



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

**DE LATINOAMÉRICA AL BOSQUE DE ELWYNN: IMPLICACIONES DE LA
VIRTUALIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD**

Diego Alejandro Lozano Niño

Cod.2140071

Universidad Santo Tomás de Aquino

División de Ciencias Sociales

Facultad de Sociología

Bogotá, Colombia

2017

**Trabajo de investigación presentado para optar por el título de
Sociólogo**

Asesor
Cristhian José Uribe Mendoza

Universidad Santo Tomás de Aquino
División de Ciencias Sociales
Facultad de Sociología
Bogotá, Colombia
2017

Dedicatoria

Los recuerdos de un ayer no estarían en la memoria de no ser por aquellos a los cuales les debemos nuestro pasado.

La monografía en cuestión está dedicada a todas aquellas personas que sin importar los tiempos verbales fueron pasado, son presente y serán futuro.

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract.....	6
1. Introducción.....	7
2. Planteamiento del problema.....	8
2.1. Objetivos.....	11
2.1.1. Objetivo general	11
2.1.2. Objetivos específicos.....	11
2.2. Antecedentes	11
2.2.1. Estudios relacionados con la educación y el aprendizaje a través de los videojuegos	12
2.2.2. Estudios de los videojuegos en perspectiva de género	13
2.2.3. Estudios referentes a cultura en los videojuegos.....	14
2.2.4. WoW Y estudios respecto a la interacción social	15
2.2.5. WoW y estudios respecto a la identidad.....	15
3. Marco teórico-conceptual.....	16
3.1. Interacción social (virtual)	19
3.2. Realidad virtual (cibespacio).....	21
3.3. Identidad (Self e identidad virtual)	23
4. Marco metodológico.....	28
5. Resultados.....	33
5.1. Capítulo I: El mundo de Warcraft.....	33
5.1.1. Evolución Warcraftiana de la historia.....	34
5.1.2. Redes de batalla y plataformas de interacción.....	35
5.1.3. Reinos y organización poblacional. Clickeando el botón de Jugar	37
5.1.4. Razas, clases y facciones: encarnación virtual	39
5.1.5. El mundo de Warcraft, fantasía, cibespacio y representaciones	40
5.2. Capítulo II: Interacciones Fantásticas virtualizadas.....	48
5.2.1. Hablando en Azeroth: Canales de comunicación escrita y emotes.....	49
5.2.2. De Orco a Élfico: El lenguaje de Warcraft.....	50
5.2.3. Hermandades y amistades: Formas de organización comunitaria en Azeroth	52
5.2.4. Enemigos por vencer: Mazmorras, Bandas, Campos de batalla y Logros	57
5.2.5. Ciudades capitales: Nicho poblacional y economía	60
5.2.6. La Legión Ardiente: Nuevo contenido	65
5.2.7. Colonizando nuevos reinos: Quel'thalas en Facebook y conclusiones de la travesía	67

5.3.	Capítulo III: De Humano a Elfo y de Elfo a Humano. Selfs e identidades	71
5.3.1.	Precedentes del Self.....	71
5.3.2.	El Self: el “Yo” y el “Mi”	74
5.3.3.	Identidad vs Identidad virtual.....	78
6.	Conclusiones.....	83
7.	Referencias	87

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo el evidenciar las implicaciones de la relación entre interacción social y realidad virtual sobre la construcción de identidades en el videojuego World of Warcraft: legión. Para ello se tomó como teoría base el interaccionismo simbólico junto con algunos conceptos referentes a las tres principales categorías de análisis (interacción social, realidad virtual e identidad). Asimismo, como diseño metodológico se tomó la etnografía virtual y con ella la observación participante y la entrevista semiestructurada. En cuanto a los resultados de la investigación, se pudo observar que la relación entre interacción social y realidad virtual permite la construcción de una identidad virtual múltiple, colectiva, idealizada, híbrida y dialéctica, expresada a través de un lenguaje particular y verbal, en un mundo utópico de fantasía abstraído de la realidad física.

Palabras clave: Interacción social, realidad virtual, identidad, MMORPG, World of Warcraft.

Abstract

This research aimed to highlight the implications of the relationship between social interaction and virtual reality on the construction of identities in the video game World of Warcraft: Legion. For this, the symbolic interactionism together with some concepts related to the three categories of research (social interaction, virtual reality and identity) was taken as base theory. Also, as a methodological design, the virtual ethnography was taken and with it participant observation for its realization, in addition to the application of semi-structured interviews. As for the results of the research, it was possible to observe that the implications of the previously mentioned relationship on the construction of identity were a multiple, collective, idealized, hybrid and dialectical virtual identity construction, expressed through a particular and verbal language, in a utopian world of fantasy abstracted from the physical reality.

Key words: Social interaction, virtual reality, identity, MMORPG, World of Warcraft.

1. Introducción

La creciente expansión de la tecnología en todas sus formas, y específicamente dentro de la industria del entretenimiento, ha generado un “nuevo fenómeno social que ha sido poco estudiado desde una perspectiva sociológica: el de los videojuegos de rol multijugador en-línea, dentro de los cuales se desenvuelve un mundo social a través del ciberespacio en el que se relacionan diferentes factores tanto tecnológicos como humanos, como bien lo denota Bessiere, Seay y Kiesler (2007) al considerar la particularidad del videojuego de rol multijugador en-línea como un videojuego en el cual interactúan de manera masiva diferentes sujetos a través de un mundo virtual. Para ello, se crea un personaje al gusto del videojugador, se interpreta un rol y se sumerge a sí mismo tanto en la historia del videojuego como en una serie de interacciones con otros videojugadores para llevar a cabo tareas y situaciones en dicho mundo virtual.

Es así que, teniendo presente lo estipulado por dichos autores, en estos mundos es posible vislumbrar formas de interacción social desde la virtualidad, dando paso a un posible mundo social construido en el ciberespacio, lo cual hace de este un fenómeno interesante para abordar desde la sociología y permite que dicho abordaje permita comprender el desarrollo de la vida social a través de la internet. En este sentido, resulta pertinente identificar aquellas formas de interacción social que se dan en torno a estos videojuegos con el ánimo de conocer las posibles consecuencias que traen dichas interacciones en el desarrollo de la vida social.

En términos generales, se entenderá la interacción social como un escenario de comunicación, en donde no existe interacción social sin comunicación ni comunicación sin interacción social, debido a que es en el proceso de comunicación donde los sujetos proyectan sus subjetividades y modelos del mundo, e interactúan desde sus lugares de construcción de sentido (O'Sullivan, Hartley, Saunders, Montgomery & Fiske, 1997). Además, en términos de interacción, el individuo es un actor social que reproduce su contexto social a partir de sus interacciones cotidianas, es decir, la reflexión se centra en las relaciones intersubjetivas y se le otorga relevancia a los elementos de negociación y de comunicación en la construcción social de los contextos de sentido (Rizo García, 2006). De esta manera, se genera un debate respecto a lo que conlleva la aparición del internet en temas de interacción

social, dejando a la opinión científica dividida, es decir, la aparición de Internet como medio de comunicación ha generado una fuerte controversia sobre el surgimiento de nuevos patrones de interacción social. Por un lado, la formación de comunidades virtuales, basadas principalmente en la comunicación en línea, se han interpretado como la consumación de un proceso histórico de división entre la localidad y la sociabilidad en el establecimiento de una comunidad; por consiguiente, nuevos y selectivos modelos de relaciones sociales sustituyen formas de interacción limitadas por el espacio físico. Por otro lado, los que están en desacuerdo con la anterior tesis y la critican basándose en algunos estudios realizados por investigadores académicos (Kopomaa, 2000; Nafus y Tracely, 2000) defienden la idea de que la expansión de la Internet está conduciendo hacia un aislamiento social, una ruptura de la comunicación y un deterioro de la vida familiar, pues los individuos se refugian en el anonimato y practican una sociabilidad aleatoria, abandonando la interacción física en espacios reales (Castells, 1996).

2. Planteamiento del problema

El debate de la interacción social a través del internet es posible transferirlo, subsecuentemente, a los videojuegos en-línea. Esto debido a que dichos videojuegos comparten las dinámicas de la impersonalidad en cuanto a la relación entre individuos características de aquel debate, al tratarse de una forma más reciente, actualizada y divertida del propósito por el cual se ha distinguido la internet: la comunicación y, posteriormente, el entretenimiento. (Baena, 2002)

Estos nuevos espacios de interacción/comunicación se distinguen principalmente por su componente virtual, su finalidad lúdica y su componente multijugador en-línea, en los cuales pueden converger diferentes personas de diferentes partes del mundo, en una forma de interacción recreativa, no presencial y con la posibilidad de finalizar la relación en cualquier momento.

En este sentido, la problemática radica en que los videojuegos en-línea, al ser producto del rápido avance de la tecnología en términos de comunicación y entretenimiento, se convierten en una nueva realidad no física en la cual convergen diferentes actores que llevan a cabo procesos de socialización, dando paso a la consolidación de nuevas formas de interacción social y, asimismo, a un nuevo mundo

social que tiene lugar en la virtualidad, tal como lo señala el sociólogo francés Zygmunt Bauman:

Hoy vivimos simultáneamente en dos mundos paralelos y diferentes. Uno, creado por la tecnología online, nos permite transcurrir horas frente a una pantalla. Por otro lado, tenemos una vida normal. La otra mitad del día consciente la pasamos en el mundo que, en oposición al mundo online, llamo offline. (Bauman, 2014, párr. 5)

Por otra parte, es posible establecer una relación entre dicha interacción social con la construcción de identidad en aquel mundo online planteado por Bauman, pues la identidad no se presenta como determinada e inamovible, sino que se construye como un proceso dinámico, relacional y dialógico, que se desarrolla siempre en relación a un “otro”, para efectos prácticos, comprendido en la virtualidad. Es así que la identidad, indeterminada y múltiple, no es un producto fijo y estático definido únicamente por el sistema cultural y social, sino que es variable y se va configurando a partir de procesos de negociación en el curso de las interacciones sociales cotidianas. (Marcús, 2016)

Teniendo presente el debate respecto a los nuevos espacios de interacción/comunicación, lo planteado por Bauman en términos de los mundos contemporáneos online y offline, y la relación entre interacción e identidad posible en aquel mundo online, se hace necesario abordar este fenómeno en aras de descubrir los tipos de interacción que allí convergen, sus especificidades y su relación con esa realidad virtual que tiene lugar en el ciberespacio, para así conocer si al interior del videojuego y gracias a la relación interacción social – realidad virtual (ciberespacio), se crea y recrea una nueva identidad en el videojugador.

Así las cosas, el interés de esta investigación está orientado hacia el análisis del videojuego *World of Warcraft: Legion*, el cual es desarrollado por *Blizzard Entertainment* y pertenece a la serie de juegos *Warcraft*. Este ha llegado a ser el juego con más suscriptores dentro de la categoría MMORPG: Massively Multiplayer online role-playing game por sus siglas en inglés, que traducirían, para efectos prácticos, juego de rol multijugador masivo en línea; además es un juego de estrategia con elementos fantásticos y de ciencia ficción.

Se eligió este videojuego debido a que, al revisar el sitio oficial de *Blizzard Entertainment*, se mostraban estadísticas generales respecto al videojuego que

exponían que éste cuenta con 100 millones de cuentas que han sido creadas desde su lanzamiento en 2004 lo cual duplica la población de Corea del Sur e iguala la suma de las poblaciones de Alemania, Bielorrusia y Suecia (Zamorano, 2014). Además, *World of Warcraft* tiene jugadores de 244 países y territorios por todo el globo, demostrando que su alcance poblacional es muy amplio, lo que indica que su impacto es global y justifica el abordarlo sociológicamente.

Sin embargo, dicho MMORPG cuenta con servidores en los que divide su población total, fragmentando su alcance y concentrando dicha población en lugares ciberespaciales acordes a su idioma y/o rasgos compartidos continentalmente fuera del juego. Es decir, hay servidores latinoamericanos, norteamericanos, europeos, entre otros. Lo anterior dejándolo a la escogencia del videojugador que ingresa al videojuego, es decir, la persona, al ingresar al juego, decide cuál servidor está más acorde a sus preferencias, gustos y/o intereses, por ejemplo, dándole la oportunidad a un videojugador colombiano que ingrese a un servidor norteamericano.

World of Warcraft, además, permite que el total de videojugadores mencionados anteriormente se adentren en un mundo virtual (online) con historia propia y características únicas donde coinciden personas de cualquier parte del mundo (que posean acceso a internet, una cuenta de *Blizzard* y la capacidad económica para adquirir el juego y pagar la suscripción mensual correspondiente), las cuales se relacionan en función del videojuego, comparten experiencias y generan procesos de socialización a través de las herramientas propiciadas por la plataforma del mismo. De esta manera, el videojuego brinda a los videojugadores el (ciber) espacio propicio para que la interacción social tenga lugar.

De igual forma, este MMORPG, particularmente, ha despertado la curiosidad investigativa en temas de lo social y lo cultural, resaltando la importancia de éste como fenómeno pertinente para la investigación científica. Tal es el caso de “From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft” de los autores Williams, et al. (2006), quienes realizan un estudio con el objetivo de dar cuenta de las dinámicas sociales encontradas en las Hermandades dentro del videojuego a través de la implementación de varias entrevistas a los jugadores; o, “My life as a night elf priest” de Bonnie A. Nardi (2010), quien hace un recuento antropológico de lo encontrado al interior del videojuego en términos de cultura y comunidad. Sin

embargo, no se ha estudiado en temas de interacción social, realidad virtual, identidad y su relación entre sí desde la sociología. De este modo, el presente estudio se plantea el siguiente interrogante: ¿Qué implicaciones tiene la relación entre interacción social y realidad virtual (cibespacio) sobre la construcción de identidad en los videojugadores de *World of Warcraft: Legion*?

2.1. Objetivos

2.1.1. Objetivo general

Analizar las implicaciones que tiene la relación entre interacción social y realidad virtual (cibespacio) sobre la construcción de identidad en los videojugadores de *World of Warcraft: Legion*.

2.1.2. Objetivos específicos

1. Establecer las características del videojuego *World of Warcraft: Legion*
2. Caracterizar las formas de interacción social que se dan a través del videojuego *World of Warcraft: Legion*
3. Examinar el vínculo que puede existir entre la interacción social, cibespacio y la construcción de identidades virtuales en los videojugadores dentro y a través del videojuego *World of Warcraft: Legion*

2.2. Antecedentes

El presente estado de la cuestión contiene una breve reflexión sobre las contribuciones teóricas y empíricas que se han hecho previamente frente al fenómeno que se pretende explicar, a saber, la construcción de identidad a través de los videojuegos.

En primer lugar, se agruparán aquellas discusiones encontradas en temas de educación, es decir, que abordan los videojuegos como una herramienta pedagógica y su utilidad en la enseñanza. En segundo lugar, se comprenderán los estudios encontrados respecto al tema de género. En tercer lugar, se asociarán los debates que respectan a la cultura, provenientes de aquellos estudios que han contemplado a los videojuegos como un fenómeno cultural, donde tienen lugar prácticas sociales particulares. Y, por último, se presentará lo encontrado en relación a los estudios

realizados específicamente al carácter social de *World of Warcraft* y sus implicaciones científicas, dividiendo esta sección en dos temáticas fundamentales: “WoW (forma corta de *World of Warcraft*) e interacción social” y “WoW e identidad”. Todo esto para progresivamente ir aterrizando la investigación al objeto de estudio.

En primera medida cabe aclarar que el encontrar información de carácter investigativo y más específicamente de carácter sociológico respecto a este tema –los videojuegos-, fue difícil puesto que, si bien los videojuegos están inmersos en la realidad social contemporánea, el ahondar en ellos en cuanto a cuestiones de construcción y/o transformación de lo social -en tanto producción de habla hispana-, se ve muy limitado. Por otra parte, la producción en inglés referente al juego en específico, nos muestra que el juego sí es tenido en cuenta como objeto de estudio para las ciencias sociales. Y, por último, se hará una recapitulación de lo encontrado para denotar lo que aporta esta revisión a la investigación.

2.2.1. Estudios relacionados con la educación y el aprendizaje a través de los videojuegos

Buena parte de las investigaciones sobre videojuegos, como común denominador, tienen un interés marcado por el ámbito educativo, pues la mirada respecto a ellos, al menos en habla hispana, ha tomado el rumbo de usarlos como herramientas de aprendizaje y enseñanza.

