need a clear sociological understanding of group behaviour. This article reports on a small survey of MMORPG players addressing the issues of trust and communication. Results are analyzed through a theoretical perspective drawing inspiration from theories of cooperation and collective action, mainly sociological formulations of economic game theory.

Theoretical

background

Human interaction, by any standard definition, requires communication. In order to express our needs and desires, to engage in trade, to ask for directions – not to mention cooperating on a nationwide level – we need the powers of communication. In many cases, however, communication itself is not enough. To coordinate the efforts of building a lighthouse (to take an economy textbook classic) we'll need the precious resource of trust. If a person is to contribute to the common good, he or she needs to be convinced that other people are not just piggybacking on his or her efforts. If I am to contribute to the lighthouse, I'll want some insurance that no substantial number of people are freeriding; enjoying the benefits without contributing on their own. These have been core issues in political science for centuries. The problem – which is really the problem of how society is possible at all – is one of trust. How do agents who feel any kind of discrepancy between personal and collective interests (and are sometimes tempted to look after the former) manage to cooperate? Historically there have been two solutions that we may refer to as the Neutral Third Party Approach and the Responsibility Through Positive Sum Approach. The former has been famously phrased by the contract theorists Thomas Hobbes, John Locke, and Jean-Jacques Rousseau. People, in this perspective, understand that they would be better

off if they cooperated, but have no way of trusting each other without a neutral guarantor. This guarantor, typically the state, may punish those who break contracts or act against the common good. Thus, even the purely selfish will find it sensible to cooperate. The Responsibility Through Positive Sum Approach works without a neutral third party. In this view, social order (and general prosperity) may arise through the largely unregulated interaction of selfish agents by way of various mechanisms, most famously the surplus value generated by specialisation. Hence, classical economist Adam Smith's (Smith, 1776/1993) well known claim that

“It is not from the benevolence of the butcher, the brewer, or the baker, that we expect our dinner, but from their regard to their own interest. We address ourselves, not to their humanity but of their advantages.”

Buy a loaf of bread from the baker instead of baking it yourself and you'll both profit.

This view is echoed in some quarters of economic/social game theory and rhymes well with many observations from biology.

Now, both of these approaches have been known to work under certain conditions. MMORPG designers will often have to strike a balance between the two approaches, letting the system itself assume the properties of the neutral third party while various mechanisms facilitate some degree of emergent social order. The details of how this can (and does) work will not be discussed here. Rather, it is important to understand that multiplayer games are subject to the exact same problems and concerns as any other human group. With one obvious exception; many games have strong competitive elements (indeed one could argue that the less competition we have, the less of a game do we have) and such elements differ somewhat from many forms of “physical” human cooperation. This is true to the extent that the competition is what game theorists refer to as zero-sum, a game with a fixed amount of points; one side wins as the other side loses. Examples of zero-sum games are (stand-alone games of) chess, tennis, and Tekken. MMORPGs are less competitive than Tekken and thus more obviously concerned with social interaction. However, it is worth noting that many games that may seem (practically) zero-sum have dimensions that rely on trust. For instance, the real-time strategy game Age of Empires (Microsoft,

1999) matched players for multi-player battles through a web interface that required some amounts of chatting and opened up a variety of trust issues. For instance, players would often lie about their skills in order to find willing opponents (whom they might even have the pleasure of giving a thorough and rating-reducing beating). Thus, whereas the actual battles with standard setting had no trust problems (they were zero-sum and you simply assumed that the opponent was out to get you) the matching interface was rife with such issues.

In MMORPGs, of course, cooperation is a necessity, when forming parties or guilds and when facing the need of a variety of character class specific skills. Also, these games generally share an ambition of creating worlds, presumably including some sorts of communities. What we have, then, is that very basic of human phenomena; the need for cooperation and the emergence and violations of norms. It may well be possible to establish a template for the emergence of social issues in online role-playing games or indeed many types of online communities. Certainly, many of the more well-documented specimen seem to have followed a common path.

1. The establishing of the system. Users may be few and friendly towards the project. Social issues will not be dramatic.
2. Opening of the world to outsiders that do not share the cooperative pioneering spirit of the first users.
3. Social trouble arising from the abuse of privileges.
4. Implementation of system-level norms and rules and a system of sanctions (if not, the system may well lose its value and fade away).

On many levels, this schema describes the evolution of systems such as the CommuniTree bulletin board (Stone, 1992), LambdaMOO (Dibbel, 1999; Curtis, 1992), the educational MUD called MicroMUSE (Smith, 1999), the early graphical MUD Habitat (Morningstar & Farmer, 1990:9) and Ultima Online which was initially plagued by large-scale social trouble. Famously, Blizzard's Diablo was taught many game designers not to expect everyone to voluntarily refrain from cheating. A variety of "hacks" would seriously tip the balance in multiplayer games. It is interesting to note that an informal survey done in 1997 showed that 89% of those who had cheated would have preferred not to have been able to do so (Greenhill, 1997). The design lesson

to be learned from that may be to help players stop cheating by leaving the system less open to exploitation and even not to be afraid to help players from themselves.

Collectively, game world sabotage (or forms of play that run contrary to the enjoyment of other players) is often labelled 'grief play'. This problem may be decreasing as game worlds are designed with less utopian assumptions of player behaviour but it obviously still demands many resources and to some extent dictates design decisions. The FAQ of Mythic Entertainment's Dark Age of Camelot (2001+) states that

"An unfortunate situation has arisen in several currently-available online games where some game players go out of their way to ruin the gaming experience for other players by killing them repeatedly, "stealing" their monster kills, and generally making a nuisance of themselves. Camelot has several built-in methods for discouraging this behavior."

(<http://www.darkageofcamelot.com/faq/>)

Expectations

Real-life successful communities usually fulfil a range of criteria (Ostrom, 1990). More generically, following Robert Axelrod's seminal analysis (Axelrod, 1984), trust without central command may arise in positive sum systems characterized

by

- Repeated interaction. The likelihood of future interaction must be sufficiently large.
- Knowledge of interaction history. Agents must be able to recall past interactions.
- Recognition capabilities. Agents must be able to recognize one another.

To this we may add that stable group boundaries and indeed small group sizes may support asynchronous niceness, known as reciprocal altruism (within biology) or generalized exchange (within sociology). In such situations, one agent will cooperate with another without the lure of immediate reward. Now, if players recognize this on any level they may be expected to desire features that enable trusting in-game relationships to form, most notably: Strong communication features, limited and stable group sizes, persistent

user identities (to enable recognition), and memory support in the form of note-taking or being able to attach labels to other players' profiles. Of course, players might also care nothing for trust and just enjoy the lawless anarchy of online gaming.

Methodology

Survey methodology – as indeed all methodologies – is fraught with problems and pitfalls for the unwary. On a general level we should be sceptical about people's self-perceptions. Asking someone about her media use, for instance, may yield highly non-factual answers. We are not completely conscious of our daily life and habits and we all present self-images clouded by wishful thinking – at times even to ourselves. Most obviously, people tend to downplay media use perceived as vulgar in favour of more socially respected pastimes (e.g. Lewis, 1991:53). Also, some types of knowledge cannot be put into words. While we can ask someone if he or she can ride a bicycle, we cannot ask someone how he or she rides a bicycle. Riding a bike is not an entirely conscious process. Similarly, we can't ask someone directly how he or she communicates with others or evaluate the personalities of others. Thus, the answers given to this type of questions in the survey may not be accurate.

In this particular case the respondents involved were found on a limited number of websites etc. Or rather, they found themselves since they were perfectly able not to take the survey. Thus, the respondents who did chose to answer were self-selected. This introduces bias, since the sample is not representative. It might be that the opinions and habits of the hard-core gamers who answered are interesting to us (or to designers) but on the whole the results should be considered indicative rather than conclusive.

Practical

approach

The survey was advertised, with an introductory text, at www.game-research.com between 5th of October, 2001 and 8th of January, 2002. In addition, respondents were recruited in a variety of USENETnewsgroups. The questionnaire itself was web-based and besides basic demographic questions consisted mostly of closed questions in which respondents were asked to rate statements such as "Communication/chat with other players is an appealing part of online gaming." Results were analysed for statistical significance within single questions (could the outcome be a coincidence?) and between

questions (for instance, do respondents who value communication/chat also find that users should have persistent user names?). Significance, here, is measured at the level of $p < 0.05$.

Survey

results

The most significant results of the survey will be presented below. Whereas this discussion focuses mostly on significant distributions within single questions, additional and different analyses may well be performed on the data than the ones discussed here.

Respondent

demographics

Respondents were, not surprisingly, overwhelmingly male (91,7%). 42,5% were in their twenties, while the mean age was 24,7. Whereas Americans constituted the largest group (42,4%), British respondents accounted for 17,9% of all responses.

Saboteurs

are

a

problem

Online gamers, of course, are a motley crowd. Different game genres may present different problems of cooperation and different player types may have different concepts of fun. Furthermore, we may speculate that people who find online gaming worthwhile at all do not find the problems to be critical. Graph 1, however, shows that respondents do think that saboteurs are a problem. Even if we consider the middle category “sometimes” as a statement of neutrality towards the issue (as is done throughout the following), a significant number (41,4%) reply that saboteurs are a problem “often” or “all the time”.