Como bien lo denota Lacasa (2013), quien tomó como punto de partida videojuegos particulares (Portal, 2007- New Super Mario Bros, 2006 - Alicia- Spore, 2008- Bloom Box, 2008) y desde allí planteó como tesis principal cómo estos videojuegos tienen un carácter lúdico y pedagógico en los niños y jóvenes, pues en ellos –los videojuegos-, se encuentran procesos de resolución de conflictos, creatividad e interpretación de lenguajes audiovisuales; todo esto desde una definición de videojuego, sus rasgos, características y su vinculación con la inteligencia artificial. Además, se fijó en qué se puede aprender y enseñar desde estos juegos de una forma más eficaz que la tradicional forma de enseñanza. En este sentido, se puede observar que se analizan los videojuegos en función de la educación y cómo puede aportar cada uno de ellos a un campo específico de aprendizaje y enseñanza.

Ahora bien, en la línea de la educación también existen “manuales” sobre cómo usar los videojuegos como herramienta metodológica en las aulas de clase, en los cuales guían al docente de qué forma puede usarlos y para qué pueden servir.

Esto es evidenciable en lo planteado por Miglino, Nigrelli y Sica (2013), quienes, desde varios enfoques psicológicos del aprendizaje, desde la adquisición o la asimilación de la información referida por parte del individuo tutorizado hasta un modelo más constructivo, reconocen tanto la posición del estudiante para tomar la iniciativa como las instrucciones de su propio aprendizaje. Además, “una dimensión social y cultural, en la que la interacción con los demás se percibe como un elemento central del proceso de aprendizaje y en la que se reconoce, mediante la colaboración y la participación, una visión más simétrica que toma en consideración las contribuciones del propio alumno a este proceso” (Miglino, et al, 2013). Es pertinente aclarar que, aunque dentro del marco referencial de los autores se retomen aportes sociológicos del por qué y el para qué usar los videojuegos, esta “investigación” es de carácter orientador para docentes.

Todo esto como resultado de casi diez años explorando los videojuegos, aprendiendo a jugar, conversando con sus diseñadores y distribuidores y, además, trabajando en las aulas con niños, niñas, jóvenes y el profesorado.

También existe, en el marco de esta categoría, un barrido histórico y conceptual respecto a las distintas clases de videojuegos, una especie de glosario sobre este tema que instruirá al lector respecto a la variedad de los videojuegos y su finalidad como representante del ocio.

2.2.2. Estudios de los videojuegos en perspectiva de género

En esta temática se analiza cómo los videojuegos en general han tomado una postura de género. Además, denotan en algunos títulos la violencia de género, pues sólo una minoría de la gente trabajando en esta industria multimillonaria son mujeres, y sus condiciones son denunciadas una y otra vez, además, esta proporción acaba reflejada dentro de la pantalla, con una representación estereotipada y sexista a través de personajes encasillados que se repiten una y otra vez.

Los estudios sobre género y tecnología se han realizado investigaciones relacionadas con variables como el acceso, el uso, la competencia o la actitud, poniendo siempre

de manifiesto las diferencias entre ambos sexos (Gil & Vall-llovera, 2009), los cuales han tenido como orientación metodológica, desde análisis de estadísticas hasta revisión bibliográfica. Como, por ejemplo, el caso de la investigación realizada por Adriana Gil Juárez, Joel Feliu y Anna Vitores González denominada “Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego”, donde se pretendía dar cuenta por qué las mujeres estaban alejadas de los videojuegos, mostrando que la creación y el consumo de la tecnología, especialmente en cuanto a videojuegos, en un mundo occidentalizado, recrea distintos espacios de vida para las personas en función de la invención, distribución y performatividad de diferencias en términos de lo sexual.

2.2.3. Estudios referentes a cultura en los videojuegos

Lo desarrollado dentro de esta categoría son estudios etnográficos en función de conocer cómo se consolidan comunidades virtuales dentro de los videojuegos, además de ver cómo esto influye en la vida cotidiana de los usuarios. En este sentido para articular sus estudios a lo teórico abordan varias categorías, entre las cuales se destacan: la categoría “comunidad” compuesta por tres características: “1) Existen redes de lazos interpersonales y un sentimiento de pertenencia. 2) Existen vínculos entre los individuos, donde estos adoptan roles dentro de un orden social. 3) Existe interacción/comunicación entre los miembros capaz de transformar las modalidades de mantenimiento del espacio” (Taylor, 2006), y para comprender estas comunidades, los autores Mallaby, Taylor y Ruiz (2009, 2006, 2015) analizan las diversas situaciones que allí se dan a partir de subconceptos como las “hipermediaciones” las cuales son entendidas como “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Ruiz, 2015, p 10)

Con lo anterior, estos trabajos examinan procesos etnográficamente complejos en las comunidades virtuales, los juegos como tal y la creatividad dentro de la industria, además de preguntarse por qué los mundos virtuales son importantes y qué factores están en juego dentro de ellos. En cuanto a lo encontrado en inglés, como bien se apreció anteriormente, se encontró más material en lo que respecta a estudios sobre World of Warcraft, teniendo en cuenta esto, lo encontrado se expondrá a continuación.

2.2.4. WoW Y estudios respecto a la interacción social

En varios estudios se encontró que uno de los componentes y razones más importantes para el éxito de los MMORPG es que estos juegos son vistos como arenas para la interacción social. Por ello, al analizar el texto denominado “Social play?: a study of social interaction in temporary group formation (PUG) in World of Warcraft” de los autores Eklund y Johansson (2010), se estudió cómo está estructurada la interacción social en grupos temporales denominados “PUG” (pick up groups) que son los grupos que se forman temporalmente para cumplir un objetivo en el juego.

Los resultados obtenidos de esta investigación- a través de observación participante-, muestran que existe poca interacción social entre los “PUG”. Pues la comunicación es mínima y los objetivos para los que se reúne ese grupo temporal, se cumplen demasiado rápido para permitir una interacción más profunda. Sin embargo, se encontró una interacción social mucho mayor cuando varios jugadores de la misma hermandad jugaban juntos en estos “PUG” (Eklund & Johansson, 2010)

Por otra parte, al contemplar otro estudio, denominado “Understanding Social Interaction in World of Warcraft” se muestra que si bien hay investigaciones que argumentan que la interacción social es la fuerza primaria para que los videojugadores continúen jugando MMORPGs, hay estudios que revelan también – como el que contemplamos anteriormente-, que los videojugadores no necesariamente socializan con otros jugadores. A lo cual el estudio propone que esta duda se da debido a la falta de un marco conceptual que articule adecuadamente lo que significa la interacción social en los MMORPGs. (Hsueh-hua & Been-Lirn, s.f.) Para lo anterior, la investigación fue realizada a través de una etnografía en aras de mapear la interacción social dentro del juego World of Warcraft, proporcionando un amplio marco de los factores que afectan la interacción social.

2.2.5. WoW y estudios respecto a la identidad

En términos de identidad, los estudios encontrados examinan la posibilidad de encontrar identidades en los MMORPGs en los cuales los videojugadores usan herramientas gráficas y softwares para la creación de personajes con el objetivo de construir un avatar.

Es así que, en uno de los estudios contemplados titulado “The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft” (2007), se parte de la hipótesis de que los videojugadores de WoW crearían su personaje principal más similar a su yo ideal que lo que los jugadores eran.

Los resultados arrojaron que una muestra de videojugadores calificaron sus personajes de tener mejores atributos que los que ellos mismos tenían, apoyando la hipótesis planteada. Aunque esta tendencia era más fuerte en los videojugadores con menor bienestar psicológico, sugiriendo así que el mundo del juego le da la libertad a los videojugadores de crear “Yo’s” virtuales exitosos. (Bessiére, Seay, & Kiesler, 2007)

Como bien se observó a lo largo de lo encontrado en este estado del arte, los videojuegos en general, tienen un abordaje teórico -en tanto a habla hispana-, enfocado más que todo a cuestiones de educación, un poco a cuestiones de género y un poco también, a lo que refiere a cultura. Además en cuestiones de interacción social e identidad, al ser trabajado en inglés y por países distintos a los latinoamericanos, se demuestra no sólo que estos temas y este videojuego tienen el carácter necesario para ser abordado sociológicamente, sino lo necesario de que dicho abordaje se haga desde contextos latinoamericanos, pues como se mencionó en el objetivo, este estudio está destinado a un servidor netamente latinoamericano, en el cual puede que se comprendan lógicas sociales distintas a las que se observaron en los diferentes documentos mencionados.

3. Marco teórico-conceptual

Esta investigación tendrá como corriente epistemológica el paradigma histórico hermenéutico, también conocido como interpretativo, el cual se caracteriza por el entendimiento dinámico, diverso y holístico de la realidad y su interés va dirigido al significado de las acciones humanas y de la práctica social. Uno de sus propósitos como paradigma es realizar una crítica al paradigma positivista que se basa en los conceptos de control y predicción, sustituyendo éstos por la comprensión, la significación y la acción. Además de lo anterior, este paradigma pretende desarrollar conocimiento ideográfico y cuestionar la existencia de una realidad externa y valiosa para ser analizada (Gómez, 2010)

Las características de este paradigma son, en primer lugar, que busca la interconexión entre los diferentes elementos que pueden estar influyendo en un fenómeno particular para que resulte de determinada manera. En segundo lugar, la relación sujeto-objeto es concomitante, es decir, la investigación tiene un carácter democrático y consensuado entre el investigador y los sujetos investigados. En tercer lugar, considera a la entrevista, la observación participante y los estudios de caso, como algunos de los instrumentos de investigación más recomendados para realizar un estudio. En cuarto lugar, no son fundamentales las generalizaciones o leyes teóricas a nivel macro. Y, por último, al querer crear un conocimiento ideográfico, se centra en la comprensión e interpretación de lo específico. (Gómez, 2010)

Conociendo a grandes rasgos las características del paradigma, se eligió para este estudio debido a que si bien esta investigación busca dar a conocer un fenómeno particular y poco abordado como lo es la identidad construida en estos escenarios virtuales (MMORPG), la forma más oportuna para hacerlo, en primera medida, es a través de una interpretación y una comprensión del mismo, con el ánimo de entender las dinámicas sociales que allí tienen lugar, comprender sus significados y poder abordarlas respectivamente a través de una perspectiva sociológica.

Ahora bien, teniendo presente la corriente epistemológica que atravesará la investigación, se hace necesario ahora definir desde cuál perspectiva teórica se referenciará principalmente. Para responder a lo anterior, la teoría que iluminará este fenómeno y que a su vez está comprendida por este paradigma debido a su estrecha relación con las características mencionadas de éste, será el interaccionismo simbólico.

Se eligió esta teoría gracias a la relevancia de lo simbólico dentro de sus postulados; pues la investigación se desarrollará en un ambiente “no real” en el cual los signos y símbolos, además de la interacción social, son los que darán la oportunidad de construir conocimiento científico en esta realidad virtual consolidada en el videojuego.

En este sentido, entendiendo el interaccionismo simbólico como una perspectiva teórica según la cual:

El significado de una conducta se forma en la interacción social. Su resultado es un sistema de significados intersubjetivos, un conjunto de símbolos de cuyo significado participan los actores. El contenido del significado no es más que la reacción de los

actores ante la acción en cuestión. La consciencia sobre la existencia propia se crea al igual que la consciencia sobre otros objetos; o sea, ambas son el resultado de la interacción social. (Blumer, 1969, p1)

Se puede observar que esta perspectiva teórica hace énfasis en la importancia del significado y la interpretación como resultado de una interacción social, pues es a partir de esta que se establecen dichos significados y los sujetos actúan en función de eso que es socialmente construido.

El interaccionismo simbólico, con su origen histórico ligado al pragmatismo y al conductismo, fue concebido en la Universidad de Chicago durante los años veinte bajo las teorías de Dewey, Mead y Simmel –como referentes más importantes-, por Herbert Blumer y otros estudiantes. Enfrentándose a teorías macro como el funcionalismo estructural y el conductismo radical, las cuales tomaban fuerza para ese entonces, Herbert Blumer, en 1937, acuña el término interaccionismo simbólico y le da sustento teórico explicando que ambas perspectivas contra las que se enfrentaba ignoraban los procesos cruciales por los que los actores confieren significado a las fuerzas que actúan sobre ellos y sus propias conductas, limitándose a estímulos externos y normas.

Para ello, tanto Blumer como Mead determinaron que los principios básicos del interaccionismo simbólico son: en primer lugar, y a diferencia de los animales, los seres humanos están dotados de razón. En segundo lugar, la razón en tanto capacidad de pensamiento, está modelada por la interacción social. Y asimismo, en esa interacción social las personas aprenden los significados y los símbolos que les posibilitan desempeñar su capacidad de pensamiento. En tercer lugar, los significados y los símbolos permiten a los sujetos, actuar e interactuar de forma humana, es por ello que las personas son capaces de cambiar o alterar los significados y los símbolos que usan sobre su interpretación de la situación. En cuarto lugar, los sujetos son capaces de introducir estos cambios y alteraciones ya que, en parte, a su capacidad para interactuar con ellos mismos, lo que les permite analizar los posibles caminos de la acción, valorando ventajas y desventajas para elegir uno. Y, por último, las pautas entrelazadas de acción e interacción constituyen los grupos y las sociedades. (Ritzer, 1993)

Además de lo anterior, Ritzer destaca y considera que el interaccionismo simbólico posee tres aspectos centrales: Primero, el análisis de la interacción entre el actor y el mundo. Segundo, una concepción del actor y del mundo como procesos dinámicos y no como estructuras estáticas. Y, tercero, la enorme importancia asignada a la capacidad del actor para interpretar el mundo social. (Ritzer, 1993) En últimas, los sujetos aprenden los símbolos y los significados en la interacción social.

Asimismo, la respuesta a los signos es irreflexiva, y a los símbolos enteramente reflexiva. Los signos significan algo por sí mismos como el ejemplo planteado por Ritzer en el cual los gestos de perros enzarzados, expresados en una pelea, significarían peligro.

Teniendo en cuenta lo anterior, la investigación comprenderá tres conceptos fundamentales y transversales a la teoría base (interaccionismo simbólico), que, si bien no estipula algunos de estos conceptos como tal, se pueden relacionar con determinados postulados de esta teoría y orientarlos de tal manera que se adapten a los conceptos. Dichos conceptos son: en primer lugar, la interacción social, en segundo lugar, la realidad virtual y, por último, la identidad. La elección de éstos se realizó en función de lo que pueden sintetizar a la hora de cumplir con los objetivos del estudio, pues con ellos se tendrá una panorámica más apropiada del fenómeno, además de responder con el interés de la investigación.

3.1. Interacción social (virtual)

La sociología ha intentado explicar los fenómenos sociales en términos estructurales o externos al individuo, como puede ser en términos de conflictos de clases, expresiones culturales u observar la acción individual como resultado de un sistema externo al individuo. Así mismo, la acción de los sujetos se ha explicado a partir de relaciones macro, es decir, a partir de posiciones sociales o roles que cumplen en una estructura social. Sin embargo, para el interaccionismo simbólico la sociedad no está principalmente constituida por estos elementos pues para esta teoría, esos conceptos son abstracciones sin sentido en la medida que no han sido conectados a los actos y experiencias de los sujetos que son las partes que para el interaccionismo simbólico tienen peso a la hora de estudiar la realidad. (Valdes, 2010)

Según el interaccionismo simbólico, el significado de una acción se forma en la interacción social. Así mismo en la interacción se crea un sistema de significados intersubjetivos, un conjunto de símbolos de cuyo significado participan los actores. Es por ello que el contenido del significado es la reacción de los actores ante la acción realizada. "La consciencia sobre la existencia propia se crea al igual que la consciencia sobre otros objetos; o sea, ambas son el resultado de la interacción social." (Valdes, 2010)

En este sentido, la interacción social ocurre primero y crea capacidad de reflexionar, de autoconsciencia. Además, sólo a través de la reacción de los demás ante mí mismo, o sea, ante mi conducta, así como es concebida por los otros, tengo la oportunidad de descubrirme como sujeto y objeto al mismo tiempo.

Ritzer (1993) señala que un yo implica necesariamente la existencia de otros como miembros de la interacción, puesto que se crea y mantiene a través de dicha interacción. El yo o la identidad no es por tanto más que una relación. El aporte de Mead, diría también Ritzer, es justamente el insistir en la existencia de un sujeto activo, que elige y que al mismo tiempo es determinado por las experiencias producto de la interacción social

Ahora bien, para el interaccionismo simbólico una parte fundamental de la interacción es el acto, el cual "no es en sí un fenómeno emergente, sino la base de toda emergencia" (Ritzer, 1993, p 220). El acto es la base de todos los aspectos del análisis de Mead, el cual identificó cuatro fases fundamentales e interrelacionadas del acto que representan un todo interrelacionado dialécticamente. La primera fase es la del impulso, que genera un "estímulo sensorial inmediato" y la reacción del actor al estímulo, la necesidad de hacer algo como respuesta a la interacción.

La segunda fase del acto es la "percepción", en la que el actor busca y reacciona a un estímulo relacionado con el impulso, en el caso del hambre, las diversas maneras de satisfacer esa necesidad. Los sujetos son capaces de sentir o percibir el estímulo a través del oído, el olfato, el gusto, etc. (Ritzer, 1993)

La tercera es la fase de la "manipulación". Cuando se exterioriza el impulso y el objeto ha sido percibido, el siguiente paso es la manipulación de dicho objeto, es decir, la acción que el sujeto realiza con respecto a él. Esta fase es, para Mead, una pausa temporal importante en el proceso, porque mientras tiene lugar no se muestra una

respuesta inmediatamente. (Ritzer, 1993) Y, por último, la realización del acto que es llevar a cabo la acción que satisface el impulso original.

Una vez entendida la interacción desde la teoría base, se hace necesario también tener en cuenta una definición afín y explícita del concepto de interacción social, por ello, se ha definido la interacción social como:

Un escenario de la comunicación, y a la inversa. No existe una sin la otra. En el proceso de comunicación los sujetos proyectan sus subjetividades y modelos del mundo, interactúan desde sus lugares de construcción de sentido. En términos muy generales, la interacción puede ser comprendida como el intercambio y la negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales. (O'Sullivan, Hartley, Saunders, Montgomery, & Fiske, 1997, p 196)

Teniendo presente esta definición y los postulados anteriores, se observa que la interacción está mediada por la comunicación, el acto y los actores; y es a través de esta relación que se le otorga sentido o significado a las cosas, por ello, a la hora de justificar lo anteriormente planteado al fenómeno de los *MMORPG*, se pretende conocer el sentido que tiene esa interacción, la comunicación y el acto como tal, para posteriormente identificar cómo afectan éstos a la posible construcción de identidades.

3.2. Realidad virtual (ciberspacio)

Conociendo ya el primer concepto y su relevancia en esta investigación, se puede observar cómo va dando indicios de este segundo, pues si bien existe una interacción social, es necesario tener en cuenta también dónde se da ésta. Es por ello que se entenderá la realidad virtual como aquel (ciber) espacio donde tiene lugar dicha interacción.

El ciberspacio es un nuevo mundo en el que tenemos conciencia de nosotros mismos siendo partícipes de él; este espacio cibernético configura y fomenta una red de relaciones sociales que transforman constantemente el trasfondo que da lugar a la interacción social y, por consiguiente, transforma la manera en la que se construye una sociedad y una cultura determinada.

Es por lo anterior que, como lo diría Muñoz "No basta con el planteamiento de criterios claros en el ámbito de una ingeniería política, es necesaria una metafísica del

ciberespacio. Esta metafísica del ciberespacio habrá de encargarse de problemas como la externización informática de los contenidos mentales y la consolidación de la identidad y la individualidad personal en el ciberespacio" (Muñoz, 2008. p 1). Sin ahondar en aquello de la metafísica, pues eso no nos concierne, si se hace necesario analizar el ciberespacio –en tanto realidad virtual-, pues de alguna manera, el ciberespacio se convierte en un laboratorio en el que “falsificamos la evidencia “propia” de nuestra realidad natural e ingresamos (por ejemplo) a realidades virtuales a través de interfaces de inmersión en universos de “experiencias” digitalizadas" (Muñoz, 2008. p 2)

Además, como también lo propone Muñoz, la asimilación del cuerpo al interior de las realidades virtuales propicia una fusión entre el "yo" y el avatar; sin embargo, el cuerpo en la realidad no-virtual determina el tiempo que dure este acople entre la computadora y la mente (Muñoz, 2008), pues aun en el ciberespacio, el cuerpo "no virtual" tiene necesidades que satisfacer, además de que el sujeto debe responder a esa realidad no virtual aún.

Ahora bien, al relacionar este concepto a la teoría base, se pudieron rescatar algunos elementos que, si bien no están directamente relacionados, pueden acoplarse perfectamente al concepto de realidad virtual.

Uno de los elementos son los "símbolos significantes", los cuales son entendidos, en un principio, como gestos por Mead, pero refiere al lenguaje u otro proceso de interacción donde se posibilita la adaptación entre los sujetos involucrados a cualquier acto social, con referencia al objeto u objetos con que dicho acto está relacionado.

Además, los símbolos significantes cumplen otra función importante en la teoría de Mead, pues hacen posibles los procesos mentales, espirituales, y demás, exponiendo que el pensamiento humano sólo es posible a través de los símbolos significantes, haciendo énfasis en el lenguaje.

Mead según Ritzer define la inteligencia como "la adaptación mutua de los actos de los organismos" (Mead. Citado por Ritzer, 1993. p 227), por ello lo que distingue a los humanos es que ellos demuestran inteligencia (al igual que los animales, sólo que en lugar de ser irracional es racional), o que tienen "capacidad de adaptación mutua", a través del empleo de símbolos significantes

Lo más importante de la inteligencia reflexiva de los humanos, plantea Ritzer, es su capacidad de inhibir temporalmente la acción, de ralentizar sus reacciones ante los estímulos, por ello, Mead no acepta la idea de que el significado sea un fenómeno "psíquico" o una "idea" *per se*, sino, que el significado está intrínseco en el acto social, en pocas palabras, es la respuesta del segundo sujeto en la interacción, la que da significado al acto del primer sujeto. (Ritzer, 1993)

Teniendo en cuenta lo anterior, y entendiendo al ciberespacio como producto virtual de una interacción donde convergen sujetos quienes virtualizan sus "yo", los símbolos significantes tienen lugar dentro del concepto de realidad virtual en la medida en que el lenguaje aún tiene preponderancia en este medio, creando actos sociales en donde se construyen significados gracias a la inteligencia reflexiva de los sujetos.

Por el otro lado, para tener una definición clara del concepto, en aras de especificar y comprenderlo mejor, se ha tomado la siguiente definición, en donde la realidad virtual

Hace referencia al resultado de la manipulación de los sentidos humanos (el tacto, la vista y el oído) a través de entornos sintetizados por una computadora. En estos entornos, uno o varios participantes, acoplados de manera adecuada al sistema de la misma, interactúan de manera tan rápida e intuitiva que la computadora y su operación sintetizadora desaparecen de la conciencia del usuario, con lo que el entorno artificial así generado es experimentado como si fuera «natural». "(García, 2007. p 82)

Es así que se da lugar a un espacio virtual sin restricciones temporales en el que pueden converger diferentes sujetos al mismo tiempo, siendo éstos quienes construyen un contexto de referencia no material y por lo tanto no comprobable físicamente a través de interacciones sociales, es decir, el ciberespacio deja de ser simples códigos de programación y se vuelve una realidad virtual en la que se pueden observar diferentes procesos sociales.

3.3. Identidad (*Self* e identidad virtual)

Por último, tenemos la identidad. Esta se hace relevante en la medida en que si ahora se puede conocer dónde y cómo es la interacción (realidad virtual e interacción social virtual) es necesario saber qué implicaciones tienen estas dos categorías en el desarrollo de una identidad al interior del ciberespacio.

Para relacionar este concepto con el interaccionismo simbólico y aunque no se especifique desde Mead que el *Self* sea o esté relacionado con la identidad del sujeto, sí se puede observar que este concepto posee diversas particularidades que se pueden asociar a la identidad.

El *Self* es, en lo esencial, la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto, aunque éste tiene la capacidad de ser tanto sujeto como objeto, además el *Self* presupone un proceso social, pues como diría Ritzer citando a Mead "El *Self* surge con el desarrollo y a través de la actividad social y las relaciones sociales." (Mead. Citado por Ritzer; 1993. p 230). Para Mead, es imposible concebir un *Self* sin la existencia de experiencias sociales, sin embargo, una vez que el éste se ha desarrollado, puede seguir existiendo en carencia de contacto social.

El *Self* estaría dialécticamente relacionado con la mente, esto es, por un lado, Mead afirma que el cuerpo no es un *Self* sino que se transforma en él sólo cuando la mente se ha desarrollado. Por otro lado, el *Self* y su proceso reflexivo son esenciales para el desarrollo de la mente. Y como diría Ritzer, "es imposible separar mente y *Self* porque este es un proceso mental." (Ritzer; 1993. p 230)

Sin embargo, aunque se pueda considerar como un proceso mental, el *Self* es un proceso que es también social debido a que la consecución del *Self*, sólo se logra a través de la reflexión de esos procesos e interacciones sociales, o de la capacidad de ponernos inconscientemente en el lugar de otros y actuar como lo harían ellos. Y es así que las personas son capaces de examinarse a sí mismas de igual modo que otros las examinan a ellas.

Mead sitúa la concepción del *Self* en dos etapas del desarrollo infantil:

1. La etapa del juego, durante la cual el niño aprende a adoptar la actitud de otros niños determinados. Sin embargo, se trata de un *Self* limitado porque el niño sólo es capaz de adoptar el papel de otros determinados y particulares.
2. La etapa del deporte, que es necesaria para el desarrollo de un *Self* completo, pues si en la etapa del juego el niño acoge el papel de otros, en la etapa del deporte el niño acoge el de todos los que están involucrados en la interacción, es decir, se construye en función del grupo y no de unos particulares, además, es en esta etapa donde se comienza a manifestar la organización y a perfilarse la personalidad (Ritzer, 1993)

La etapa del deporte contiene un concepto fundamental para Mead, que es "el otro generalizado". El otro generalizado es la actitud del conjunto de la comunidad, es decir, acoger las actitudes del grupo social organizado al cual pertenece.

La capacidad de acoger el papel del otro generalizado es esencial para la consecución del *Self* y asimismo es importante que los sujetos sean capaces de determinarse a sí mismos desde la perspectiva de ese "otro generalizado" y no simplemente desde el punto de vista de otros.

Mead, según Ritzer, especifica que cada *Self* es diferente de los demás, pues los *Self* comparten una estructura común, pero cada uno posee un referente biográfico particular. (Ritzer, 1993) Los sujetos, en este sentido, poseen una variedad de "otros generalizados" y asimismo una variedad de *Self*, siendo esta variedad particular de cada sujeto lo que le hace diferente de los demás

Mead También identifica dos etapas del self que denomina el "Yo" y el "Mí". El "yo" es la respuesta inmediata de un sujeto a otro. "Es el aspecto incalculable, imprevisible y creativo del Self" (Ritzer; 1993. p 234). En este sentido, no se es totalmente consciente del "yo", y a través de él nuestras propias acciones nos asombran. El "yo" es relevante pues es una fuente importante de innovación en el proceso social, diría Ritzer. Debido a que es en el "yo" donde se hallan los valores más importantes del sujeto, además de establecer la realización del *Self*. Y, por último, es el "yo" el que permite desarrollar una personalidad definida.

El "mí", por otra parte, es interiorización del "otro generalizado" y a diferencia de lo que ocurre con el "yo", las personas son conscientes de éste, por ello, el "mí" en últimas implica la responsabilidad consciente. El "mí" sería un sujeto convencional, por ejemplo, los conformistas están dominados por el «mi» y los grandes personajes históricos por el "yo", sin negar que cada persona es poseedora de ambos. (Ritzer, 1993)

Una vez conocido lo relacionado al *Self* se hace necesario dar una definición tácita del concepto que engloba este apartado, la identidad, que se ha definido como:

Una manifestación relacional: identidad y alteridad tienen una parte común y están en relación dialéctica. La identidad, entonces, es resultado de interacciones negociadas en las cuales se pone en juego el reconocimiento. Comprendida de esta forma, ella supone tres niveles de análisis: el reconocimiento de sí mismo, el reconocimiento hacia

otros y el reconocimiento de otros hacia nosotros. La identidad como “fluidez” se genera en la interacción social y se construye y reconstruye constantemente en los intercambios sociales. (Taylor. 1993, citado por Marcus, S.f. p 108)

Para relacionar lo anteriormente expuesto, se observa que tanto el "*Self*" propuesto por el interaccionismo simbólico como la definición de identidad explícita, tienen varios elementos en común, ya que ambos proponen una percepción de sí mismo, un reconocimiento a los otros y de los otros, y la importancia de la interacción para la consecución de la identidad/*Self*

Ahora bien, este fenómeno, tendría una variación y ésta sería que la identidad perceptible y reconocible estaría construida desde –como se mencionó anteriormente- una realidad virtual, que en últimas es no presencial, dando pie a que la identidad en cuanto a “corporeidad” al menos, tenga la posibilidad de reconfigurarse.

Es así que el concepto de identidad, si bien no se reformularía, entraría en discusión bajo la hipótesis planteada anteriormente y en este sentido, se hace necesario corroborar dicha hipótesis en campo. Para ello, se planteará el concepto de identidad virtual, debido a que:

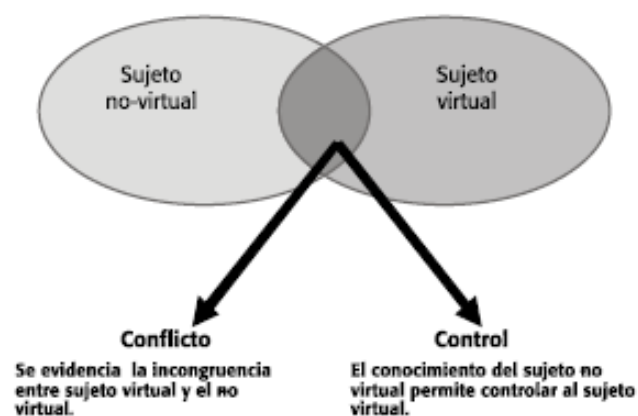
En la identidad virtual confluyen tanto fenómenos de identidad colectiva (que me asemejan o alejan del grupo) como individual o personal (identificándonos con diferentes identidades). Pero el estudio de la identidad virtual precisa del análisis de otros componentes tales como nuestros comportamientos en la red así como el entendimiento del cuerpo virtual como parte esencial de nuestra identidad. (Muros, 2011. pp 52-53)

Además, las comunidades virtuales, como lo plantean Aguilar y Hung, están diseñadas para permitir a sus usuarios el re-crearse y re-diseñarse, dando pie para que la identidad virtual sea un proceso consciente en donde no se tenga del todo presente y no sean totalmente determinantes las experiencias ni las vivencias.

Sujeto	
Dimensión no-virtual	Dimensión virtual
-Sujeto como resultado de sus experiencias, vivencias, mediaciones -No decide qué rasgos lo definen e identifican ante los otros -Es verificable -Para la interacción es necesario formar parte del mismo espacio social (Bourdieu1997)	-Producto consciente de sí mismo -Posee control sobre los rasgos y elementos que lo definen e identifican ante los otros -Difícil, mas no imposible, de verificar -No requiere ser parte del mismo espacio social para la interacción.

(Aguilar and Hung, 2010)

Es necesario aclarar, que esta distinción de dimensiones planteada por dichos autores, no las hace mutuamente excluyentes, sino se complementan a la hora de la consolidación de una identidad virtual, es decir, esa bidimensionalidad del sujeto y la superposición de estos espacios (virtuales y no virtuales), hacen de éstos mecanismos de control entre sí, que dejan al sujeto virtual sujeto al no virtual y viceversa (Aguilar and Hung, 2010), como se observa a continuación.



(Aguilar and Hung, 2010)

Es así que tanto el sujeto no virtual determina al virtual, como el no virtual puede determinar al no virtual mediante lo que ocurra en sus distintas facetas y (ciber) espacialidades de sujeto. Creando, como se observa en la imagen, un punto, si se quiere, medible, en el cual se puede dar cuenta del control ejercido del uno sobre el

otro y el conflicto entre ambos sujetos mediante el cual se configura la identidad virtual.

En ese orden de ideas y relacionando lo anterior con el interés de la investigación, el argumento central radica en que las interacciones sociales que tienen lugar en el videojuego *World of Warcraft: Legion*, junto con el mismo videojuego y su narrativa, permiten la construcción de identidades virtuales (y/o Selves), las cuales se caracterizan por ser múltiples, colectivas, idealizadas, híbridas, y estar expresadas a través de un lenguaje particular y verbal en un mundo utópico de fantasía abstraído de la realidad física. Lo anterior, cimentado por el videojugador, su relación con el ambiente (realidad virtual) y el diálogo con el otro (videojugador).

4. Marco metodológico

A continuación, se describirá el marco metodológico con el cual contó la investigación. Para ello, en primera instancia, se abordará el carácter epistemológico de la metodología; posteriormente se planteará el diseño metodológico en el cual se profundizará respecto a la muestra, las fuentes y su delimitación; para, posteriormente, ahondar en las técnicas que se utilizaron y con ellas los instrumentos que se tuvieron en cuenta para llevar a cabo dichas técnicas.