To what degree do you find that online gaming is troubled by saboteurs (player killers, cheaters etc.)?

Establishing

trust

When players (or indeed avatars) meet, they will often want to gauge the trustworthiness of each other, whether to engage in trade or dragon slaying. Respondents were asked how they evaluate such trustworthiness by being requested to rate the following statements (among others):

- I judge by the seriousness of their user names
- I judge them by their writing skills and apparent level of education
- I judge them on the basis of dialogue (value statements etc.)

On the whole, user names were not taken by the respondents as valuable indicators of personality or intentions. One could speculate that silly or youthful names would signal low trustworthiness but respondents claim that this is not the case (at any significant level).

On the other hand, writing skills and apparent level of education is considered an important indicator. It might well be that paying attention to grammar and wording in general comes across as a commitment to the interaction. A communicator who is willing to spend time and effort on an exchange is likely to be serious about future commitment. It also means, of course, that good communicators (people who are used to textual interaction) have clear advantages when self-representation consists only of text. Whereas form is important, actual statements and choice of subject matter appears to be even more crucial. Disregarding those who answer “sometimes” (29,5% of all) 81,4% of the remaining group claim to judge others on the basis of dialogue “often” or “all the time”. This is hardly surprising. Value statements go to the heart of trust, and it would be strange not to take stock of extreme statements of egoism or altruism (although in some settings, one might be sceptical of the last sort).

I judge them by their writing skills and apparent level of education?

I judge them on the the basis of dialogue (value statements etc.)?

I judge them by their reputation (eg. by asking others)?

I judge by the seriousness of their user names?

Design

preferences

Respondents were also asked to evaluate a small series of design feature proposals and a few more general statements. These features and statements are directly related to the issue of trust. We might expect the gamers to desire strong communication features and to want ways of handling saboteurs. Particularly, if the respondents follow predictions derived

from the theoretical perspective outlined above, they should want permanence on the issue of identity and clear connections between gamers and their user names (i.e. they should want user names to be more or less permanent).

The respondents, in fact, agreed to a high degree that it should be possible to hold others accountable by attaching labels to their user profiles (much like it is done on www.e-bay.com). Also, the responses stressed the importance of persistent identities. Not all respondents agree, of course, but on those two issues, the respondents in favour of such measures outnumber those opposed.

Interestingly, though perhaps not surprising to most, the respondents value communication for its own sake (not just as a necessary evil). This should not be taken to mean that what they really come for is the company – if that were the case they could fulfil their needs in other (much cheaper) systems, such as bulletin boards or instant messengers. But communication does seem to be a major reason to play online as opposed to single-player fun.

It should be possible to attach notes to other users about their reliability etc and to make these notes available to friends/allies?

Communication/chat with other players is an appealing part of online gaming?

Online games should focus heavily on communication features enabling cooperation between players (pooling resources with allies, teaming up etc.)?

Players should be clearly connected to user names (user names should be permanent/persistent and/or hard to get)?

There should be strict limits as to how many players are let into the same game world (or game room etc.)?

Management should try to let players work out their difficulties before stepping in?

Communication/chat with other players is a necessary but not appealing part of online gaming?

New players should have restricted powers within MUDs and roleplaying games until they've proven themselves in some way?

Conclusions and perspectives

On the issue of actual in-game player behaviour one must not place too much stock on player perceptions. Player claims, however, may inform us on what players look for in games and give us general impression of what features they value and would like to see improved. Importantly, saboteurs or grief players trouble many online games and even where they don't we may want to ask if the game designers are avoiding unconstructive behaviour at the cost of restrictions on player freedom. The results presented here indicate that gamers, consciously or not, are concerned with issues of trust and cooperation. They tend to prefer design features that facilitate constructive behaviour. Such features have been studied intensively by disciplines such as political science and sociology and it seems likely that game designers would be able to benefit from paying attention to these disciplines. In the future it would be interesting to try to document what concrete design features lead to what types of behaviour. By systematically and empirically studying the sociology of MMORPGs we will even be able to generalize results and thus provide valuable knowledge that may extend far outside the field of games. Just as game designers may benefit from the insights of sociologists, so the study of society and politics may be able to look to virtual worlds for valuable data and ideas.

Literature

- Axelrod, Robert (1984). *The Evolution of Co-operation*. London: Penguin Books.
- Curtis, Pavel (1992). *Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities*. Proceedings of Directions and Implications of Advanced Computing, Berkeley, California.
- Dibell, Julian (1999). *My Tiny Life*. London: Fourth Estate.
- Greenhill, Richard (1997). *Diablo, and Online Multiplayer Game's Future*. Games Domain Review.
- Lewis, Justin (1991). *The Ideological Octopus – An Exploration of Television and Its Audience*. London: Routledge.
- Morningstar, Chip & Farmer, Randall F. (1990). *The Lessons of Lucasfilms's*

Habitat. In: Wardrup-Fruin & Montfort, Nick (2003). The New Media Reader. London: The MIT Press.

• Ostrom, Elinor (1990). Governing the Commons – The Evolution of Institutions for Collective Action. Cambridge: Cambridge University Press.

• Smith, Adam (1776/1993). An Enquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations. Oxford: Oxford University Press.

• Smith, Anna DuVal (1999). Problems of conflict management in virtual communities. In: Kollock, Peter & Smith, Marc (eds.). (1999). Communities in Cyberspace. New York: Routledge.

• Stone, Alluequere Rosanne (1992). Will the real body please stand up? – Boundary Stories about Virtual Cultures. In: Benedikt, Michael (ed.). Cyberspace: First Steps. Cambridge: The MIT Press.

NOTE: This article replaces a briefer version previously published at this site. For further discussion of the results and a more detailed theoretical framework, please see my MA thesis The Architectures of Trust - Supporting Cooperation in the Computer-Supported Community

Smith, J. (2003) <<http://game-research.com/index.php/articles/avatars-you-can-trust-a-survey-on-the-issue-of-trust-and-communication-in-mmorpgs/>>

Trust, Cooperation, and Reputation in Massively Multiplayer Online Games

Date posted: November 16, 2006

By Tony Tulathimutte

Given the genre's staggering growth and diversification over the last decade, the trust issues surrounding massively-multiplayer online games (MMOGs) are becoming as diverse and complex as those found in real-world systems. MMOGs like Second Life and The Sims Online created environments where real-life social phenomena are encouraged and replicated, while games such as World of Warcraft, Lineage, and Everquest, in virtue of their role-playing and fantasy settings, create new social dynamics with few practical real-life analogues, which in turn create new bases for trust.

User

Demographics

As of June 2005, there are an estimated 9,250,000 active MMOG subscribers, with the games Lineage, Lineage II, and World of Warcraft comprising 67% of the market share (Woodcock). According to an online survey of 30,000 MMOG players, the mean age of users is about 26, and ages range from 11 to 68; weekly use averages 22 hours (Yee, "Demographics"). Though in most MMOG populations male players outnumber females by a wide margin, gender proportions are steadily converging, and in many respects (e.g. guild membership) females tend to be more dedicated to certain aspects of gameplay than males (Yee, "Norrathian").

Massively Multiplayer Online Games – Background

In addition to an initial software purchase or download which costs around 50 dollars, MMOGs typically charge a monthly fee of 10-25 dollars, excluding one recent game (Guild Wars). Players are encouraged to meet, cooperate, and socialize in the game environment; users in my survey reported that they meet and play in a group with new players every time they play. Common tasks include informal adventuring for the sake of gathering items and completing predefined mission objectives, meeting to socialize and role-play, and creating and exhibiting player-created content such as items, furniture, character models, organized performances, and so on. Often times, tasks are

designed such that they are too difficult to realistically complete with only a single player. Most MMOGs have a form of “guild” system which allows players to organize into a semi-hierarchical group with fellow players, and there is data to suggest that the majority of players belong to a guild (Yee, “Norrathian”).

The games are offered as entertainment, but many more serious uses and abuses of MMOG systems have since emerged: “farming” characters for retail (Loftus), real-world attacks prompted by in-game actions (Levander), and high-profile allegations of virtual underage prostitution (Ludlow). Since MMOGs are subscription-based services owned and maintained privately, players are subject to strict end-user license agreements and terms-of-use policies, as well as less formal game etiquette standards established both by the game companies and the player communities. However, the extent of repercussions for transgressive in-game behavior has thus far only amounted to account suspension or cancellation; there has yet to be a criminal investigation arising from actions between in-game characters. This may have to do with the regular patrolling of game environments by company-employed officials, or “GMs”, who have the ability to move undetected, observe remote exchanges, and eject any players from the game at will; moreover, most game actions and dialogue are recorded in server-side logs. The lack of privacy makes the use of MMOGs for illicit legal conduct risky; however, the otherwise lax repercussions make more minor behavioral infractions prevalent, such as verbal harassment and item stealing.