Siguiendo con lo planteado anteriormente y respondiendo al carácter epistemológico de la investigación, es necesario preguntarse ¿cómo se relacionan las categorías que se han planteado con el conocimiento que se desea producir? Pues debe existir una coherencia lógica entre la producción y el producto. Por ello, para dar respuesta a esta pregunta - siendo las categorías la interacción social, la realidad virtual (cibespacio) y la identidad (virtual)-, se requiere establecer la perspectiva teórico-metodológica más adecuada.

En este sentido, se ha decidido que, en función de la finalidad de la investigación -la cual busca analizar las implicaciones que tiene la relación entre interacción social y realidad virtual (cibespacio) sobre la construcción de identidad de los videojugadores dentro del videojuego *World of Warcraft: Legion* -, la perspectiva que más se adhiere a las necesidades del estudio, siendo no sólo una teórica, sino una metodológica, es el interaccionismo simbólico, el cual está comprendido por el paradigma interpretativo o histórico hermenéutico.

La importancia del interaccionismo simbólico para la investigación está en el hincapié distintivo respecto a la importancia de los símbolos y lo primordial de los procesos interpretativos comprendidos por las interacciones para entender los procesos sociales humanos. Además, los métodos del interaccionismo simbólico también destacan la importancia de estudiar la forma en que interacciones específicas dan lugar a entendimientos simbólicos de las realidades. (Valdes, s.f.)

Asimismo, el interaccionismo simbólico se caracteriza por su esencia cualitativa, oponiéndose a la utilización de las ciencias naturales como modelo para las ciencias sociales; y, además de proponer que es innecesario el que se formulen hipótesis que precedan al trabajo de investigación, esta perspectiva teórico-metodológica enfatiza en que la sociedad debe ser estudiada a partir de las perspectivas particulares propias de los miembros de una sociedad, dando a conocer que la idea metodológica detrás de esta perspectiva, está en estudiar la vida social así como sucede y como es concebida por y para los miembros de una sociedad. (Valdes, s.f.)

Ahora bien, debido a que la interacción social, la realidad virtual y la identidad están construidas de manera histórica (o poseen un componente histórico), en este caso específico se hace necesario interpretarlas y darles sentido en relación al fenómeno escogido. Estas categorías al ser históricas y al analizarlas en función del fenómeno mencionado, están atravesadas por relaciones simbólicas adscritas a las dinámicas del videojuego, lo que implica que poseen unos significados particulares que requieren de su respectivo análisis y comprensión práctica a través del estudio de las interacciones específicas que allí tienen lugar.

Así las cosas, el diseño metodológico usado fue cualitativo. Esto debido a que este diseño concuerda y responde de mejor manera a lo que se quiere lograr, además de estar ligado directamente a la perspectiva mencionada anteriormente y proporcionar buenas herramientas para la interpretación de la información.

De igual forma, dicho diseño fue transeccional descriptivo, pues intentó ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, evento o contexto además de describir una o más variables. (Sampieri, 2010), es decir, se describió el fenómeno de este videojuego y se dio una visión de las dinámicas allí encontradas en función de las categorías comprendidas por la investigación; además, tuvo un tiempo

determinado y no se remitió a analizar una misma variable en dos momentos diferentes.

Para lo anterior, se utilizaron fuentes primarias, debido a que la información recolectada no fue analizada por terceros, sino, por el contrario, fue información adquirida por el investigador y analizada e interpretada por él mismo. Ahora bien, la muestra en cuanto a población, fueron algunos de los videojugadores del MMORPG *World of Warcraft: Legion*, dentro del servidor latinoamericano de *Quel'talas*. En cuanto a tiempo, fue comprendido el segundo semestre del año 2016 (agosto-diciembre) y el primer semestre del año 2017 (febrero-abril) debido a que para este entonces fue lanzada al mercado la nueva expansión del videojuego (Legión) y permitió el rastrear apropiadamente lo estipulado en los objetivos de la investigación; y, en lo que refiere a lugar-espacio, fue tomada en cuenta la plataforma virtual del videojuego mencionado anteriormente.

La población idónea para realizar la investigación fue seleccionada por criterios de adecuación y será intencional y selectiva a través de lo que Sampieri denomina “bola de nieve” (un informante remite a otros que respondan a las necesidades del estudio.) (Sampieri, 2010), En este sentido, la información fue recolectada a partir de aquellos videojugadores abordados al interior del videojuego o ubicados en grupos de Facebook vinculados a temáticas referentes a World of Warcraft, que reconocieron su conocimiento respecto a este, asimismo, estos jugadores refirieron a otros y se pudo contemplar la información necesaria.

Por último, en función de las técnicas usadas, fueron implementadas la etnografía virtual y con ella la observación participante. La etnografía, en su forma básica, “consiste en que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo” (Mira, 2014. Parr. 4). A partir de lo anterior, y en función de la etnografía virtual y sus particularidades, se retomará a Gálvez Mozo, quien plantea que existen ocho (8) características que posee este tipo de etnografía, Estas son:

1. Es un mecanismo de problematización: Funciona como un módulo que problematiza el uso y apropiación de los entornos virtuales, muestra su sentido, sus procedimientos oscuros e invisibles y sus presupuestos.

2. Flexibilidad interpretativa: Los entornos virtuales son espacios que se apropian y resignifican las personas que lo transitan. Estos significados pueden responder a muchas variables y consideraciones, por lo tanto, deben analizarse en su pluralidad”
3. Oportunidad para analizar lo dinámico de la interacción: estudiar la conformación y reconfiguración del espacio a través de interacciones mediadas, representa en sí una gran oportunidad para la perspectiva etnográfica. La noción de episodio y posicionamiento permite especialmente el examen de la reconfiguración del espacio interactivo.
4. Necesidad de plantear el concepto de campo de trabajo: sí en los entornos virtuales la cultura y la comunidad no son productos directos de un lugar físico, la etnografía tampoco tiene por qué serlo. El objeto de investigación etnográfica puede reformularse convenientemente.
5. Relación offline-online: la etnografía virtual tiene el reto de estudiar la conexión entre lo “virtual” y lo “no virtual”.
6. Límites temporales: los entornos virtuales posibilitan el trabajo diferido, es decir, es posible acceder a cualquier hora a éstos ofreciendo una ventaja para el conocimiento del fenómeno.
7. Representación: al igual que la etnografía presencial no se busca crear una representación única de la realidad, sino a ofrecer una descripción basada en ideas relevantes para el análisis y comprensión del fenómeno.
8. Compromiso y reflexión: la etnografía virtual permite extraer información relevante del investigador como sujeto que participa en el medio y en la acción de un modo reflexivo. (Gálves, 2005. pp. 6-7)

Es así que la etnografía virtual permitirá un acercamiento al objeto/sujeto de estudio de tal manera que el investigador podrá sumergirse en las prácticas que se desenvuelven dentro del videojuego, las cuales son reproducidas por los videojugadores, accediendo así a una información directa de la cual el investigador formará parte.

Ahora bien, la observación participante, entendida por Denzin como una mixtura de técnicas metodológicas, en la cual se entrevistarán personas, se emplearán informantes, se participará de un fenómeno y se realizará observación directa (Denzin citado por Valles, 1999), servirá entonces para dar sentido a las diferentes prácticas

que toman lugar en este espacio (WoW: Legion), las cuales son producto, no sólo de una programación (en el sentido tecnológico de la misma), sino de la interacción entre los diferentes actores que allí se desenvuelven.

En el caso concreto de la investigación, a través de la etnografía virtual y de la observación participante, se contempló el cómo, el por qué y el para qué de las interacciones sociales que se presentan en el videojuego, además de ello, se estudió qué incidencia tiene dicho videojuego, en tanto que realidad virtual, a la hora de que se den las mencionadas interacciones; y, por último, se conoció la construcción de identidad del videojugador al interior del juego y cómo se consolida ésta en función de las otras dos categorías de análisis mencionadas anteriormente (interacción social (virtual) y realidad virtual(ciberespacio)). Además de lo anterior, se realizaron 10 entrevistas semiestructuradas a videojugadores para tener un referente de las abstracciones que hace la comunidad de su entorno/videojuego y su desenvolvimiento en el mismo.

Respecto a los instrumentos, para la sistematización de la etnografía virtual y la observación participante, se generó una matriz de observación que se aplicó a cada aspecto considerado como pertinente a lo largo de la investigación en la cual se contempló el material observado y experimentado y se relacionó con las categorías de análisis. Para posteriormente relacionar lo observado con lo encontrado en las entrevistas semiestructuradas cuyo instrumento fue el formato de entrevista. Por último, para dar cuenta de las notas de campo realizadas en el marco de la investigación, se incorporará a lo largo del documento un personaje ficticio, el cuál será abordado y explicado más adelante.

5. Resultados

A continuación, se expondrá la información recolectada durante el devenir investigativo del trabajo de campo y será organizada en tres capítulos que responden a cada uno de los objetivos específicos contemplados con anterioridad. Durante el desarrollo de los capítulos, se tendrá presente lo encontrado, tanto en la etnografía virtual, como en la observación participante, así como también se tendrá en cuenta lo expresado por los videojugadores entrevistados.

5.1. Capítulo I: El mundo de Warcraft

Al interior de este capítulo se responderá el primer objetivo de la investigación el cual pretende establecer las características del videojuego *World of Warcraft: Legion*. Para ello, he creado un personaje ficticio llamado “Anar’dorei”, quien guiará al lector de tal manera que pueda dimensionar lo encontrado a la hora de entender el mundo de Warcraft.

Ahora bien, en este capítulo se expondrán algunas de las características y particularidades que posee el videojuego y su mundo, esto con el ánimo de dar a entender lo que implica el mismo y dar respuesta al por qué puede ser entendido como una “Realidad virtual” trascendiendo la noción de ciberespacio.

“Buen día caballeros, mi nombre es Anar’dorei y seré su guía dentro de mi mundo, Azeroth. Espero sea de su agrado y puedan comprenderlo de tal forma que me reconozcan como lo que soy o posiblemente sea. Para ello, tal vez les relate parte de la historia que me precede.” (Anar’dorei, 2017)

Caracterizar el videojuego no fue una tarea fácil, no sólo por la complejidad del mismo, sino porque explicarlo de tal forma que cualquier individuo pueda entenderlo requiere de un trabajo excepcional. Para continuar con la caracterización del videojuego como tal, es necesario -en primera medida- dar a conocer la historia de Warcraft y entenderlo como una saga de videojuegos que cuenta con una transición de jugabilidad que será explicada a continuación.

5.1.1. Evolución Warcraftiana de la historia

En 1994 sale al mercado la primera entrega de este juego denominada " *Warcraft: Orcs & Humans*", el cual es un videojuego de estrategia creado por Blizzard Entertainment para computadoras. Es de los primeros juegos del género de estrategia en tiempo real o RTS. Además, inicia la serie Warcraft la cual, ocurre en un ambiente épico medieval donde los humanos del reino mítico de Azeroth enfrentan a los orcos invasores entre otras criaturas fantásticas.

Posterior a ello, Blizzard desarrolla y saca al mercado otras entregas del mismo videojuego y del mismo género, es decir, de estrategia en tiempo real (RTS); estos son *Warcraft II: Tides of Darkness* y *Warcraft III: Reign of Chaos*, los cuales cuentan con sus respectivas expansiones. Estos tres juegos mencionados, y en general, este género de videojuegos se caracterizan porque dos oponentes se enfrentan mediante el comando de ejércitos virtuales en batallas contra otro jugador o contra un enemigo controlado por la computadora. De este modo, se crean las bases tanto históricas – en tanto a la narrativa del juego- como tecnológicas para avanzar en el mundo de los videojuegos y Blizzard, para el año 2004, desarrolla un nuevo videojuego: *World of Warcraft*; el cual se adhiere a un nuevo género de videojuegos denominado juego de rol multijugador masivo en línea –MMORPG por sus siglas en inglés -.

Ahora bien, los MMORPG son juegos de rol en línea que retoman elementos de los juegos de rol tradicionales, en los que cada jugador posee un personaje o *avatar* que lo representa en un mundo fantástico. En ese *mundo* otros jugadores se encuentran conectados simultáneamente e interactuando en tiempo real junto con personajes controlados por la computadora o motor del juego. (Koop, 2015)

Además de lo anterior, este género de videojuegos se caracteriza por:

Ser espaciales; ya que plantean una representación espacial ya sean en 2D o 3D; Explorables; Persistentes en tanto la información se almacena y los jugadores no requieren empezar cada vez de cero; Habitables porque deben permitir las acciones de las personas con variantes en las posibilidades de creación o modificación del entorno; de Participación compartida dado que la presencia y acciones de los participantes influyen y son parte de la experiencia de los demás; Populosos con participaciones desde los cientos a decenas de miles simultáneamente; y que posean

cierto Universalismo (Worldness), que posean cierta coherencia en el ambiente, estética y reglas planteadas. (Koop, 2015, p.3)

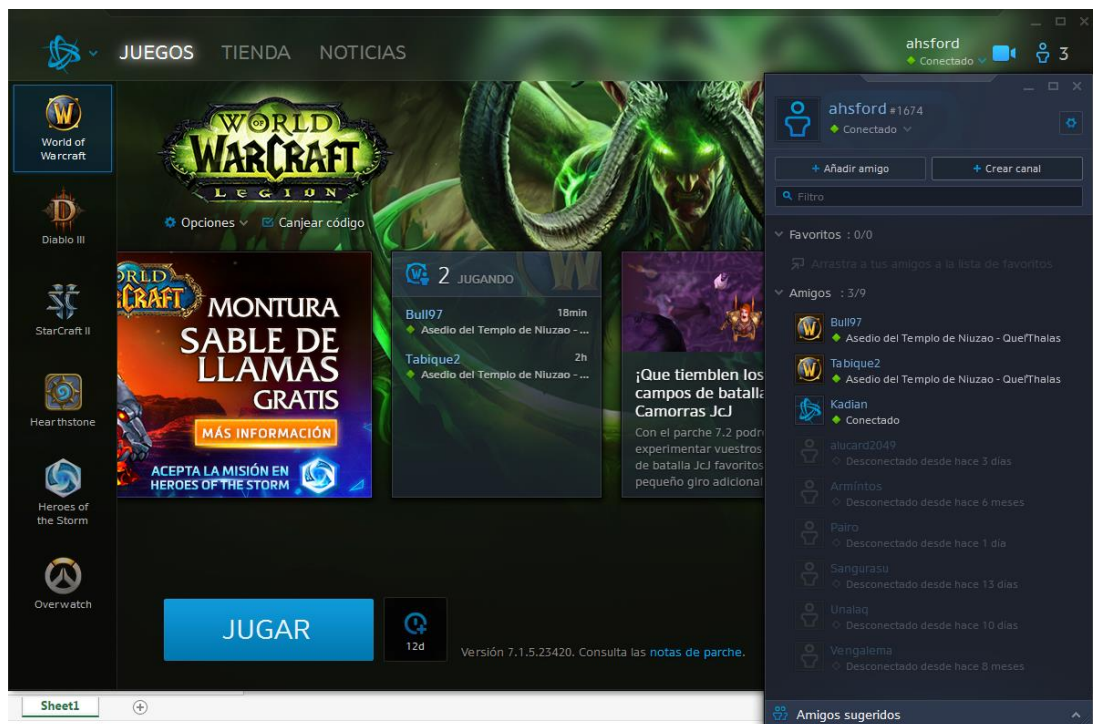
En este sentido, World of Warcraft se enmarca en esta definición, pero al ser un juego específico dentro de este género, sus características a profundidad varían en función de sus particularidades. Este videojuego cuenta con 6 expansiones que son The burning crusade, The wrath of the lich king, Cataclysm, Mist of Pandaria, Warlords of Draenor y Legion, las cuales han añadido contenido de historia, de jugabilidad y de acciones, que mejoran y modifican la experiencia del sujeto al interior del juego.

World of Warcraft es entonces uno de los primeros videojuegos en su género y cuenta con una tradición narrativa complementada tanto por los videojuegos anteriores a él, como por novelas, novelas gráficas y una entrega cinematográfica reciente (*Warcraft: El Primer Encuentro de Dos Mundos*).

Ahora bien, dicha narrativa o historia que da sustento al mundo de Warcraft es fundamental conocerla - al menos en su expresión más general- pues es a través de ella que los videojugadores se desenvuelven a diario e interactúan constantemente con ella a lo largo de su experiencia al interior del videojuego. Por ello, a continuación, se expondrá dicha narrativa de tal manera que dé cuenta de las características del videojuego.

5.1.2. Redes de batalla y plataformas de interacción

Como bien se mencionó anteriormente, WoW es un videojuego para computadora y Mac, el cual se puede adquirir virtualmente y descargarse desde los archivos que Blizzard ubica en el ciberespacio del internet. Sin embargo, para descargar el videojuego, primero, es necesario que aquel individuo que desee hacerlo descargue a su ordenador una plataforma virtual de Blizzard denominada "Battle.net" en donde convergen no sólo WoW, sino otros productos y servicios que ofrece la empresa para con sus usuarios.



Plataforma Battle.net (Elaboración propia)

Como se puede observar en la imagen, los videojuegos de la empresa se encuentran en la parte izquierda de la misma; al hacerle "clic" cualquiera de ellos, desplegará las noticias más recientes del juego y permitirá descargar el contenido (al ya haberlo descargado, como en la imagen, aparecerá el ícono de "Jugar"). Además de lo anterior, la plataforma cuenta con un servicio de tienda donde se pueden adquirir desde elementos para cualquiera de los juegos (armas, armadura, monturas, etc. En el caso de WoW), "tiempo de juego", o los juegos en sí, a través de medios de pago virtuales.

Para el punto anterior, es necesario aclarar que WoW y algunos de los otros juegos, tienen un periodo de prueba gratuito, sin embargo, llegará a un punto –en el caso de WoW-, en el que para seguir jugando se deberá adquirir el juego y su respectivo "tiempo de juego", el cual es una suscripción mensual de al menos 15 \$ dólares, o en pesos colombianos, cerca de \$43.000 (el precio varía dependiendo la cantidad de meses que se adquieran).

Ahora bien, la plataforma no sólo cuenta con lo anterior, sino que también permite, a través de un "Battle Tag" (Un nombre a elección del sujeto acompañado de algunos números) que los usuarios de la plataforma se agreguen a una lista de amigos y

puedan intercambiar mensajes vía chat escrito o de voz gracias a las herramientas que la plataforma brinda.

Battle.net es entonces una plataforma virtual para los usuarios de los productos de Blizzard, en la cual se desenvuelven lógicas de mercado, debido a que se maneja un comercio virtualizado de productos y servicios para los videojugadores; y, además, se convierte en una red social propia para aquellos que se adscriben a los diversos mundos (videojuegos) que virtualiza Blizzard.

5.1.3. Reinos y organización poblacional. Clickeando el botón de Jugar

Warcraft como narrativa es un mundo fantástico-medieval en el que los habitantes de Azeroth combaten contra diversos males que afligen su mundo; y para ello se equipan con armas, armaduras, coraje y valor, se forjan alianzas, se evidencian traiciones y se reviven a la luz de uno o varios personajes creados por los videojugadores.

Una vez conociendo lo anterior, es posible explicar los "Reinos". Al presionar el botón "Jugar" -evidenciado en la imagen anterior- e ingresar al juego, es necesario elegir un Reino al cual pertenecer, es decir, en dónde se quiere jugar. Sin embargo, ese "dónde" no responde específicamente a lugares al interior del juego, sino a otra serie de características a las que el videojugador se quiera vincular.

Los Reinos son la determinación de Blizzard de cómo se organizará la población de videojugadores a la hora de vivir su experiencia en el mundo virtual de Warcraft, es decir, los Reinos son contenedores poblacionales divididos en locaciones georreferenciadas abstraídas de la realidad física. Sin embargo, es necesario aclarar que los Reinos no modifican el mundo de Warcraft como tal (Azeroth), sino sus características específicas de elección, su finalidad y en cuanto a las divisiones, su idioma.



Reinos y Regiones (Elaboración propia)

Como se observa en la imagen, aquellas divisiones georreferenciadas mencionadas son: Estados Unidos, Océánico, América latina y Brasil (El de "Torneo" es específicamente para eventos especiales de Blizzard). Entonces al seleccionar, por ejemplo, América Latina, el jugador acepta implícitamente un idioma (español) una población particular y, en últimas, una cultura. Esto se desarrollará más adelante.

Una vez seleccionada la región (división georreferenciada), es necesario para el jugador elegir un tipo de reino. Existen 4 tipos de Reinos, los cuales tienen cada uno una finalidad específica orientada a un modo de juego particular. Los tipos de Reinos son:

- Normal (JcE o PvE): Los Reinos "Normales" o "Jugador contra Entorno" se caracterizan porque su finalidad está orientada hacia el progreso relacionado con el contenido del juego, es decir se busca que los videojugadores que seleccionen este tipo de Reino busquen acabar con los males de Azeroth. Además, los jugadores de facciones contrarias no podrán atacarse entre sí mientras juegan a no ser que así se desee y ambos jugadores activen el modo jugador contra jugador, vayan a los campos de batalla u otras excepciones particulares.
- JcJ (o PvP): El JcJ (jugador contra jugador) Se caracteriza porque su finalidad está enfocada a la competencia entre facciones, es decir, a la competencia

entre jugadores de bandos opuestos por ello tiene el modo jugador contra jugador activado por defecto y no es posible desactivarlo, exceptuando algunas zonas específicas.

- JR: Los reinos JR (juego de rol) son aquellos en los que los jugadores interpretan su personaje y actúan en función de una historia ficticia, tienen sus propias normas, Sin embargo, este tipo de reinos sólo se encuentran en la región de Estados Unidos.
- JR JcJ: Los Reinos "JR JcJ" unen las características de los reinos JR y los JcJ.

Por último, los nombres de los Reinos son nombres alusivos a personajes o lugares de Warcraft y, a su vez, la elección de Reinos no es única e inamovible, es decir, es posible elegir cualquier región y cualquier Reino cuando se desee y crear personajes en varios de ellos.

5.1.4. Razas, clases y facciones: encarnación virtual

"Recuerdo cuando me susurraron al oído: Azeroth ya no es el mismo de hace unos años, los males abundan y la vida peligra, urge una heroína como tú para restablecer el equilibrio." (Anar'dorei)

Después de elegir el Reino de Quel'Thalas, ubicado en la región latinoamericana, y caracterizado por ser un reino de tipo "Normal", se despliega una interfaz de creación de personajes, donde se elige tanto la facción a la cual el jugador quiere pertenecer, como la raza y la clase a la que éste desea encarnar. Además de dotarlo de nombre y sexo. Pero ¿Qué es facción?

En Azeroth la vida no ha sido fácil, las grandes razas pertenecientes e invasoras han tenido sus disputas y sus coaliciones. El mundo está dividido en dos, los fervorosos y orgullosos guerreros de la Horda y los valientes y honorables caballeros de la Alianza.

La Horda y la Alianza son las dos facciones en las cuales está dividido el videojuego; son contrapartes antagónicas que buscan el mismo objetivo, salvar Azeroth y por lo tanto sobrevivir, sin embargo, cada una de ellas lo hace bajo diferentes ideales y métodos establecidos por la narrativa del mundo de Warcraft.

Cada facción cuenta con 6 razas diferentes a elegir y una séptima capaz de elegir bando (si quiere ser Horda o Alianza). Cada una de las razas responde a una bandera, a un nombre y a un color. A la izquierda la Alianza, con su color azul y sus 6 razas

unidas por su rey. Y a la derecha la Horda, con el rojo característico y sus 6 razas unidas por su jefe de guerra. Además, cada raza cuenta con su historia particular y un porqué específico de su vinculación a su respectiva facción



Creación de personaje (Elaboración propia)

Ahora bien, en la creación de personajes el videojugador puede elegir su raza, y así mismo su facción, además de elegir una clase, es decir, un estilo de batalla específico, siendo 12 clases en total observables a la derecha de la imagen. Asimismo, el videojugador puede dotar de nombre y sexo a su personaje, y otorgarle características "físicas" ajustables a su gusto.

Es así que WoW le da la oportunidad a los sujetos de virtualizarse bajo unas características específicas de sexo, raza, nombre y apariencia, e incursionar en un mundo no físico donde su referente "corpóreo" se consolida en una representación de gustos y preferencias.

5.1.5. El mundo de Warcraft, fantasía, ciberespacio y representaciones

"Fue así que me dije a mi misma: Es hora de luchar valiente Elfa, los males que azotan nuestra tierra necesitan de una sabia sacerdote como tú para combatirlos; desde este momento en adelante tus acciones conocerán la senda del honor, enorguléceme y combate por la luz." (Anar'dorei)

Una vez se ha creado el personaje comienza el juego y, dependiendo de la raza, los personajes aparecen en distintas partes de Azeroth. Al ser un mundo como tal, cuenta con un mapa muy vasto y zonas realmente grandes, las cuales representan distintos accidentes geográficos también abstraídos de la realidad física como lo son bosques, desiertos, mares, entre otros.



Mapa: Azeroth (Elaboración propia)

Al ser Elfa de Sangre se nace en el continente de "Reinos del Este", Exactamente en la zona llamada "Bosque Canción Eterna", a diferencia de si se fuese Orco o Elfo de la Noche, se aparecería en el continente de "Kalimdor", por ejemplo. Una vez allí, en Azeroth, el objetivo principal es conseguir experiencia, la cual es medida por un sistema de puntuación, con el cual, al alcanzar cierta cantidad de puntos de experiencia, se logra subir de nivel. Cada personaje comienza en nivel 1 y es posible alcanzar 109 niveles más en el transcurso del juego, siendo el nivel máximo 110. Sin embargo, el juego no tiene fin, ese es sólo un límite establecido para la adquisición de experiencia.

Para adquirir niveles o "levelar", existen diferentes formas de hacerlo. La primera y con la que se empieza en el juego es a través de un sistema de misiones que varían dependiendo cada zona y están atribuidas a cierto nivel de personaje, es decir, al seguir una secuencia de misiones y ascender de nivel se desbloquean más misiones,

las cuales, al cumplirlas, recompensan al videojugador no sólo con experiencia sino con monedas de oro e inclusive objetos que le servirán para el desarrollo de su personaje.

"Al ir merodeando y dando mis primeros pasos por el bosque canción eterna, me encontré a un jovial Elfo el cual al verme decidida me increpó: Buen día joven Elfa, si te interesa, aquellas Vermis de maná contienen un potente elixir que te ayudará a conocer tus dones como Elfa de Sangre, derrotalas en batalla y tráeme 10 de ellos para enseñarte sobre ti misma." (Anar'dorei)



(Primeros niveles: Realizando misiones, Elaboración propia)

Las misiones se aceptan o se rechazan al interactuar con un "PNJ" (personaje no jugador), que son aquellos personajes programados por el juego con los que se intercambia información sea, en este caso, de misiones o de otras actividades posibles de realizar en el juego.

Una vez se alcanza el nivel 10 del personaje, se desbloquea otra alternativa para conseguir botines de experiencia, oro y objetos, esta alternativa son las mazmorras. Las mazmorras son una especie de cavernas, cuevas, castillos, pero, en últimas, escenarios particulares en los cuales 5 videojugadores a través de combate estratégico contra una serie de pruebas y monstruos, es necesario acabar con el "jefe final" o "Boss". Una vez derrotado el jefe final de la mazmorra se les otorgan a los

jugadores Puntos de experiencia, oro y objetos de mejor calidad y acordes al nivel del personaje. Es necesario aclarar, que cada monstruo vencido, sea en mazmorra o en cualquier parte de Azeroth, deja caer algunos objetos que dependiendo la dificultad del "Mob" (monstruos o conjunto de monstruos a vencer) son mejores o peores para los personajes.

Por cada nivel que se adquiriera se van desbloqueando cada vez más mazmorras a las cuales los jugadores pueden ingresar e intentar completarlas. Para ingresar a dichas Mazmorras existen dos opciones, la primera es a través de una herramienta que brinda el juego llamada "buscador de grupos", en la cual, al presionar "click" en "buscar mazmorra", después de elegir un rol (daño, curador o tanque), emparejará a éste con más jugadores que busquen realizar mazmorras y se hayan anotado al buscador. También es posible anotarse al buscador de mazmorras con un grupo de amigos ya establecido. La segunda, es recorrer Azeroth hasta donde se encuentra la entrada a esta mazmorra, e ingresar por allí.

"Posteriormente, al reunirme con algunos amigos -muy fuertes, por cierto- y consultarlo con algunas buenas cervezas de la taberna de Lunargenta, decidimos que era hora de enfrentar nuestros miedos, a lo que dijimos: Necesitamos derrotar a Lord Godfrey, vamos a la mazmorra del Castillo de Colmillo Oscuro para acabar con ese rufián y liberarlo de su miserable vida" (Anar'dorei)



Mazmorra Castillo de Colmillo Oscuro: combate y "loot" (recogida de objetos), elaboración propia)

Además de mazmorras, en la herramienta de "buscador de grupos", también es posible crear grupos para diversas actividades como ir a campos de batalla, que es uno de los componentes competitivos entre facciones que brinda el juego, en los cuales se enfrentan jugadores de la Horda contra jugadores de la Alianza. Asimismo, se crean grupos para recolectar materiales u objetos de interés, o hasta para ir a recorrer ciudades y explorar, entre otras actividades.

"Una vez vencido lord Godfrey, me urgía recolectar algunas menas de hierro para forjar uno que otro objeto, por lo que le pregunté a mis amigos: Hemos acabado con Godfrey, ¿alguien quiere ir a recolectar materiales para poder subir de nivel mi profesión? O ¿prefieren acabar con la Alianza en campos de batalla?" (Anar'dorei)

WoW también cuenta con un sistema de profesiones de los cuales los jugadores pueden elegir dos de ellas para desarrollar en el juego (aplica sólo para las primarias); estas profesiones también se suben de nivel al recolectar materiales o crear piezas características de cada profesión, teniendo un nivel máximo de 700.

Existen dos tipos de profesiones, primarias y secundarias, las primarias son herboristería, minería, desuello (de recolección), joyería, sastrería, inscripción,

herrería, peletería, ingeniería, encantamiento y alquimia (de producción); y las secundarias son arqueología, cocina, primeros auxilios y pesca.

Las primarias de recolección se usan especialmente para recoger los recursos necesarios para poder crear objetos con las primarias de producción. En cuanto a las secundarias es posible aprender todas y son, en general, para mejorar estadísticas del personaje y aumentar capacidades del mismo.

"Me respondieron que preferían matar uno que otro Alianza, nada nuevo viniendo de ellos, por ello les dije: Está bien, iré por mi cuenta a minar, necesito hierro para hacer algunos anillos y quedar con una mejor armadura, o tal vez cree collares y los venda en la casa de subastas; buena suerte con su matanza" (Anar'dorei)



(Práctica de minería, tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=7fEH8BBuElo&t=64s>)

Los objetos y recursos conseguidos por los videojugadores a través de su personaje o personajes, además de poder ser usados para ellos mismos, es posible venderlos a cambio de monedas de oro (el dinero del mundo de Warcraft). Esto es posible gracias las posibilidades de intercambio entre jugadores que brinda el juego, dando paso a una economía propia del juego la cual será explicada a profundidad en el siguiente capítulo.

Una de estas formas de intercambio son las casas de subastas, las cuales se encuentra a su vez en las "Ciudades Capital" de Azeroth. Las Ciudades Capital son aquellas ciudades donde se encuentran los líderes de las razas (PNJs). Estas ciudades se caracterizan por brindar a los videojugadores la posibilidad de acceder a

un banco, a una casa de subastas y a una serie de acciones que en otras partes de Azeroth no es posible realizar, tales como visitar la peluquería, cambiar la apariencia de su armadura, entre otras.

"Una vez conseguidos los materiales necesarios para crear mis objetos, me dirigí a Orgrimmar para poder crearlos en el yunque... una vez allí me dije: Tal vez guarde algunas cosas en el banco y de paso cambie mi corte de cabello, siempre está bien cambiar de apariencia" (Anar'dorei)



(Orgrimmar: Ciudad Capital de la Horda, Elaboración propia)

Estas ciudades, al ser de cada raza, están vinculadas a las facciones, por lo tanto, Lunargenta (Ciudad principal de los Elfos de Sangre), Entrañas (Ciudad principal de los No-muertos y Cima del Trueno (Ciudad principal de los Tauren), pertenecen a la Horda y en dado caso de que un personaje Alianza entrase allí, se vería asediado por ataques de tanto los PNJs, como de los personajes de videojugadores que decidieran atacarlos por atreverse a entrar a su ciudad.

Así como existen ciudades para cada raza, también existe una ciudad Capital de la Horda y una de la Alianza. La de la Horda es "Orgrimmar", capital de los Orcos, y la de la Alianza es Ventormenta, Capital de los Humanos.

Otra ciudad importante es la de Dalaran. Esta ciudad se caracteriza, además de tener lo que caracteriza a una ciudad capital, la particularidad de que allí pueden converger pacíficamente tanto personajes Hordas como Alianzas, esto también se debe a la

narrativa del juego pues en esta ciudad es la ciudad de los magos más poderosos y la finalidad de la misma es el adquirir conocimiento independientemente de razas o facciones.