Trust Issues and Benefits in MMOGs

In almost every sense analogous to the offline world, trust serves numerous functions between MMOG players. Trading and bartering of equipment, items, and property occur much as they do in real life, and cooperative tasks such as exploring dungeons and defeating enemies form the bulk of gameplay in games such as World of Warcraft. As such, MMOGs share many trust issues with online transactions, such as those found in e-commerce and online auctions like eBay and craigslist, where participants are mutually anonymous and direct retribution for fraud is difficult. Similar to those sites, then, MMOGs have implemented reputation systems of their own; however, the entertainment-oriented environment of MMO worlds makes certain abuse and fraud issues all the more salient for their ease of execution (Appelcline).

Corritore et al. cite risk as a defining factor of online trust (241), and since online play environments are typically designed to be risk-free, people are more willing to trust more quickly and on weaker grounds. Naturally, players have found many ways to exploit reputation systems in MMOGs. Since certain actions will enhance one's trustworthiness according to the conventions of the game, players can write "macro" programs to repeat these actions ad nauseam, or simply invest time in performing the actions themselves, artificially inflating one's reputation score, and thereby their perceived trustworthiness. Moreover, since new characters and identities are easily created, it is easy to falsify positive reputation from many different sources, which is a common basis for judging overall trustworthiness online.

Finally, the anonymity and lowered stakes of the MMOG environment have spawned a category of players known as "griefers", who take pleasure in the intrinsic appeal of annoying others, going to great lengths in-game to cause slight-to-major annoyance to other players; this is less common in the real world, where such people might incur severe consequences for this behavior. Griefers confound the motivations for evaluating trust and trusting reputation scores, because some griefers will build reputation for long periods of time simply to grief more effectively, and they are not motivated by self-interest where game standing or welfare is concerned.

MMOG groups share several similarities to temporary systems and virtual organizations in the real world: like temporary systems, groups can easily be described as "a set of diversely skilled people working together on a complex task over a limited period of time" (qtd. in Meyerson et al. 168). Players often interact in highly transient, lightweight situations, and many users report that they play with different players nearly every play session, and often only once. As in the real world, this pattern of play makes it difficult to form long relationships upon which one would otherwise base trust; rather, players must employ swift trust (167). Furthermore, player-created groups lack the kind of authoritative "institutional mechanisms" into which team members in real-world teams invest their trust (187); there is often no "leader". An effective reputation system is therefore critical for providing a surrogate basis for trust and facilitating cooperation.

Reputation Systems in MMOGs – Background

Reputation systems of all sorts have been in widespread use in online games ever since the first mainstream MMOG, Ultima Online (UO), was released in 1997. Most often, reputation systems have been criticized for being “gameable”, or capable of being exploited, allowing a player to either artificially inflate his own reputation or defame another player’s. Raph Koster, one of the lead designers of UO, had this to say about his experiences with reputation systems:

...the game system attempted to detect good and bad actions, and adjusted a stat on the character based on their history of actions. It led to all the bad guys having sterling reputations and all the good guys with terrible reps because they were willing to sacrifice their good stats in order to take down the bad guys (who had great reps through abuse of the system). I suppose that in some ways this is an accurate simulation of real life. After that failed we moved on to one where transactions were assessed by a human, rather than by the computer... Each murder you committed gave the victim the choice to report you, and to submit cash towards a bounty on your head... Numerous tricks had to be put in place in order to curtail people working off the murder counts over time (we believed that people needed to be able to reform, which led to people “macroing off murder counts” in their homes... (Koster)

In addition, players criticized the system because it was unclear to them what types of in-game behaviors would lead to gaining or losing notoriety; for example, looting corpses or slaying non-player characters (NPCs) would cause one to lose points, but looting other players and trespassing in people’s houses would not (Fitzpatrick). Interestingly, although players could give other players positive karma (by forfeiting 5 points of their own), the development team described the system’s intent as “to make this into a roleplay thing—it has no real gameplay consequences” (ibid.). Rather than a system intended to indicate trustworthiness to other players, it was only intended to govern interactions with NPCs. Other notable instances of online reputation system implementations have been World of Warcraft’s “Honor system”, which rewards players who fought with other players of comparable experience levels with access to special titles and items; the idea is that players who fought fairly would be more

trustworthy. However, as one user pointed out, one's honor ranking typically has more to do with how much time is invested in fighting, rather than exactly how honorable a character is. The socially-oriented MMOG *Second Life* allows players to rate other players with positive or negative feedback, for a fee of game money. Though the fee has reportedly served as a deterrent to exploitation, it also means that rich players have greater leverage—which is even more problematic due to the fact that game currency can be bought offline with real money. Finally, *The Sims Online*'s "Relationship system" (shown at left) consists of a visualizable network of everybody the player has made a transaction with; friends are indicated by green links, enemies by red, and the length of the links indicates the depth of the relationship between two players, as measured by the number of positive or negative transactions shared between them. This system provides a quick means of assessing not only how reputable a character is, but who the source of the reputation is. Unfortunately, this aspect of the system is not as useful if the user does not know who those sources are, which is often the case. Furthermore, TSO's system has been subject to one of the most well-publicized abuses, in which a group of players calling themselves the "Sim Mafia" accepted payments of game money to gang up on a player and perform a "hit", bombarding the player with negative ratings. This was highly disruptive to the target of the hit, because TSO links a player's access to game features with his reputation, ironically, in an attempt to encourage goodwill.

A Proposed Implementation of Reputation in MMOGs

I propose a general design for reputation systems in MMOGs which, although not ironclad, hopefully resolves many of the loopholes and vulnerabilities of previous attempts at encoding trust into a system operated by the population of players. In doing so, I have attempted to identify the bases of trust that apply specifically to MMOGs and apply theories of online trust accordingly; I will enumerate these after describing the proposed system. In my system, which I will refer to as "RS-Tag", ratings are based on a "tag" system similar to one proposed by a poster on the TerraNova game development blog (AFFA). A player (player A) can assign another player (player B) up to one negative or positive rating, which can be modified at any later date if the player changes his mind. Each rating is accompanied by a mandatory 30-character comment "tag" which describes the rationale behind

the rating. Although the ratings are initially valued at either +1 or -1 reputation points, if another player C also gives player B the same rating, and either C is on A's friends list or A is on C's friends list, then RS-Tag count their two combined ratings as only one point. That is, each of their ratings are divided by the number of friends giving another player identical ratings. So, for example, if players A, B, C, and D were all friends, and they all rated player E positively, then each of their ratings would only be worth 1/4th of a point, so the "voting bloc" is restricted to a single point. The relationships between A, B, C, and D would be checked whenever the E's reputability was assessed, so that the friends could not temporarily remove one another from their friends list when assigning the rating and then simply add each other later. Furthermore, the database of all tags would be publicly available, such that if you checked player A's public profile, you could see what all other players have said about player A, with links to the other players' own profiles and trustworthiness. Finally, multiple characters from the same account could only form one rating of another character, and all characters on a single account share the same rating. RS-Tag focuses on improving two elements of MMOG reputation: removing the incentive to game the system, and preventing factions of players or high-level players from inflating their own ratings (as in UO) or driving down other people's ratings (as in TSO). First and foremost, all ties between trust scores and game content have been severed; as soon as there is some tangible benefit conferred by a high trust score, there is a huge motivation to game the system. Unlike UO's reputation systems, RS-Tag ensures that the reputation system's only purpose is to assist players in forming judgments of trustworthiness. The text tags emphasize this by giving specific details about the character's trustworthiness, and their mandatory provision simply adds another deterrent to making artificial ratings. Furthermore, the "bloc voting restrictions" prevent groups of friends from performing hits on players. They also cause slower gain/loss of reputation than the one-player, one-vote system; as a result, the player's reputation score is more trustworthy. In order to have a score of +5, a player would have had to cooperate with at least 5 distinct groups of players, which is considerably different than cooperating once with a group of 5 players. This slow growth of trust could be effectively used as a surrogate for "slow trust", since it would take a player quite a lot of cooperation to achieve any

significantly high score, and conversely, quite a lot of grief to many different people in order to earn a low score; thus, there is an adequate basis upon which to base swift trust. There are fallibilities to RS-Tag, but hopefully the cost of exploiting these vulnerabilities would be too great to appeal even to dedicated griefers. First, the bloc voting restrictions could simply be circumvented if a group of friends all remove each other from one another's friends lists; however, the benefit to this group would not be very significant (adding or subtracting a few reputation points to some player), but the loss of communication between them would be very inconvenient, as friends lists are becoming more vital for managing in-game communication, so hopefully this trade-off will deter this behavior. Another possible exploit might involve a player opening up several distinct accounts, but this would require acquiring many subscriptions with distinct credit cards, and few players would consider this practical. Also, players who give other players positive ratings in order to receive one in turn might later change their minds out of spite; this is easily remedied by a notifier which informs players of when other players have changed their ratings, so they can respond in turn. RS-Tag also prevents players who prefer to play solo or always with the same group of friends from earning a high reputation score; but then, such players would not have any use for trust systems at all. If anything, RS-Tag encourages players to meet and cooperate with as many separate groups of people as possible, which indeed is one of the underlying tenets of the MMO genre at large. RS-Tag is a synthesis of previously postulated ideas, coordinated in order to provide players with a basis for trusting other players. It has nothing to do with role-play; that is, it is not meant to represent a character's trustworthiness, but the trustworthiness of the player controlling the character. However, in the future, it might be interesting to study source-orientation effects to see if reputation assignments are influenced by the appearance or in-character behavior of an avatar, even when players are explicitly instructed to rate the person controlling the avatar. If the effects are significant, then this might be another potential failing of RS-Tag, which assumes players are able to distinguish between in-character and out-of character behavior. However, the alternative would be to put reputation in the hands of automated behavior monitoring algorithms, none of which have yet succeeded in resisting exploitation by any player with enough friends or time on his hands.