(Dalaran: Ciudad capital, Tomado de: <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Dalaran>)

Es así que WoW y asimismo, su mundo, es un espacio de simulación de la realidad, que recoge muchos aspectos de la realidad física y discursiva sensible, como la cultura, los símbolos, el lenguaje, la política, la economía, y los tergiversa en un espacio y una temática de fantasía; los virtualiza y permite al usuario ser autor de su vida por medio de avatares en un nuevo espacio de sociabilidad virtual. En otras palabras, es un espejo de una sociedad idealizada desde lo comprensible y conocido en un ciberespacio fantástico, que permite al usuario/videojugador interactuar con elementos no físicos y con otros sujetos virtualizados a través de personajes con capacidades y cualidades hiperrealistas.

5.2. Capítulo II: Interacciones Fantásticas virtualizadas

"Continuando con la aventura, en esta parte de mi vida, te mostraré el cómo consigo valientes amigos para luchar en pro de Azeroth, además de contarte cómo se nos comunicamos en mi mundo para adquirir nuestras armaduras y demás objetos que nos servirán para luchar en las mazmorras de la Legión Ardiente..." (Anar'dorei)

El presente capítulo abordará, en primera medida, todas las formas de interacción observadas durante la investigación y posteriormente se relacionará lo abordado con la teoría.

En función de la interacción social y con el objetivo de caracterizarla al interior del mundo de Warcraft, se identificaron 6 particularidades del videojuego que posibilitan dicha interacción y la fomentan al interior del mismo, estas son: 1. los canales de comunicación usados por los videojugadores, 2. el lenguaje establecido para comunicarse al interior del videojuego, 3. las formas de organización comunitaria que se evidencian, 4. la orientación de la acción y, con ella, de la interacción, 5. dónde se concentra la población en el videojuego, y, 6. las implicaciones del nuevo contenido (expansión Legión); asimismo, se encontró 1 particularidad más externa al videojuego pero, de igual forma, consagrada en la virtualidad, esta es: la exportación de experiencias e interacciones contempladas en el mundo de Warcraft a Facebook, la cual se da gracias a la posibilidad de creación de grupos que esta red social brinda.

Dichas particularidades serán relacionadas con la teoría tenida en cuenta por la investigación, pero se limitarán a sólo dos categorías de ella -debido a que la tercera (identidad) se tratará en el siguiente capítulo-, las cuales son: Realidad virtual (Ciberespacio) e Interacción social. La primera, debido a que al culminar este capítulo se sella la descripción del videojuego en tanto un todo complejo, es decir, un mundo virtual. Y la segunda, pues una vez establecidas las bases en donde tiene lugar la interacción social, es necesario caracterizarlas para poder responder el último objetivo de la investigación.

5.2.1. Hablando en Azeroth: Canales de comunicación escrita y emosonidos

En esta sección se abordará la característica esencial para comprender cómo se manifiesta la interacción social primigenia al interior del videojuego, con el objetivo de darle una base que articule los demás apartados de dicho capítulo

El videojuego cuenta con un cuadro de texto o chat en el cual tienen lugar distintos canales específicos que responden a distintas finalidades. Asimismo, estos canales de chat cuentan con nombres propios y cada nombre determina la finalidad original del mismo. Los canales comprendidos por Warcraft son:

- Canal General: Este canal está destinado para que los jugadores escriban respecto a cualquier cosa a otros jugadores; sin embargo, sólo tienen acceso a él aquellos personajes que se encuentren en dicha zona.
- Canal de Comercio: Este canal tiene la finalidad de brindar un espacio a los jugadores para, como su nombre lo indica, comerciar los distintos objetos y/o servicios que se pueden prestar al interior del juego. A este canal tienen acceso sólo los personajes que se encuentren en ciudades capitales y es transversal a ellas, es decir, si se está en Orgrimmar o en Dalaran se puede leer lo mismo independientemente del lugar en el que se encuentre siempre y cuando sea una ciudad capital.
- Canal de Defensa local: Este canal tiene la finalidad de brindar un espacio a los jugadores para que se notifique a aquellos personajes en la zona cuando un lugar está siendo atacado por la facción contraria.
- Canal de susurro: Este canal es usado para contactar con un personaje o sujeto en particular. A este canal sólo tiene acceso el emisor y el receptor.
- Canal de Grupo: El videojuego brinda la oportunidad a los jugadores de que, al jugar, puedan formar grupos para las distintas actividades que permite realizar el videojuego. Estos grupos, al crearse, cuentan con un chat propio el cual sólo pueden leer aquellos que lo integren y tienen un máximo de 5 jugadores por grupo
- Canal de Estancia: Este canal se obtiene al ingresar a una mazmorra y permite a los jugadores intercambiar mensajes con aquellos personajes que ingresen a la mazmorra junto a ellos.

- Canal de Hermandad: Este canal es exclusivo para los integrantes de la hermandad (las hermandades serán explicadas posteriormente)



Imagen de cuadro de texto: Canal de comercio (Elaboración propia)

Además de lo anterior, WoW permite que los jugadores se comuniquen mediante sus personajes por algunos “Emosonidos”, los cuales son comandos aplicados mediante un clic que responden a necesidades o interacciones jocosas en el juego; por ejemplo, el emosonido “/sm” hace que el personaje en cuestión le haga saber a los demás a su alrededor que se ha quedado sin maná para lanzar hechizos mediante una alerta oral; O el emosonido “/chiste” permite que el personaje le cuente un chiste a aquellos a su alrededor; también existen algunos para llorar, reír, y bailar, entre otros. Estos emosonidos, permiten a los jugadores expresar deseos, emociones o acciones mediante su personaje, sin embargo, las posibilidades de emosonidos como tal, es limitada.

5.2.2. De Orco a Élfico: El lenguaje de Warcraft

Una vez comprendidos los medios escritos por los cuales tiene lugar la interacción entre los individuos, es necesario dar cuenta de cómo se da la interacción por estos medios. Se identificó que los videojugadores a través del mundo de Warcraft y sus especificidades en cuanto a objetos, historia y narrativa, han consolidado un lenguaje propio, el cual para aquel que no haga parte de este mundo, no será posible comprenderlo o se le dificultará en gran medida su comprensión. Expresiones como "Lag", "ilvl", "core", "Guild", "PvE", "manco", entre otras, tienen lugar y se reproducen a través de los distintos chats mencionados anteriormente.

"Después de saludar a mi amigo Golab, aquel día de marzo, me encontraba intercambiando historias de héroes en la taberna de Thorin, cuando de repente llegó

un Trol a la taberna y preguntó si contaba con un ilvl alto; a lo cual respondí que sí, pues mis objetos eran tan buenos que su ilvl era 900" (Anar'dorei)

Las expresiones expuestas, responden, por ejemplo, en el caso de "ilvl" o "PvE" a adaptaciones de siglas en inglés que traducirían, en cuanto a "ilvl" (item level), nivel de objeto y "PvE" (player vs environment) jugador contra entorno. Por su parte, la expresión "manco" se remite a la falta de habilidad de un videojugador a la hora de desempeñarse dentro de los retos que postula el videojuego, configurándose como un insulto para con el sujeto en cuestión.

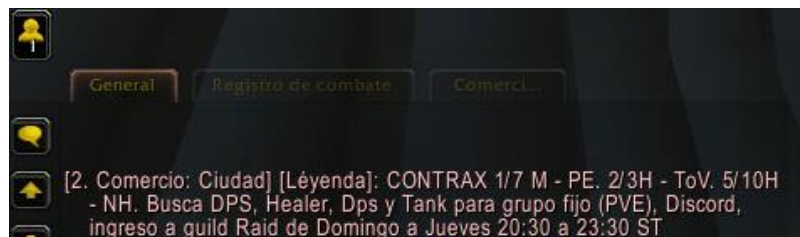


Imagen cuadro de texto: Ejemplo del lenguaje (Elaboración propia)

En este sentido, el mundo de Warcraft, entendido como una realidad virtual, se convierte en un sistema de significados que, si bien son "creados" por una programación computacional, son los videojugadores los que los adoptan, reproducen y resignifican dotándolos de sentido al construir todo un lenguaje a través de la interacción sujeto-realidad virtual y posteriormente la interacción sujeto-sujeto a través de la realidad virtual.

Dicho sistema de significados mencionado anteriormente, en el ámbito de la programación, respondería solamente a un fin de utilidad prediseñado, es decir, el objeto "X", que posee un "ilvl" de 830, significa en tanto que es una parte de armadura útil para la progresión de mi personaje dentro del videojuego; sin embargo, se adopta, se reproduce y se resignifica por los jugadores en la medida en que el tener cierto "ilvl" en los objetos hace posible que el personaje del videojugador ingrese a ciertos grupos con exigencias mínimas de acceso, convirtiendo dicho "ilvl" en un requisito social fundamentado en características programadas del videojuego.

5.2.3. Hermandades y amistades: Formas de organización comunitaria en Azeroth

World of Warcraft brinda también la oportunidad de que los videojugadores se asocien con otros a través de la creación o la vinculación de sus personajes a una "Hermandad". Ahora bien, las Hermandades son agremiaciones de personajes bajo un nombre y un escudo, los cuales representarán a cada miembro y los diferenciará frente al resto de videojugadores en el mundo de Azeroth.

La vinculación de los personajes de un sujeto a una hermandad, responde en primera medida a algunos beneficios que brinda el ser parte de una en función de la progresión del personaje en el videojuego, sin embargo, las hermandades se convierten en una forma de interacción continua entre videojugadores debido a que el ser parte de una hermandad implica estar en constante comunicación con los miembros de la misma, esto es, si el videojugador desea ser parte de todas las actividades que se realiza como Hermandad (Mazmorras, farmeo, concursos, eventos), es necesario que su actividad dentro de la misma sea recurrente y responda a las necesidades de la hermandad como grupo social.

Además de lo anterior, gracias a esa interacción continua entre miembros, es posible rastrear lazos comunitarios entre los mismos arraigados a una construcción de grupo, pues la constancia entre los miembros al realizar y coordinar dichas actividades hace que se forjen relaciones sociales estrechas, como lo afirma Jacob Escareño, quien al preguntarle por si creía que al realizar actividades tales como mazmorras o bandas, se establecía o se fortalecían relaciones entre los jugadores contestó: "Si porque vas conociendo a las personas, sabes con quien contar, a quien ayudar y esas cosas" (Escareño, entrevista virtual, 26 de febrero 2017)

Los beneficios anteriormente nombrados responden y aumentan en la medida en que la hermandad consigue logros¹, asimismo, estos logros sólo son alcanzables si la hermandad cuenta con una buena cantidad de miembros activos y estos realizan actividades juntos como hermandad; por ello, los líderes de las hermandades reclutan miembros a través del canal de comercio del juego, donde en un mensaje escriben

¹ Forma de dar cuenta del progreso tanto de jugadores como de las Hermandades. Estos logros están estipulados por el juego y pueden ser desde derrotar a cierto jefe de mazmorra, hasta coleccionar 100 mascotas dentro del juego, entre otros.

algunas cualidades de su hermandad e invitan a los videojugadores a que se unan a ella; asimismo, en estos mensajes de reclutamiento, algunas hermandades, postulan ciertos requisitos mínimos para ingresar como se observa en la imagen a continuación:

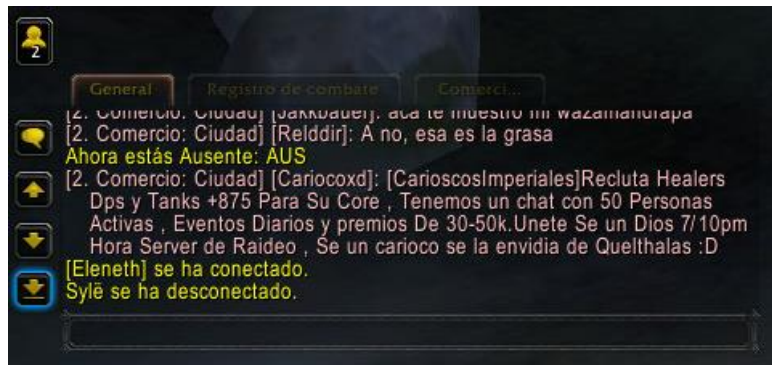


Imagen cuadro de texto: Reclutamiento de miembros (Elaboración propia)

Al abstraer lo encontrado en la imagen, se puede dar cuenta de lo que el videojugador ofrece y requiere para su hermandad:

CariocosImperiales (nombre de la hermandad) recluta Healers (Personajes que curan a personajes heridos), DPS (Sigla que significa Damage per second o daño por segundo en español, pero que hace referencia a los personajes cuya especialización es el realizar daño a enemigos) y Tanks (personajes cuyo rol es el de proteger a los demás miembros de un grupo al enfrentarse a enemigos) +875, donde este número hace referencia al "ilvl" (nivel de objetos de un jugador) mínimo para ingresar a su hermandad y ser parte de los miembros con los cuales se realizan las actividades con mayor dificultad (core). También incentivan a la gente con premios de 30-50k (30.000 a 50.000 monedas de oro) en eventos diarios realizados por la misma hermandad además de establecer un horario para dichas actividades, este es, de 7 a 10 pm.

"El Trol sorprendido por mis hazañas y mi ilvl, me preguntó si contaba con alguien que me ayudara lograr tener esos objetos y a completar mis aventuras, a lo cual le respondí: Sí, tengo una Hermandad con la cual combatimos a cualquier adversario que se atreva a enfrentarse a nosotros, se llama "Infernal Dynasty" ¿te gustaría unirse? ..." (Anar'dorei)

Ahora bien, al adentrarse en las hermandades, se observó que, una vez un personaje ingresa a una hermandad, en algunas ocasiones es saludado y bienvenido por los

miembros de la misma, y se le brinda la información necesaria para conocer la hermandad, como bien lo menciona Natalia Rueda:

...Si fue reclutado en la guild (Hermandad). Entra a la guild. "Hola cómo estás" (refiriéndose a lo que se le dice a un sujeto al ingresar), se dan los datos de la hermandad que por lo general es Facebook, Discord y el WhatsApp también lo utilizamos de vez en cuando y pues vienen y participan... (Rueda, entrevista virtual, 26 de febrero 2017)

Además de esto, Las hermandades manejan unos niveles de importancia entre los miembros, es decir, los miembros de las hermandades cuentan con un rango o estatus al interior de la hermandad, el cual es otorgado por el máximo rango (Guild master o líder de hermandad) a los demás miembros. Estos rangos suelen ser considerados debido a su participación, su dedicación y su ayuda para con la hermandad; sin embargo, si existiese una relación previa entre el líder de la hermandad y otros miembros, los rangos otorgados estarían orientados en función de dicha relación previa y no únicamente por su desempeño en la misma.

Dichos rangos, otorgan a los miembros mayores o menores beneficios, a mayor rango mayores beneficios. Por ejemplo, las hermandades cuentan con un "Banco de Hermandad", el cual es una forma de que la hermandad pueda almacenar tanto objetos como oro y tener acceso a él cuando lo deseen y quien lo desee. Sin embargo, ese "quien lo desee" dependerá de su rango, esto es, a un miembro recién iniciado no se le otorgará ese permiso, pues fácilmente podría retirar una buena cantidad de oro y salirse de la hermandad; por ello, algunas hermandades exigen requisitos tales como entrega, compromiso y pertenencia para con la hermandad, los cuales son medidos de manera cualitativa a partir de ser activo en los chats y en el Discord de la hermandad, además de ayudar a los demás miembros y ser partícipe de los eventos de la misma.



Imagen Pestaña de Hermandad: Rangos (Elaboración propia)

Por otra parte, pero recurriendo de nuevo a la cita anteriormente planteada (“...se dan los datos de la hermandad que por lo general es Facebook, Discord y el WhatsApp también lo utilizamos de vez en cuando...”), lo que expresa Natalia Rueda (2017), muestra otra característica de las hermandades, esta es, la exportación de las relaciones de comunidad al ámbito de las redes sociales.

Muchas hermandades poseen un grupo o una página de Facebook de las cuales, aunque cada una posee sus características particulares, fue posible rastrear que en su mayoría son usadas para compartir el reglamento de la hermandad, publicar contenido referente World of Warcraft y coordinar actividades como hermandad, como se observa a continuación:



Imagen Hermandades en Facebook (tomado de:
<https://www.facebook.com/Infernaldynasty/?fref=ts>)

Ahora bien, las hermandades además de usar el canal de chat de la hermandad para comunicarse, han decidido usar un programa para computadora externo, este es "Discord". Discord es un programa que permite a los sujetos entrar a una sala de chat grupal la cual tiene la característica de posibilitar tanto la comunicación escrita como la oral, permitiendo que aquellos que se encuentren en dicha sala intercambien y comuniquen lo que deseen; sin embargo, para poder ingresar a esta sala, es necesario que aquel que quiera hacerlo conozca o tenga acceso al "enlace" o "link" de ella. Este programa permite a las hermandades comunicarse entre sus miembros para así desarrollar actividades como grupo convirtiéndose en la opción por excelencia de las mismas a la hora de relacionarse.

En este sentido, al contemplar lo mencionado en este apartado, se puede afirmar que las hermandades son entonces una forma de organización comunitaria que responde a intereses tanto individuales -de progresar como personaje-, como colectivos -de satisfacer la necesidad social que se contempla en el mundo de Warcraft-. Asimismo, esta forma de organización, a través de los medios de comunicación mencionados con anterioridad y junto a ellos la interacción social derivada, establecen una relación

de comunidad que transgrede la virtualidad de Warcraft y la lleva a escenarios aun virtuales pero comprendidos en el ciberespacio de las redes sociales.

5.2.4. Enemigos por vencer: Mazmorras, Bandas, Campos de batalla y Logros

Una vez entendidas las hermandades, es posible avanzar a lo que los videojugadores suelen hacer con mayor frecuencia en Azeroth, es decir, a las formas de interacción social más comunes en World of Warcraft. Sin embargo, para continuar con este apartado, es necesario aclarar que, aún fuera de una hermandad, estas interacciones tienen lugar, pero, a no ser que sea con amigos, es en las hermandades donde se crean y se fortalecen relaciones a través de estas actividades. Para entender las formas de interacción en WoW, se mencionará, primero, los lugares en donde tienen lugar y, posteriormente, se denotará cómo se da la interacción en ellos.

Siguiendo lo planteado, en primera instancia están las mazmorras. Las interacciones que tienen lugar en ellas, varían dependiendo de los jugadores con los cuales se realicen y su relación entre sí, esto es, si las mazmorras se realizan de forma individual -uniéndose al buscador de mazmorras-, el emparejamiento del cual formará parte el videojugador para la realización de la misma será con personas aleatorias y de distintos reinos, sin importar la región de los mismos, esto quiere decir que aquellas personas aleatorias pueden ser, por ejemplo, de Brasil o Estados Unidos, es por ello que la interacción en mazmorras de esta forma, se da a través del idioma inglés; sin embargo, en este tipo de idas a mazmorras, la interacción es muy limitada y casi inobservable, restringiendo la interacción a los roles específicos de cada jugador, es decir, uno tanquea (protege) otro cura y los otros tres realizan el daño a los enemigos.

Por el otro lado, realizar mazmorras con la hermandad y/o amigos, fomenta la interacción y es mucho más observable, como lo expresa Hugo Hernández, quien al preguntarle respecto a si consideraba que al realizar actividades grupales dentro del videojuego se creaba o se fortalecía algún tipo de relación con los otros videojugadores contestó: “Sí, porque tienes más para platicar, pues ya hay tema de que conversar y nos conocemos un poco más” (Hernandez, entrevista virtual, 26 de febrero 2017)

"El trol alagado por la invitación, aceptó, a lo cual yo sonreí y me dispuse a darle la bienvenida y comentarle algunas reglas que teníamos en la hermandad. Una vez Crineth (el trol) aceptó cumplirlas, lo invité a realizar "Regreso a Karazhan" una de las mazmorras donde el poder demoniaco de la Legión Ardiente había corrompido sus habitantes..." (Anar'dorei)

Posteriormente se encuentran las "Bandas". Las bandas manejan la misma dinámica de las mazmorras, es decir, el objetivo es recorrer un escenario determinado debilitando enemigos hasta llegar al "Boss" o "Jefe" final, pero la diferencia radica en el número de personas las cuales realizan la banda y su nivel de complejidad en términos de dificultad. Mientras las mazmorras son solamente de 1 a 5 jugadores atravesando los retos y enemigos, en las bandas son entre 1 y 20, lo que implica, también debido a su dificultad, una coordinación mejor entre los jugadores a la hora de realizarla, haciendo necesaria una interacción mucho más acentuada y observable, como se puede abstraer de lo dicho por María Morteyru, quien al preguntarle respecto a qué cualidades debería tener un líder de hermandad a la hora de "raidear" (completar Bandas), respondió:

Creo que la característica más importante que debe tener un líder es la paciencia, mucha paciencia, también la capacidad de ser empático con los jugadores, no todos los jugadores aprenden igual ni saben cuáles son las mejores estadísticas (para sus personajes), entonces un líder de hermandad debe tener mucha paciencia y ganas de explicar cómo se hacen las cosas. (Morteyru, entrevista virtual, 6 de marzo 2017)



Imagen Bandas en WoW (Tomado de www.pastandoenmulgore.com)

Una vez contemplada la parte "PvE" (jugador contra entorno) de la interacción, es necesario hablar de la parte "PvP" (Jugador contra Jugador). Los campos de batalla, son otra de las formas de interacción de videojugadores en el mundo de Azeroth; en ellos la interacción se da en términos de rivalidad, al enfrentar jugadores entre sí pertenecientes a la Horda y a la Alianza, asimismo, esta interacción de competencia fomenta, en cierta medida, el descontento entre facciones, pues es el escenario en donde las capacidades de los jugadores se ponen a prueba al enfrentarse a un contrario en un duelo estratégico.

En términos de interacción al interior de cada facción en estos lugares, aplica la misma condición de las bandas y las mazmorras respecto a jugarlo con amigos, hermandad o aleatorio, es decir, existe una mayor interacción con amigos y miembros de la hermandad al realizar esta actividad que al hacerlo de manera independiente y aleatoria.

Por último, la motivación de muchas de las acciones de los videojugadores a la hora de jugar, recae en la obtención de "Logros". Los logros son la forma de demostrar las metas obtenidas en la vida de un personaje residente de Azeroth; para obtenerlos es necesario realizar una serie de actividades al interior del juego que, inclusive algunas, se consideran proezas y son reconocidas por los jugadores como un símbolo de experticia y dedicación. Aunque hay muchos Logros que son adquiridos de forma

individual y sin la necesidad de algún tipo de interacción con otros jugadores, hay muchos también que motivan dicha interacción; un ejemplo de ello es el logro de "Por la Alianza" (O "Por la Horda") el cual consiste en ir las ciudades capital de la facción contraria y matar a todos los líderes de la Alianza en este caso; para su consecución se forman grupos de hasta 40 jugadores pues la dificultad de este logro es grande, debido a que al ir a las ciudades de la facción contraria, no sólo se enfrentan contra los líderes, sino contra todo jugador contrario que se encuentre allí defendiendo sus ciudades.

Es así que, recogiendo lo destacado en este apartado, se puede observar que la orientación de la acción en el mundo de Warcraft está dada en función de objetivos que promueven el crecimiento del personaje de manera simbólica, esto a través de la consecución de los Logros, el ser mejor que el otro en un campo de batalla, o simplemente el derrotar a un Jefe de mazmorra, sin embargo, para la realización de por lo menos uno de ellos es necesaria la interacción entre videojugadores, dotando lo simbólico de un ámbito colectivo el cual es consecuencia de la acción pero reafirma y constituye lazos y relaciones de amistad y comunidad entre los videojugadores.

5.2.5. Ciudades capitales: Nicho poblacional y economía

A lo largo de la investigación se ha trabajado la noción de ciudades capitales al interior del videojuego, sin embargo, es necesario entenderlas en términos de interacción para poder determinar su relevancia a la hora de relacionarse los jugadores.

Las ciudades capitales son el nicho poblacional del videojuego, es decir, en estas ciudades se encuentran la mayoría de personajes cuando no están realizando actividades como las mencionadas en el anterior capítulo. En estas ciudades, se gestan tanto mazmorras, como bandas y demás, debido a que, gracias al canal de comercio, se reclutan los videojugadores para realizarlas; además, es aquí donde tiene lugar la venta, la compra y el intercambio de objetos, así lo confirma Morteyru, pues al preguntarle por qué estos lugares eran tan influyentes en la comunidad enunció: "Porque es donde Blizzard puso las casas de subastas y los bancos tácticamente, no tenés acceso a estos en otra parte del juego" (Morteyru, entrevista virtual, 6 de marzo 2017)

Existen tres ciudades capitales que sobresalen por encima del resto y son las que más concentración poblacional demuestran, una por parte de la Horda, otra por parte de la Alianza y una donde convergen ambos bandos. La primera es Orgimmar, capital no sólo de los orcos sino de la Horda como tal; la segunda es Ventormenta, capital de los humanos y de la Alianza. La tercera, por su parte es Dalaran, donde las facciones pueden estar en "armonía" sin ser adversos los unos con los otros.

En Orgimmar sí, hay un montón (refiriéndose a los jugadores que hay en ese lugar), por ser la capital, es donde está el comercio, niveles altos, niveles bajos, ahí están la mayoría de las personas (Zamora, entrevista virtual, 25 de febrero 2017).

En Ventormenta y en Orgimmar, las dinámicas interaccionales están orientada más que todo al comercio y al reclutamiento, mientras que en Dalaran aparte de las dos anteriormente nombradas también tiene un componente adicional, pues desde esa ciudad se accede a las nuevas locaciones incluidas en la expansión reciente del videojuego (Legión), por ello los jugadores recurren y concurren esa ciudad de forma adicional para acceder al nuevo contenido jugabilístico que brinda el mundo de Warcraft.

Por otra parte, si bien se maneja la economía del videojuego en estas ciudades, es necesario conocer cómo se evidencia dicha economía, pues es otra forma de interacción entre los videojugadores. Principalmente, la economía del mundo de Warcraft se basa en la "casa de subastas"; la casa de subastas es una herramienta que brinda el videojuego para que los jugadores vendan y compren objetos, materiales, armaduras y demás a los otros jugadores del reino sin necesidad de estar presentes en el juego. Los precios manejados en la casa de subastas varían dependiendo la economía del juego y las características contextuales de este, por ejemplo, al añadir la expansión de "Legión" al videojuego, el precio de los objetos que se consideraban caros de la expansión anterior, ya no tendrían el mismo valor debido a que la expansión, aparte de añadir nuevos niveles y desafíos para los jugadores, también añade equipamiento nuevo, materiales nuevos y en general transforma toda la economía regente de Azeroth. Asimismo, como se observa en la imagen, es posible pujar por el objeto o adquirirlo de forma inmediata dentro de esta herramienta económica, siendo el "oro" la forma de intercambio prevalente.



Imagen Subastas (Elaboración propia)

El canal de comercio en las ciudades, por su parte, también es un medio usual para que los jugadores muevan la economía de su mundo. En este canal transversal a las ciudades capitales, los videojugadores ofrecen sus objetos conseguidos ya sea a través de los botines adquiridos en mazmorras o también mediante sus profesiones, vendiendo los objetos que ellos mismos crean o recolectan por medio de su práctica. Sin embargo, los precios que se manejan por este medio no tienen una media estándar inamovible, sino que varían dependiendo de la negociación entre los jugadores.

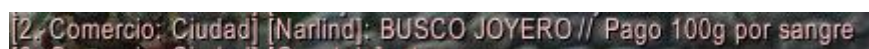


Imagen Canal de comercio: Joyería requerida (Elaboración propia)

Es así que las profesiones e igualmente, cualquier tipo de producción para la ganancia de oro se transforma en un trabajo virtual construido de y a partir de las dinámicas interaccionales presentes en el mundo de Warcraft. Así lo afirma Hugo Hernández, quien al preguntarle si consideraba las profesiones en el videojuego como un trabajo respondió: “Si, la verdad si, como un trabajo virtual, pues si no quieres pagar con dinero real obviamente tienes que trabajar ¿no? Trabajar para darte tus gustos en el juego, ya sea comprando armas o monturas o lo que vayas a necesitar...” (Hernández, entrevista virtual, 26 de febrero 2017)

Asimismo, en las ciudades capitales, además de las anteriores formas en las que se mueve la economía en el juego, también existen algunos sujetos que basan su economía en la mendicidad, siendo afirmado por los mismos jugadores pues al preguntarle, también, al señor Hernández respecto a las ciudades capitales respondió: "A Orgimmar casi no me acerco, pues siempre hay mucha gente que pide que le regales oro y pues yo no digo que no, pero a veces te cansas, entonces mejor evito pasar por ahí". (Hernández, entrevista virtual, 26 de febrero 2017) Esto significa que la economía voluble de este mundo, también refleja problemáticas vividas y abstraídas de la cotidianidad del mundo físico, es decir, lo que se consideraría como una réplica virtual de mendicidad por parte de los jugadores, alude a representaciones contempladas en las realidades fuera del videojuego.

"Una vez derrotados todos los jefes de la mazmorra, le agradecí a Crineth y me despedí, pues había ganado unas hombreras muy buenas y recordé que en las subastas estaba a un precio muy bueno, por lo cual me dispuse a ir a Orgimmar para colocar a la venta el "Manto de Trofeos Horridos" y esperar por mi buena cantidad de oro..." (Anar'dorei)

Por último, en temas de economía, existe un objeto dentro del videojuego llamado "Ficha de WoW", el cual es un objeto adquirible, en primera instancia, por medio de dinero real (\$20 USD) y que es posible ponerlo en venta en la casa de subastas a cambio de oro. Esta ficha tiene dos posibles usos una vez adquirida -ya sea en la casa de subastas o con dinero real-, el primero, es cambiarla por 30 días de tiempo de juego, es decir, intercambiarla por poder jugar un mes más a World of Warcraft; y, la segunda, es cambiarla por \$15 USD de saldo en la tienda Battle.net, con lo cual es posible adquirir contenido exclusivo no sólo de WoW, sino de todos los otros videojuegos pertenecientes a la compañía de Blizzard.



Imagen Ficha de WoW (Elaboración propia)

Teniendo en cuenta lo anterior, la "Ficha de WoW" se ha convertido en un objeto fundamental a la hora de hablar de la economía de Warcraft, pues al poder ser adquirida con oro conseguido en el juego a través de la casa de subastas (entre 90.000g y 100.000g, pues el precio varía dependiendo de lo que los jugadores consideren venderla), muchos de los jugadores han optado por este mecanismo para poder jugar el videojuego sin tener que gastar dinero "real". En otras palabras, esta ficha le permite a aquellos que prefieren no pagar o no pueden costearse el mes de tiempo de juego con dinero "real" (\$15 USD), el poder seguir jugando a cambio de conseguir el dinero "virtual" (oro) en el juego y disfrutar igualmente de las aventuras que les brinda el mundo de Azeroth; como es el caso de Juan Camilo, quien al preguntarle de qué manera se costeaba su suscripción al videojuego respondió: "Lo que he jugado he logrado pagarlo con la ficha, pero esta vez que aumentó, no sé si lo logre (risas)" (Valencia, entrevista virtual, 4 de marzo 2017)

Rastreando los usos de la moneda y, con ella, las formas de interacción que maneja, también se pudo encontrar que existen algunos videojugadores quienes "Farmean" (consiguen objetos o, en este caso, oro a través de diversas formas, por ejemplo, las profesiones) oro en grandes cantidades y venden dicho oro a los demás jugadores a cambio de dinero real. Un ejemplo de ello es el caso de "Colombia WoW Market", una empresa virtual la cual vende productos y servicios de WoW a través de su página de Facebook y su página web. Esta empresa, mediante una consignación a una cuenta bancaria, ofrece no sólo los productos como el videojuego o camisetas, sino que así

mismo ofrece la cantidad de oro equivalente a la ficha de WoW a cambio de pesos colombianos, como se observa a continuación:



Imagen Compra de Oro (Tomado de: <https://www.facebook.com/colwowmark/?fref=ts>)

Esto implica que el conseguir oro en el videojuego se ha convertido en un trabajo remunerado en el mundo físico, trascendiendo las formas de obtener dinero tradicionales y haciendo del mundo de Warcraft un espacio laboral capaz de otorgar dinero a los sujetos sólo por "jugar".

5.2.6. La Legión Ardiente: Nuevo contenido

Ahora bien, adentrándonos de nuevo en Azeroth y en función de la interacción social en este, la reciente expansión "Legión", cumple un papel fundamental, pues toda acción del videojugador de nivel alto (100-110), está orientada al desarrollo de la historia y la narrativa de dicha expansión, haciendo que las conversaciones más casuales referentes al videojuego sean en función de ese contenido nuevo, del cual todos quieren hacer parte para sobresalir combatiendo y eliminando las nuevas amenazas que llegan a Azeroth.