Works Cited

AFFA. "TerraNova: Reputation." 21 December 2003. 6 August 2005.
http://terranova.blogs.com/terra_nova/2003/12/reputation.html

Appelcline, Shannon. "Future Memes, Part Four: Community and Reputation." 24 January 2002. Skotos.net. 10 August 2005.
http://www.skotos.net/articles/TTnT_58.shtml

Corritore, C.L., Kracher, B., Wiedenbeck, S. "On-line trust: evolving concepts, evolving themes, a model." *International Journal of Human-Computer Studies*. 58:6. 2003.

Fitzpatrick, Rob. "Ultima Online: Social Accountability for Good and Evil." (Presented 2/22/05 to Georgia Tech Game Seminar in the EGL)

Koster, Raph. "TerraNova: Reputation." 21 December 2003. 6 August 2005.
http://terranova.blogs.com/terra_nova/2003/12/reputation.html

Levander, Michelle. "Where does fantasy end?" *Time Magazine*. 157: 22. 4 June 2001. http://www.time.com/time/interactive/entertainment/gangs_np.html

Loftus, Tim. "Virtual worlds wind up in real world's courts." 7 February 2005. MSNBC.com. 3 August 2005. <http://www.msnbc.msn.com/id/6870901/>

Ludlow, Peter. "Evangeline: Interview with a Child cyber-Prostitute in TSO". 8 December 2003. *Second Life Herald*. 7 August 2005.
<http://www.alphavilleherald.com/archives/000049.html>

Meyerson, D., Weick, K.E., & Kramer, R. "Swift trust and temporary groups." Ed. R. Kramer & T.R. Tyler, *Trust in Organizations: Frontiers of Theory and Research*. 1996.

TSOMania.net. "Game Guides :: Relationship System (Friendship Web)." 2004. 10 August 2005.
http://www.tsomania.net/gameguides/relationship_system.php

Woodcock, Bruce Sterling. "An Analysis of MMOG Subscription Growth" MMOGCHART.COM 12.0. 29 November 2004. 1 January 2005.
<http://www.mmogchart.com>

Yee, Nick. "The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments." Diss. Stanford University.
http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/Yee_MMORPG_Presence_Paper.pdf

-. "The Norrathian Scrolls: A Study of Everquest." Diss. Haverford College. May 2001. <http://www.nickyee.com/eqt/home.html>

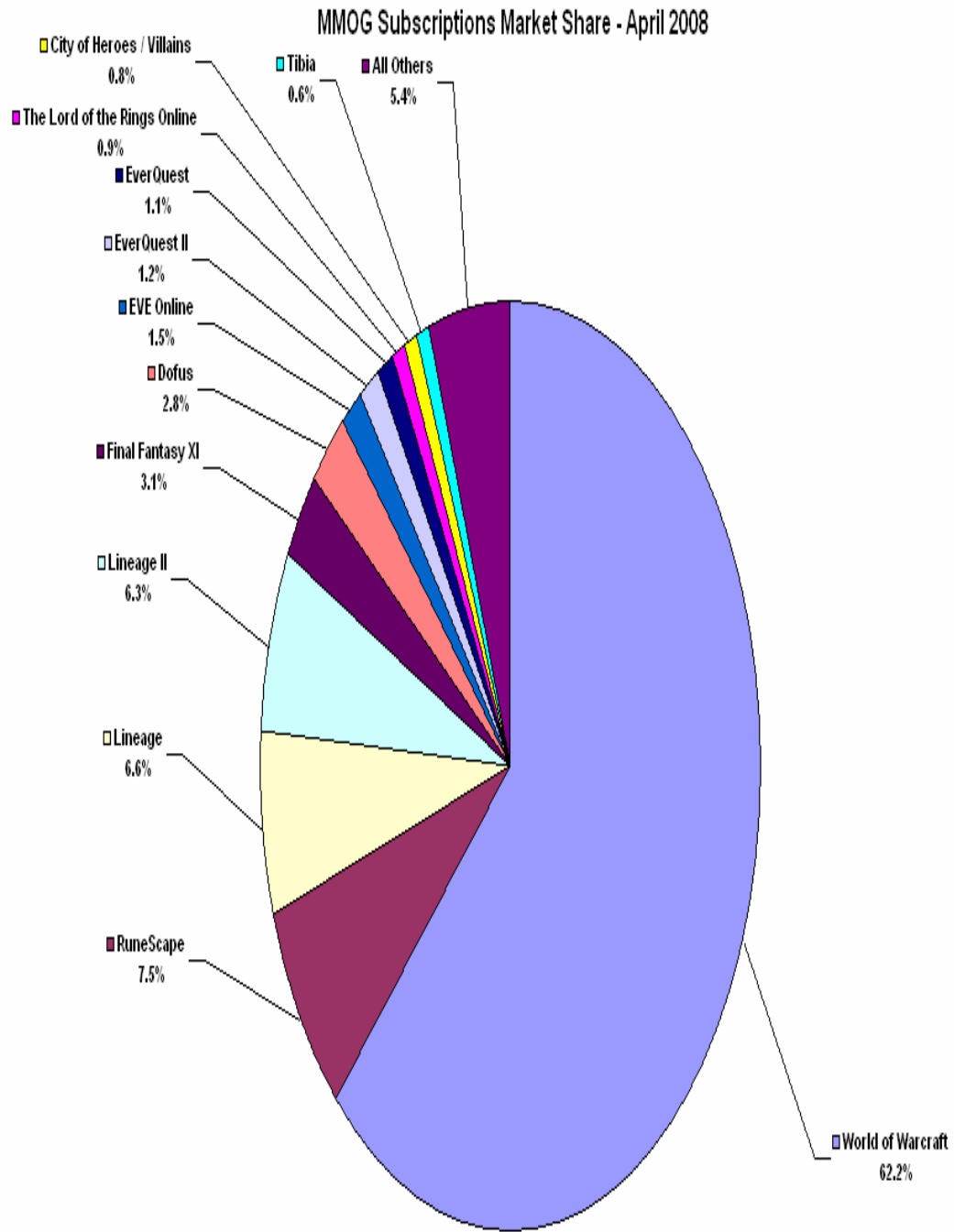
Tulathimutte, T. (2006) <<http://game-research.com/index.php/articles/trust-cooperation-and-reputation-in-massively-multiplayer-online-games/>>

World Of Warcraft Liderando el Ranking de los Juegos Para Computador más Vendidos Durante el Año 2009.



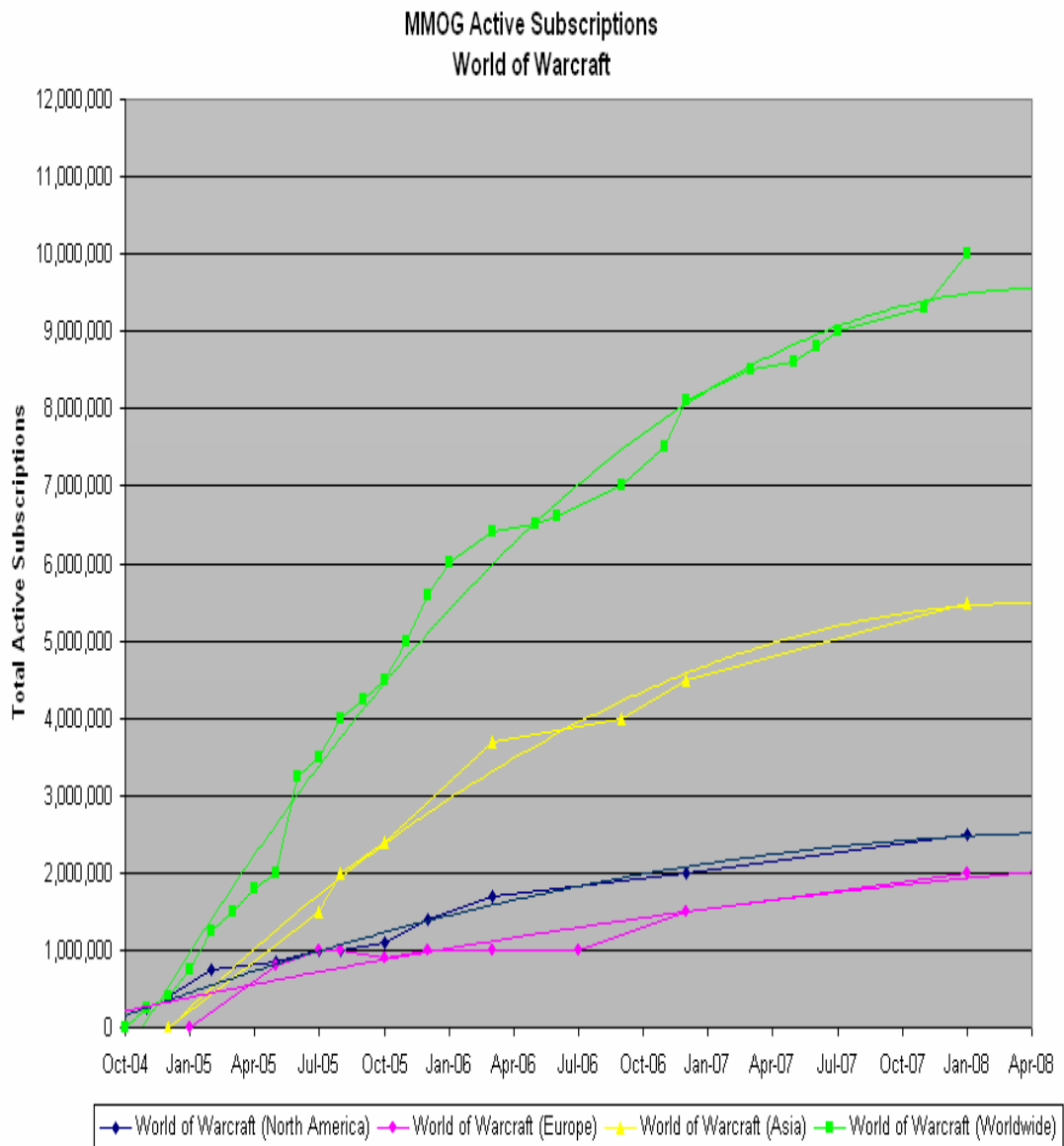
Fuente: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2010.PDF

Porcentaje de Suscripciones en el Mercado de los MMOG del Año 2008.



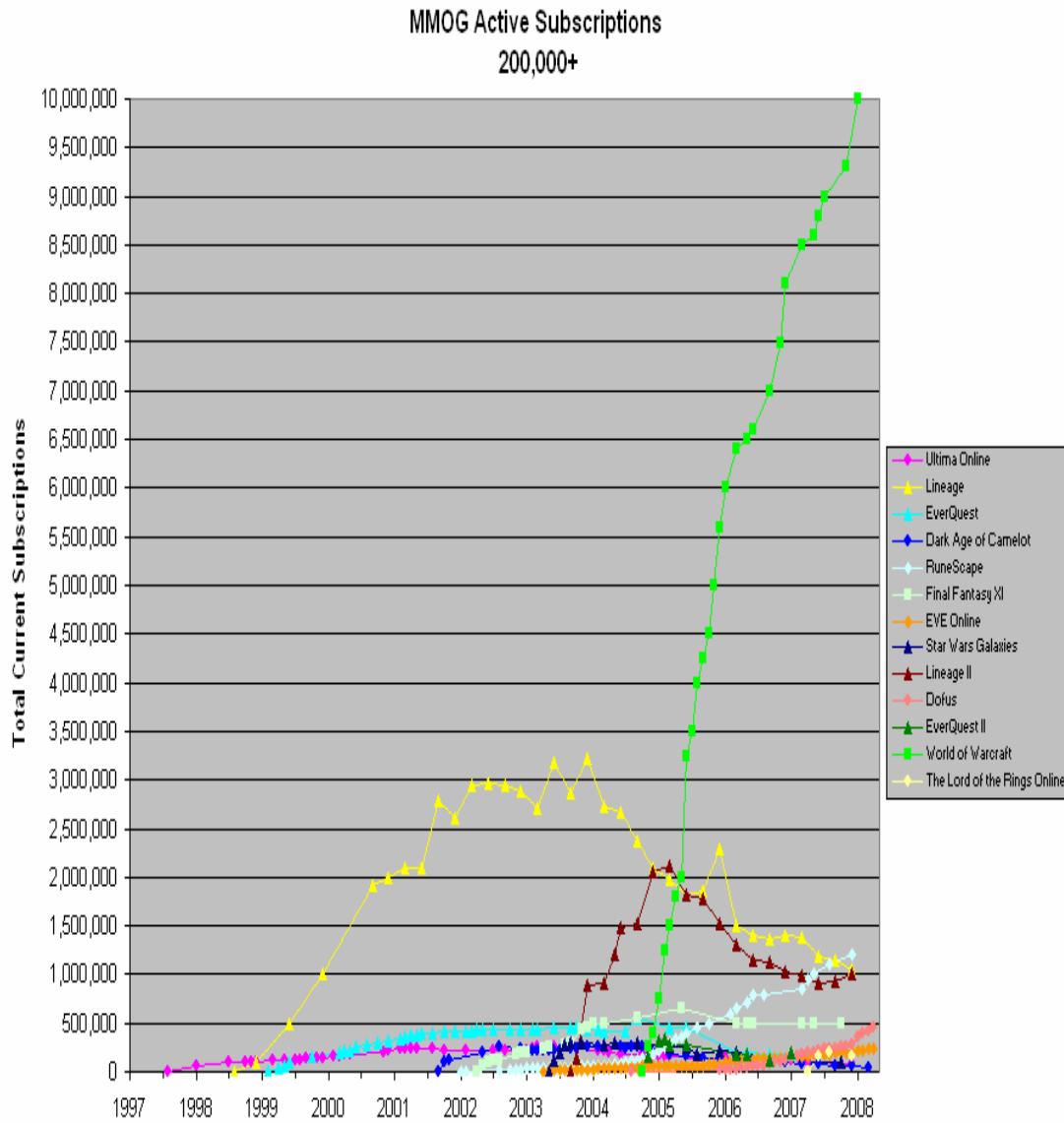
Fuente: <http://www.mmogchart.com/Chart7.html>

Suscripciones Activas de World Of Warcraft a Nivel Mundial (Por Continentes).



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

Suscripciones Activas a los Principales MMOG desde el Año 1997 al 2008.



Fuente: <http://www.mmogchart.com/Chart1.html>

Entrevistas.

Entrevista 1

Nombre del Player	Arraze	
Edad (real)	22	
Sexo del Player		Femenino
	*	Masculino
Sexo Real		Femenino
	*	Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	6	Años
	4	Días a la Semana
	3	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	1 año	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Por un amigo.

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

El ser un personaje único y generarle fuerza para competir con otras personas.

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

El poder compartir con personas de todas partes he interactuar a través de un mundo de fantasía es el principal aspecto positivo.

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

El sexo del pj no lo cambio. Al momento de elegir profesión, me gustan personajes versátiles. En lo posible poder pelear y cuando lo necesite "supportiar" a mi grupo.

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

Depende de la hora, en el día es tranquilo y fome, en la noche es mas divertido pero a veces se pone ordinario.

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

No, me siento bien en la vida real, el juego es distracción.

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

Si.

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

Depende del animo que tenga, por lo general es 50% pvp y 50% pve.

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

No, para nada.

Entrevista 2

Nombre del Player	Dhafne	
Edad (real)	22	
Sexo del Player	X	Femenino
		Masculino
Sexo Real	X	Femenino
		Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	2	Años
	7	Días a la Semana
	2	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	6 meses	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Mmm empecé a jugar con mi hermano y después entre a wow.

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

Los gráficos, conocer gente de otros países y sus historias son re buenas =)

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

Bueno sinceramente te llenas de conocimiento cultural de otros países ya que aprendes costumbres y hasta maneras de hablar xd ya hablo chileno

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

Soy mujer escojo un pj mujer =) y por que los pj mujer son mas lindos =O

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

No se ps me gusta todo

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

Si

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

Sip =)

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

Jugar con mi novio =x e ir a instas raid

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

Nahh hay personas de distintas edades no creo que sea impedimento para jugar =D

Entrevista 3

Nombre del Player	Kagamisama	
Edad (real)	22	
Sexo del Player	X	Femenino
		Masculino
Sexo Real		Femenino
	X	Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	2	Años
	3	Días a la Semana
	1	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	2 años	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Por medio de amigos

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

Los grandes mundos por conocer, como también conocer gente nueva.

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

En cierta manera, que también es malo, es que nunca terminan.

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

Sexo es por solo apariencia. La profesión generalmente es la que sea menos ocupada. Elijo sexo distinto para variar algo la gran cantidad de personajes hombres que existen.

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

Generalmente son buenas.

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

Siempre es mejor conocerlos y pasarla bien en la vida real.

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

Si.

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

PvP. Encuentro que hay muchas combinaciones diferentes de ganar, aparte de factores; aparte de saber que es otro jugador el que maneja su personaje, y no datos manejados por el juego.

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

Puede ser. Si un niño es muy pequeño, no podría participar en reuniones de la vida real de Guild. El idioma también podría ser otra limitante.

Entrevista 4

Nombre del Player	Kaoss	
Edad (real)	23	
Sexo del Player		Femenino
	X	Masculino
Sexo Real		Femenino
	X	Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	5	Años
	2	Días a la Semana
	1	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	1 Año	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Por amigos.

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

El tema de mejorar armaduras, status, niveles, el pj en general, es lo que envicia.

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

La capacidad de interactuar con otros players.

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

Selecciono la profesión que mas me identifica.

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

Ñoño y enfermizo en su mayoría.

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

No, jamás. De hecho, cuando juego no es mi meta conocer gente.

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

Si, grandes amigos, incluso de otros países.

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

Instancias y Battlegrounds (wsg).

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

Si, de pronto cabros chicos no entienden ordenes ni estrategias de batalla.

Entrevista 5

Nombre del Player	Tiboss	
Edad (real)	23 años	
Sexo del Player		Femenino
	x	Masculino
Sexo Real		Femenino
	x	Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	5	Años
	4	Días a la Semana
	2	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	5 meses	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Luego de haber jugado ROL, por amistades.

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

Las dimensiones del mismo, en espacio (paisajes-ambientación), tiempo (real-virtual social) y entretención.

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

El hecho de relacionarse en tiempo virtual-real con otras personas que están detrás de los demás pj's, al mismo tiempo que te diviertes no simplemente frente a una máquina (juego interactivo o I.A)

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

Incide mi experiencia en juegos de rol, por lo general me gustan los carne de cañón, ya que son mas "simples de jugar". Si cambio de sexo es solo para tener variedad de pj's, y derepente también incide en que recibes mas ayuda con un pj femenino que uno masculino.

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

La regla general, es que es grato, muy entretenido, competitivo respecto a la relación de personas y por excepción a ratos, en base a lo que se escribe, se vuelve incomodo por reflejarse la persona en el pj, es decir, lo que se habla inmaduramente o con intención de molestar o insultar a otros pjs, aun sabiendo que ahí personas detrás de esos pjs.

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

Cómodo no se si describirlo así, pero simplemente es un complemento del juego el interactuar, ya que como todo formulado en sociedad, debes pedir ayuda para poder avanzar, el juego se fundamenta en eso, incluso en las “raids” o “instantes” que requieres del otro para poder concluiras, por ello, debes interactuar con otras personas, así como ahí personas que simplemente se dedican a jugar y no interactúan. Pero personalmente, soy una persona muy accesible, por lo que me acomoda todo tipo de encuentro social. Pero en grado ni más ni menos, sino que por igual. Es una comunicación global, la Internet, un poco impersonal, pero en fin en comunicación.

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

Relaciones de amistad no lo creo, mas bien un contacto duradero pero ameno, en la medida que sea agradable la estancia en el juego. Quizás no amistad ya que eso requiere de otros procesos mas minuciosos, en lo personal.

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

Lo que mas me gusta hacer seria entretenerme, tanto como cuando hablo con el resto, leo tallas, aprendo la manera de mejorar mi forma de juego, “evoluciono” mi personaje, en realidad todo lo que conlleva la entretención, sino simplemente no jugaría, ya que esa es la finalidad de todo juego, sino se pierde el sentido. Mientras me sorprenda la capacidad de los creadores de un juego para darle una historia y continuidad a un juego no creo que haya forma de aburrirse.

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

La edad para nada es un limitante de este tipo de juegos, ya que son muy fáciles de entender, para eso uno empieza en pañales y llega hasta “el fin” del juego, porque son etapas en las cuales el mismo diseño del juego permite avanzar paulatinamente, mientras vas incorporando la forma de juego, por tanto esta hecho para niños y jóvenes o gente que les interese los mmorpg's en general. Pero es un manual desde el inicio al fin, por las descripciones detalladas, información incluida, etc. Simplemente limita a saber leer y tener un Pc con buena tarjeta de video xD.

Entrevista 6

Nombre del Player	Anabelle	
Edad (real)	22	
Sexo del Player	*	Femenino
		Masculino
Sexo Real	*	Femenino
		Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	5	Años
	2	Días a la Semana
	1	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	1 año, 1 mes	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Por mi novio.

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

Poder compartir con otras personas, viajar por un mundo donde puedes hacer de todo, me entretiene muchísimo, además de tener un personaje con cualidades distintivas.

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

El poder compartir con personas de todas partes del mundo, también incitan el aprendizaje de distintos idiomas como el inglés y portugués, en mi caso.

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

Siempre escojo un player de mi mismo sexo, me gustan las vestimentas y accesorios (vestidos, collares, etc), que según la profesión varían, además de la modalidad de pelea, en general escojo peleadores a

distancia como arqueros o paladines, de hecho mi player principal es arquera.

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

En la noche esta lleno de gente y en la ciudad donde estoy generalmente, Silvermoon, es muy tranquila ya que es para niveles más bajos, donde parten los elfos. A diferencia de otras ciudades que son de predilección de niveles más altos y a veces se hacen peleas con los “alys”.

En general el ambiente es bueno, de respeto y las guilds ayudan a sus integrantes.

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

Para nada, me considero bastante sociable, incluso a veces me ha costado incluirme en el juego porque no subo mucho nivel, no paso mi estadía en el juego leveliando, sino que me distraigo.

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

Si, he hecho algunos amigos, a algunos los he conocido en persona y con otros solo conversamos online por el juego y msn.

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

Me gusta viajar por las distintas ciudades, me relaja el paisaje =D.

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

En algunos aspectos si, al menos en wow se nota la diferencia de edades en los intereses de cada player, en las actividades que prefieren.

Entrevista 7

Nombre del Player	Kapo	
Edad (real)	22	
Sexo del Player		Femenino
	*	Masculino
Sexo Real		Femenino
	*	Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	6	Años
	6	Días a la Semana
	3	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	4 meses	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Dando vueltas por un foro que frecuentaba (sobre juegos, películas, etc.), ví un anuncio sobre un juego R.O. Y llegué a WOW por un amigo.

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

En realidad no juego solo rpgs, he tenido mis épocas de jugar algún juego de otro estilo, onda shooters, estratégicos, incluso cada tanto me gusta jugar algún juego de pelea. Pero si los mmorpgs tienen algo que me llama la atención es que tienden a llevar a niveles de interacción mayores que el resto, al ser por lo general juegos que apuntan mas al largo plazo que a una simple partida o pelea, obligan a formar vínculos mas duraderos y por ende cercanos con los otros jugadores. Básicamente el aspecto social es mucho mas fuerte que en cualquier otro tipo de juego online.

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

Me parece positivo el aspecto social que estos tienen, conllevan a relaciones más estrechas esto en el largo plazo permite conocer gente.

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

Personalmente elijo personajes en base a que tan entretenidos se ven para mi en el momento en que voy a crearlos y masculinos, sin embargo según la situación el criterio puede variar, por ejemplo he hecho algún personaje en base a las necesidades de mi grupo de amigos. Si cambiara el sexo del personaje realmente no lo haría con ninguna finalidad específica supongo, a lo sumo por una preferencia gráfica pero no iría mas allá de eso.

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

El ambiente general, tomando como general las relaciones entre las razas horda y alianza, es bastante algo agresivo. Sin embargo también hay micro ambientes amistosos y agradables entre las personas que pertenecen a la misma raza.

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

No, de hecho son dos planos que no me gusta diferenciar, la gente que está dentro del juego es en definitiva gente real. Tanto por el juego como en persona me siento cómodo conociendo y compartiendo con la gente que me cae bien; incomodo conociendo y compartiendo con la gente que me cae mal.

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

Sí, con la mayoría de las personas que me cayeron muy bien en algún momento mantengo aun hoy contacto, ya sea por el juego o por la vida real.

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

Me entretiene la parte que involucra competencia con otros jugadores, pero no tanto a nivel individual, más bien me gusta competir en equipo contra otros equipos. En este juego hay lugares especiales para las

batallas de este tipo, en mapas aparte de las ciudades, como las bg (battleground), instancia y arena.

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

Hasta cierto punto sí, personas pertenecientes a diferentes generaciones piensan de maneras diferentes, pero no sé cual es la generación más limitada al momento de jugar.

Entrevista 8

Nombre del Player	Rancio	
Edad (real)	22	
Sexo del Player		Femenino
	*	Masculino
Sexo Real		Femenino
	*	Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	5	Años
	4	Días a la Semana
	2	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	4 meses	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Había faltado un día al colegio y llegó mi primo junto a su primo a mi casa a hinchar las pelotas, cuando me vieron en el pc quisieron mostrarme un juego que dijeron me iba a gustar y que ellos jugaban hace meses, otro MMORPG.

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

Lo que me gusta en general de estos juegos es el ambiente medieval que se da, como viajar al pasado e irónicamente experimentar el romanticismo de esa época, pero por medio de la tecnología.

Aparte que matan el ocio

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

A mi juicio, los aspectos positivos de la práctica sobre estos juegos, son el hecho de que te ves forzado a aprender el idioma inglés para poder progresar en la mayoría de los juegos, de cierta forma.

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

Ser mejor que el resto, con un nombre que destaque y que suene dominante, a veces, también para reírse un rato. En cuanto a las cualidades del player, escojo un personaje en base a la forma de usar las armas, principalmente magos, por el ataque a distancia.

Si llego a crear un personaje mujer es con la finalidad de humillar a otros, siendo que una mujer sea más fuerte, algo un tanto machista.

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

Como algo medieval. Te lleva a la época donde el honor se veía en peleas cuerpo a cuerpo. Además que los más “pencuchos” en la vida, a fin de cuenta son los más encachaos en el juego.

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

No, de hecho, hablo más seguido con gente desconocida en vida real que en el juego. En el juego solo tengo contacto con los de vida real, que en persona los veo tarde mal y nunca.

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

Si, aunque no los conocí mediante el juego en primera instancia, sino que por Chat, desde el cual ellos me recomendaron un juego y eso fomento el contacto, hasta el punto de juntarnos los fines de semana a carretear.

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

Subir de level, para tener un player más poderoso.

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

Nop, de hecho a veces los más chicos tienen “más” tiempo, a diferencia de los que están en la universidad porque te demanda más tiempo el estudio.

Entrevista 9

Nombre del Player	Dante	
Edad (real)	24	
Sexo del Player		Femenino
	*	Masculino
Sexo Real		Femenino
	*	Masculino
Tiempo jugando MMORPG's	7	Años
	3	Días a la Semana
	1	Horas por Día
Tiempo Jugando World of Warcraft	4 meses	

1. ¿Cómo conociste los juegos MMORPG's?

Navegando en internet, a través de unos foros.

2. ¿Qué tienen este tipo de juegos que te incita a jugarlos, que te llama la atención?

La interacción con npc y otros players. La particularidad que uno le puede dar a su personaje, son lo mejor. Rescato todo.

3. ¿Cuáles son, a tu juicio, los aspectos positivos que tienen estos juegos sobre otros?

Entregan horas de sana entretenición e interacción, es un tipo de juego que sale de le lo sencillo y puedes diseñar distintas estrategias.

4. ¿Qué cualidades inciden en la elección de un personaje (sexo, profesión del personaje). Y si cambias de sexo con tu personaje, es decir, que sea diferente a tú sexo, con que finalidad lo haces?

Por lo general mi char creo que lo normal sería que fuera de sexo masculino, lo que mas incide es el tipo de jugabilidad que este char te entregara. A mi preferencia me gustan los magos o los arqueros. Que sea ágil, rápido, y que golpee a distancia.

Si cambio el sexo sería con la única finalidad de ver el comportamiento que tendrían otros player ante una player mujer. Es distinto.

5. ¿Qué percepción tienes sobre el “ambiente” al interior del juego?

Las percepciones son variadas depende del juego, lo principal es las ganas de recorrer todos los lugares y vencer a los mas fuertes. Según el juego será el ambiente, me gustan los juegos con ambiente hostil.

6. ¿Te sientes más cómodo dentro del juego conociendo gente, interactuando con ellos, que de forma presencial en la vida real?

La verdad que no hay comparación entre la una y la otra. En el juego hago para lo que esta diseñado “jugar”. En la vida real es vida social.

7. ¿Has mantenido relaciones de amistad o contacto duradero, con personas que has conocido dentro de este u otros juegos online?

De todas maneras.

8. ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego, y por qué?

Pvp (pelear)

9. ¿Crees que la edad es un factor limitante al interior del juego?

Si tienes 7 años estarás en desventaja. Pero recomendable de 9 años para arriba.

Análisis de las categorías de información.

Entrevista n°1

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ El aspecto social, el compartir con personas de diferentes lugares, conocer e intercambiar experiencias, por medio del computador, dentro de un mundo de fantasía. (Relaciones con la gente)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“El poder compartir con personas de todas partes he interactuar a través de un mundo de fantasía es el principal aspecto positivo”.* (Relaciones con la gente)

❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Mantienen contacto con personas que conocen mediante el juego, más allá de relacionarse dentro de estos, ya que los MMORPG's tienen un sistema que funciona uniendo personas, permiten que dos o mas personajes operen de manera organizada, conjunta para alcanzar un fin común. (Redes de amistad)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ **“Si.” (Redes de amistad)**

❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretención; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Tener un personaje con cualidades específicas, que se destaque y sea capaz de competir (poderoso). (Gustos personales)
- ✓ Competencia contra otras personas (players), y personajes del juego (monstruos, animales, etc.), en grupo. (Medio de distracción y/o entretención)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“El ser un personaje único y generarle fuerza para competir con otras personas.”* (Gustos personales)
- ✓ *“Depende del animo que tenga, por lo general es 50% pvp y 50% pve.”* (Medio de distracción y/o entretención)

Entrevista n°2

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Aspecto social y cultural, conocer y compartir con personas de todo el mundo te acerca a su cultura y puedes aprender nuevas formas de expresión y otros idiomas. Es mediante el proceso de socialización por el cual se transmite y se aprende la cultura tanto del juego como de los sujetos de múltiples países que lo juegan. (Relaciones con la gente).

Unidad de registro.

- ✓ *“Bueno sinceramente te llenas de conocimiento cultural de otros países ya que aprendes costumbres y hasta maneras de hablar xd ya hablo chileno”.* (Relaciones con la gente)

❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Mantienen contacto con personas que conocen mediante el juego, más allá de relacionarse dentro de estos, ya que los MMORPG's tienen un sistema que funciona uniendo personas, permiten que dos o mas personajes operen de manera organizada, conjunta para alcanzar un fin común. (Redes de amistad)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Sip =)”.* (Redes de amistad)

❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretenición; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ La calidad gráfica y las historias del mundo fantástico que contienen los MMORPG's, conocer y compartir con otras personas de múltiples lugares y países, estos elementos son más llamativos que otros tipos de juegos. (Gustos personales)
- ✓ Compartir con personas cercanas y competir contra los personajes del juego con ayuda de otras personas (players). (Medio de distracción y/o entretenición)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ “Los gráficos, conocer gente de otros países y sus historias son re buenas =).” (Gustos personales)
- ✓ “Jugar con mi novio =x e ir a instas raid.” (Medio de distracción y/o entretención)

Entrevista n°3

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Continuidad, siempre se puede avanzar y no hay limites sobre el quehacer en el juego, además que cada vez que ingresas hay personas con quienes compartir y eso evita que sea monótono como otros juegos.

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ “En cierta manera, que también es malo, es que nunca terminan”.

❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Mantienen contacto con personas que conocen mediante el juego, más allá de relacionarse dentro de estos, ya que los MMORPG's tienen un sistema que funciona uniendo personas, permiten que dos o mas personajes operen de manera organizada, conjunta para alcanzar un fin común. (Redes de amistad)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ “Si”. (Redes de amistad)

❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretenimiento; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Gustos por viajar y conocer diferentes lugares que se concretizan a través del mundo virtual y un personaje que los recorre, además de conocer personas constantemente. (Gustos personales)
- ✓ Competencia (en grupo y personales) contra otras personas. (Medio de distracción y/o entretenimiento)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Los grandes mundos por conocer, como también conocer gente nueva”.* (Gustos personales)
- ✓ *“PvP. Encuentro que hay muchas combinaciones diferentes de ganar, aparte de factores; aparte de saber que es otro jugador el que maneja su personaje, y no datos manejados por el juego”.* (Medio de distracción y/o entretenimiento)

Entrevista n°4

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ El aspecto social que estimulan estos juegos, incitando a la interacción entre las personas.

➤ **Unidad de registro.**

✓ *“La capacidad de interactuar con otros players.”*

❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

➤ **Unidad de análisis.**

✓ Mantienen contacto con personas que conocen mediante el juego, más allá de relacionarse dentro de estos, superando incluso las barreras locales y nacionales, ya que los MMORPG's tienen un sistema que funciona uniendo personas, permiten que dos o más personajes operen de manera organizada, conjunta para alcanzar un fin común. (Redes de amistad)

➤ **Unidad de registro.**

✓ *“Si, grandes amigos, incluso de otros países”. (Redes de amistad)*

❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretenimiento; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

✓ El tener un personaje al cual estar mejorando constantemente, es muy atractivo. (Gustos personales)

✓ Competencia en grupo, tanto contra las personas de la facción contraria, como contra los personajes del juego. (Medio de distracción y/o entretenimiento)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“El tema de mejorar armaduras, status, niveles, el pj en general, es lo que envicia”. (Gustos personales)*
- ✓ *“Instancias y Battlegrounds (wsg)”. (Medio de distracción y/o entretenición)*

Entrevista n°5

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ El relacionarse con otras personas en un mundo de fantasía, con paisajes llamativos, pero con el tiempo real en el espacio virtual, proporcionando diversión.

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“El hecho de relacionarse en tiempo virtual-real con otras personas que están detrás de los demás pj’s, al mismo tiempo que te diviertes no simplemente frente a una máquina (juego interactivo o I.A)”.*

❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Contacto duradero a través del tiempo, propiciado por las relaciones establecidas mediante el juego. (Redes de amistad)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Relaciones de amistad no lo creo, mas bien un contacto duradero pero ameno, en la medida que sea agradable la estancia en el juego. Quizás*

no amistad ya que eso requiere de otros procesos mas minuciosos, en lo personal". (Redes de amistad)

❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretenimiento; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ El divertirse en un mundo de fantasía, con paisajes llamativos, pero con el tiempo real en el espacio virtual. (Gustos personales)

- ✓ Entretenimiento y distracción, por medio de un personaje al cual mejorar constantemente. (Medio de distracción y/o entretenimiento)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *"Las dimensiones del mismo, en espacio (paisajes-ambientación), tiempo (real-virtual social) y entretenimiento". (Gustos personales)*

- ✓ *"Lo que mas me gusta hacer seria entretenerme, tanto como cuando hablo con el resto, leo tallas, aprendo la manera de mejorar mi forma de juego, "evoluciono" mi personaje, en realidad todo lo que conlleva la entretenimiento, sino simplemente no jugaría, ya que esa es la finalidad de todo juego, sino se pierde el sentido. Mientras me sorprenda la capacidad de los creadores de un juego para darle una historia y continuidad a un juego no creo que haya forma de aburrirse." (Medio de distracción y/o entretenimiento)*

Entrevista n°6

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ El aspecto social que tienen estos juegos al compartir con personas de todas partes del mundo, propiciando el aprendizaje de idiomas al relacionarse personas que hablan diferentes lenguas.

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Poder compartir con personas de todas partes del mundo, también incitan el aprendizaje de distintos idiomas como el inglés y portugués, en mi caso”.*

❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Mantienen contacto con personas que conocen mediante el juego, más allá de relacionarse dentro de estos llegando incluso a encuentros personales, ya que los MMORPG's tienen un sistema que funciona uniendo personas, permiten que dos o mas personajes operen de manera organizada, conjunta para alcanzar un fin común. (Redes de amistad)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Si, he hecho algunos amigos, a algunos los he conocido en persona y con otros solo conversamos online por el juego y msn.”* (Redes de amistad)

❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretenimiento; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Compartir con otras personas por medio de un personaje único con cualidades distintivas, a través de un mundo con paisajes llamativos en el espacio virtual. (Gustos personales)
- ✓ Distracción por medio del paisaje del juego, viajando por el mundo virtual que le ofrece el juego. (Medio de distracción y/o entretención)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Poder compartir con otras personas, viajar por un mundo donde puedes hacer de todo, me entretiene muchísimo, además de tener un personaje con cualidades distintivas.”* (Gustos personales)
- ✓ *“Me gusta viajar por las distintas ciudades, me relaja el paisaje =D.”* (Medio de distracción y/o entretención)

Entrevista n°7

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Aspecto social que propicia el juego, lo que favorece el conocer gente y relacionarse con mayor facilidad. (Relaciones con la gente)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Me parece positivo el aspecto social que estos tienen, conllevan a relaciones más estrechas esto en el largo plazo permite conocer gente.”* (Relaciones con la gente)

❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Mantienen contacto con personas, con las cuales simpatizaron, que conocen mediante el juego, más allá de relacionarse dentro de estos superando en algunos casos las barreras virtuales, ya que los MMORPG's tienen un sistema que funciona uniendo personas, permiten que dos o mas personajes operen de manera organizada, conjunta para alcanzar un fin común. (Redes de amistad)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Sí, con la mayoría de las personas que me cayeron muy bien en algún momento mantengo aun hoy contacto, ya sea por el juego o por la vida real”.* (Redes de amistad)

❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretención; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Llevan a niveles de interacción mayores que los otros tipos de juegos (como jugar contra máquinas), ya que componen un universo permanente y continuo, permitiendo formar lazos de amistad y relaciones cercanas, ya que los MMORPG's potencian el aspecto social y las relaciones de apoyo a diferencia de otros juegos. (Gustos personales)

- ✓ Entretención por medio de competencias tanto a nivel individual como grupal, en lugares atractivos y especiales para las batallas. (Medio de distracción y/o entretención)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“En realidad no juego solo rpgs, he tenido mis épocas de jugar algún juego de otro estilo, onda shooters, estratégicos, incluso cada tanto me gusta jugar algún juego de pelea. Pero si los mmorpgs tienen algo que me llama la atención es que tienden a llevar a niveles de interacción mayores*

que el resto, al ser por lo general juegos que apuntan mas al largo plazo que a una simple partida o pelea, obligan a formar vínculos mas duraderos y por ende cercanos con los otros jugadores. Básicamente el aspecto social es mucho mas fuerte que en cualquier otro tipo de juego online.” (Gustos personales)

- ✓ *“Me entretiene la parte que involucra competencia con otros jugadores, pero no tanto a nivel individual, más bien me gusta competir en equipo contra otros equipos. En este juego hay lugares especiales para las batallas de este tipo, en mapas aparte de las ciudades, como las bg (battleground), instancia y arena.” (Medio de distracción y/o entretenimiento)*

Entrevista n°8

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Aprendizaje de idiomas a través de la interacción social.

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“A mi juicio, los aspectos positivos de la práctica sobre estos juegos, son el hecho de que te ves forzado a aprender el idioma inglés para poder progresar en la mayoría de los juegos, de cierta forma.”*

❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Mantienen contacto con personas que conocen mediante el espacio virtual, más allá de relacionarse dentro de los juegos, hasta el punto de

superar las barreas virtuales llegando a encuentros personales y seguidos. (Redes de amistad)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Si, aunque no los conocí mediante el juego en primera instancia, sino que por Chat, desde el cual ellos me recomendaron un juego y eso fomento el contacto, hasta el punto de juntarnos los fines de semana a carretear.”* (Redes de amistad)

❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretenimiento; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Disfruta del ambiente al estilo medieval de los juegos, al mismo tiempo que entretienen. (Gustos personales)
- ✓ Tener un personaje imponente, con gran nivel y poder. (Medio de distracción y/o entretenimiento)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“Lo que me gusta en general de estos juegos es el ambiente medieval que se da, como viajar al pasado e irónicamente experimentar el romanticismo de esa época, pero por medio de la tecnología. Aparte que matan el ocio”.* (Gustos personales)
- ✓ *“Subir de level, para tener un player más poderoso”.* (Medio de distracción y/o entretenimiento)

Entrevista nº9

❖ **Categoría:** Aportes.

- **Subcategoría:** Socialización.

- **Unidad de análisis.**

- ✓ Entretención e interacción con diferentes personas, mediante la diversidad y la complejidad del juego y su mundo. (relaciones con la gente).

- **Unidad de registro.**

- ✓ *“Entregan horas de sana entretención e interacción, es un tipo de juego que sale de lo sencillo y puedes diseñar distintas estrategias.”*

- ❖ **Categoría:** Experiencias.

- **Subcategoría:** interacción: redes de amistad que traspasan el juego.

- **Unidad de análisis.**

- ✓ Mantienen contacto con personas que conocen mediante el juego, más allá de relacionarse dentro de estos, ya que los MMORPG tienen un sistema que funciona uniendo personas, permiten que dos o más personajes operen de manera organizada, conjunta para alcanzar un fin común. (Redes de amistad)

- **Unidad de registro.**

- ✓ *“De todas maneras.”* (Redes de amistad)

- ❖ **Categoría:** Motivaciones.

- **Subcategoría:** Gustos personales: conocer gente; medio de distracción y/o entretención; construir lazos.

➤ **Unidad de análisis.**

- ✓ Tener un personaje en particular, con el cual poder relacionarse con otras personas y personajes del juego. (Gustos personales)

- ✓ Competencia a nivel grupal e individual. (Medio de distracción y/o entretenimiento)

➤ **Unidad de registro.**

- ✓ *“La interacción con npc y otros players. La particularidad que uno le puede dar a su personaje, son lo mejor. Rescato todo.”* (Gustos personales)

- ✓ *“Pvp (pelear).”* (Medio de distracción y/o entretenimiento)

Cronograma.

UNIVERSIDAD CATÓLICA SILVA HENRIQUEZ
Departamento de Sociología
Cronograma de Actividades para Seminario de Grado

2010

	MARZO			ABRIL			MAYO			JUNIO		
	1 semana	2 semana	3 semana	4 semana	5 semana	6 semana	7 semana	8 semana	9 semana	10 semana	11 semana	12 semana
1	16-22 Mar	23-29 Mar	30-5 Mar-Abr	6-12 Abr	13-19 Abr	20-26 Abr	27-3 Abr-May	4-10 May	11-17 May	18-24 May	25-31 May	1-7 Jun
2	20-22 Mar	23-26 Mar	30-3 Mar	6-7 Abr 2009	17-18 Abr 2009	22-24 Abr 2009	29 Abr-1 May 2009	6-7 May 2009	16-17 May 2009	18-19 May 2009	27-28 May 2009	5-7 Jun 2009
3			1 Abr 2009	8 Abr 2009					11 May 2009		29 May 2009	
4									16-17 May 2009		27-31 May 2009	5-7 Jun 2009
5												
6												
7									16-17 May 2009		29-31 May 2009	5-7 Jun 2009
8									16-17 May 2009		29-31 May 2009	5-7 Jun 2009
9												

ACTIVIDADES

1. Elaboración del estudio.
2. Presentación del estudio.
3. Desarrollo del estudio.
4. Análisis y correcciones del Marco Teórico.
5. Transcripción del Marco Teórico definitivo.
6. Contactar a los "sujetos de estudio" para Observaciones y Entrevista.
7. Observación Participante.
8. Aplicación de las Entrevistas (Segui- Estructurada).
9. Transcripción de las Entrevistas.