"Mientras esperaba por mi oro, usé mi piedra de hogar para regresar a Dalaran y planear nuestro siguiente ataque contra la Legión, desde mi salón de clase: el Templo

de la Luz Abisal... Una vez allí le pregunté a mí mentor: ¿cómo deberíamos posicionarnos en las Islas Abruptas? ..." (Anar'dorei)

En este sentido, los lugares característicos de esta expansión y donde se concentra la mayor cantidad de videojugadores son, como se mencionó anteriormente, Dalaran, debido a que allí es donde se puede acceder a los nuevos mapas y zonas de la expansión, y "Las Islas Abruptas", siendo estas islas los lugares donde la Legión Ardiente intenta atacar de nuevo el mundo de Azeroth y con esto a todas las razas que lo habitan.



Imagen Islas Abruptas (Elaboración propia)

Además de las Islas Abruptas y Dalaran, otro lugar de vital importancia introducido en esta expansión al juego, es la "Sala de Clase". Cada clase tiene su espacio propio en donde se les otorgan misiones específicas y se construye una historia propia como personaje perteneciente a una clase particular. Esta sala de clase será determinante pues es el espacio que se le brinda al videojugador para que se identifique y sienta que pertenece a una clase determinada, pues nadie que no sea de su clase podrá ingresar a este espacio ni realizar las misiones específicas de cada una.

5.2.7. Colonizando nuevos reinos: Quel'thalas en Facebook y conclusiones de la travesía

Así como las Hermandades, el reino de Quel'Thalas² posee también un grupo en Facebook donde los sujetos intercambian experiencias, preguntas e información. Este grupo es el (ciber)lugar donde interactúan todos los videojugadores independientemente de su facción, asimismo, dicha interacción responde y está orientada en función del videojuego y de lo que sucede en su Reino. Este grupo, al igual que el canal de comercio en el juego, también se usa con el fin de reclutar jugadores para hermandades, compartir canales de YouTube orientados a crear contenido sobre World of Warcraft, o simplemente como medio para dar opiniones e intercambiar experiencias con los sujetos detrás de los personajes, pero sin dejar a un lado su condición de virtualidad. Lo anterior implica que las interacciones mediante las publicaciones en esta red social se remitan a una mirada del juego desde el exterior de él, dejando a un lado su “yo” warcraftiano e interactuando desde su “yo” latinoamericano³.

² El servidor que se está investigando.

³ Se refiere a la construcción de sujeto desde su contexto físico particular.

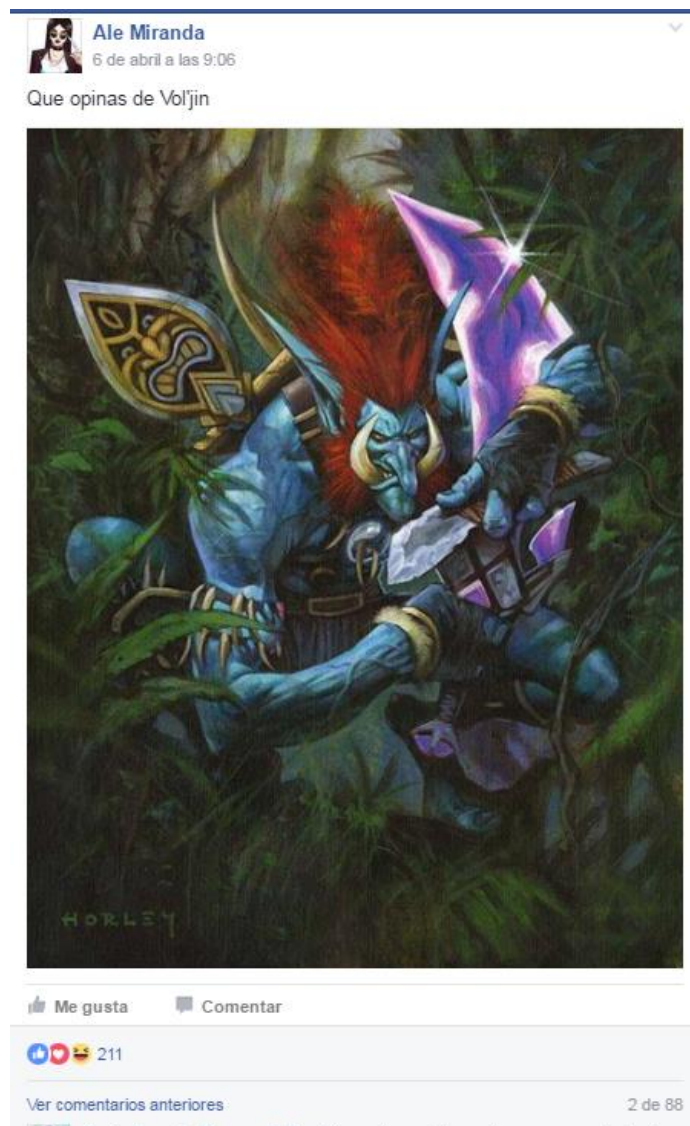


Imagen grupo de Facebook Quel'thalas (Tomado de: <https://www.facebook.com/groups/WOWQT/>)

Por último y con el ánimo de recoger todo lo estipulado en este capítulo y vincularlo con la teoría base, es posible afirmar que la interacción social en World of Warcraft está atravesada por un sistema de símbolos base creados por una interacción previa (La de los desarrolladores de Blizzard), no obstante, en dicha interacción al interior del videojuego, se le otorgan significados⁴ con base en la experiencia del videojugador en el videojuego y se reproducen a la hora del dialogo sujeto-sujeto; en otras palabras, en lo que para el interaccionismo simbólico es el "acto" se interpretan esos símbolos preexistentes, se les otorga un significado y se les reproduce a través de la interacción social virtual.

⁴ Como se estipuló en el apartado referente al lenguaje

Para entender la asociación del párrafo anterior y el ejemplo de párrafo posterior a este, es necesario retomar lo que es "el acto" dentro de la teoría. El acto entonces es, como propone Ritzer (1993), no un fenómeno emergente sino la base de toda emergencia, el cual posee a su vez 4 fases fundamentales caracterizadas por Mead, que son: 1. Fase del impulso (la necesidad de hacer algo como respuesta a la interacción); 2. La percepción (el actor busca y reacciona a un estímulo relacionado con el impulso); 3. La manipulación (la acción que el sujeto realiza con respecto a el objeto percibido); y 4. la realización del acto (llevar a cabo la acción que satisface el impulso original).

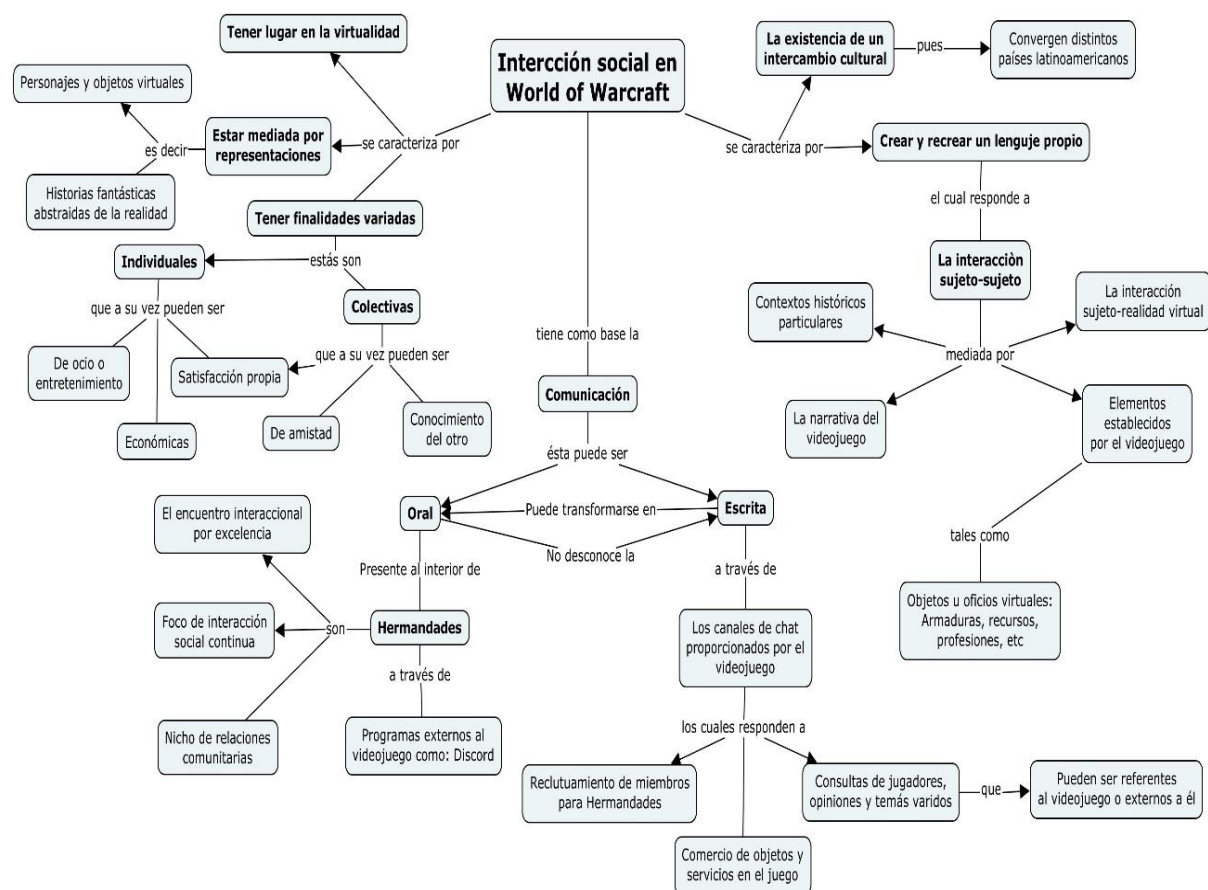
Ahora bien, para ejemplificar lo que sería un acto al interior del juego, se planteará el siguiente caso hipotético: El personaje "X" observa a un enemigo al realizar una misión, la primera fase del acto, el impulso, sería el de conseguir experiencia para subir de nivel, la segunda fase, la percepción, sería el contemplar atacar al enemigo, posteriormente, la manipulación (tercera fase), sería el decidir la acción e ir a por el enemigo y la última, la realización del acto que sería satisfacer el impulso original. Los símbolos preexistentes serían el de determinar que dicho jugador es el enemigo debido a que en el juego se ha estipulado así, sin embargo, la decisión de atacarlo o no recae en el sujeto y le da sentido la acción, reproduciendo significados preexistentes o en el caso de no atacarlo por "Y" razón, resignificando el símbolo original.

Así las cosas, el mundo de Warcraft además se transforma en el símbolo significativo por excelencia del acto pues a raíz de él y en él se genera la interacción que da paso a un lenguaje creado en y a partir de los elementos que brinda el videojuego. Es por todo lo anterior que World of Warcraft, se convierte en un nuevo mundo en el que se tiene conciencia de un "nosotros" al ser partícipes de él, pues este espacio cibernético configura y fomenta una red de relaciones sociales que transforman constantemente el trasfondo que da lugar a la interacción social y, por consiguiente, transforma la manera en la que se construye una comunidad con lenguaje, economía y cultura propia al interior del juego.

Así las cosas, retomando la teoría del interaccionismo simbólico y sus postulados en función de la interacción social, se estipula que la acción significa en el momento de la interacción y el intercambio de experiencias intersubjetivas, asimismo, en la

interacción social se crean un conjunto de símbolos cuyo contenido de significado está dado en la reacción de los actores ante la acción realizada; en este sentido, los videojugadores de World of Warcraft, gracias a la interacción verbal entre ellos, constituyen un sistema de símbolos entendidos a través de representaciones (de sí mismos –personajes- y del mundo físico- mediante la configuración utópica y fantástica del mundo de Warcraft), las cuales determinarán la acción de los videojugadores y su significado. De igual forma, esta interacción estará mediada por la virtualidad y tendrá como forma de reproducción las Hermandades y las ciudades capitales en World of Warcraft

En últimas, para resumir y compactar todo lo anteriormente dicho, se ha creado un mapa conceptual que sintetiza la interacción social en el mundo de Warcraft, brindando así sus características y particularidades al interior de este mundo virtual.



Mapa conceptual: Interacción social en WoW (Elaboración propia)

5.3. Capítulo III: De Humano a Elfo y de Elfo a Humano. Selfs e identidades

A continuación, se desarrollará el tercer y último capítulo de la investigación. Este capítulo correspondiente a la confluencia de las tres categorías trabajadas en el marco teórico, retomará lo trabajado en los anteriores dos capítulos y lo relacionará con la categoría Identidad en aras de responder la finalidad última de la investigación y con ella, dar cuenta de los procesos identitarios que tienen lugar en el mundo de Warcraft.

En función de lo anteriormente estipulado, el capítulo se organizará bajo tres ejes temáticos que expondrán lo encontrado en lo que refiere a identidad. En este sentido, los ejes temáticos comprenderán las tres etapas identificadas en relación a la categoría, la primera de ellas referente a aquello que antecede a la construcción del Self; la segunda referente a la construcción de dicho Self en el mundo de Warcraft y la tercera referente a identidad e identidad virtual, su relación y su expresión.

5.3.1. Precedentes del Self

Este apartado es tenido en cuenta debido a que cada uno de los ítems a tratar dentro del mismo, tienen relación directa con la construcción del self, esto gracias a que ambos condicionan el cómo se va a desarrollar el sujeto al interior del videojuego. Lo anterior, ya sea por la motivación del mismo para ingresar al videojuego (vinculación) o por la elección de región y reino que le otorga al sujeto unas características ya establecidas a las cuales se va a adscribir (georeferenciación). Por ello, a continuación, se abordarán los dos ítems mencionados anteriormente y se desarrollarán con el ánimo de dar a conocer cómo influyen y por qué son precedentes del self.

Vinculación

Hablar de World of Warcraft implica de antemano un elemento fundamental a la hora de referirse a éste y su dimensión social, este es, la motivación previa del sujeto para acceder al videojuego. La vinculación de los videojugadores al mundo de Warcraft es la pieza angular de todo el universo del videojuego debido a que el conocimiento del mismo es necesario para la posterior inmersión de éste en el mundo fantástico. Dicha

motivación, a su vez, está ligada a varios factores que se preguntan por el cómo llegó al videojuego. Los factores identificados gracias a las entrevistas semiestructuradas realizadas, fueron evidenciados en dos tipologías; la primera y con mayor cantidad de sujetos vinculadas a esta, es la que responde a relaciones previas no virtuales del individuo, es decir, a amistades u otro tipo de relaciones afectivas que le otorgaron el conocimiento de la existencia del videojuego a dicho individuo.

Así lo demuestra Jacob Escareño Alba, pues al preguntarle cómo conoció el videojuego respondió: “Lo conocí por medio de una ex. Tanto mi ex como sus amigos jugaban mucho WoW y pues me llamó la atención, pero empecé en un servidor privado o pirata como se le dice”. (Escareño. entrevista virtual, 26 de febrero 2017). Otorgando una muestra de la primera tipología evidenciada, Escareño muestra que la motivación principal de muchos de los videojugadores adscritos a World of Warcraft, ha sido, en primera instancia, de carácter emocional o con tendencias a relaciones sociales preexistentes.

Asimismo, estas relaciones preexistentes indican que el videojuego también cumple la función de ser un espacio de interacción y de posible fortalecimiento de relaciones previas, como es el caso de Juan Manuel Zamora, el cual, al realizarle la misma pregunta respecto a cómo conoció el videojuego, respondió “Unos amigos me llevaron a él, amigos del colegio y aún juego con ellos” (Zamora, entrevista virtual, 25 de febrero 2017).

Es así que World of Warcraft entendido como ciberespacio y, a su vez, realidad virtual, es transitado por los individuos, en una primera instancia, gracias a la oportunidad que brinda a sus usuarios de mantener contacto virtual con un otro relevante para el sujeto en la realidad física.

La otra tipología encontrada del cómo se vinculan los sujetos al mundo de Warcraft es de carácter autónomo y carece de interacción o de alguna relación preexistente como en el caso de la anterior. Los sujetos a través de la navegación por internet y la gran herramienta de búsqueda que es ésta, buscan satisfacer su ocio por medio de un videojuego, por lo que consultan foros, o simplemente escriben en el motor de búsqueda de Google y oprimen el comando de “Buscar”, como lo demuestra Hernández, quien al preguntarle cómo se vinculó al juego respondió:

bueno, a mí me gustan mucho los juegos de computación y, entre todos, yo buscando entre toda la gama de juegos que hay, me topé que WoW tenía muy buena puntuación en los foros, entonces decidí probarlo y sí, me gustó el juego y desde entonces he tratado de mantenerlo jugando. (Hernández, entrevista virtual, 26 de febrero 2017)

No obstante, es necesario aclarar que esta tipología no cuenta con tantos casos como con los que cuenta la anterior y por esa misma razón no tiene tanta relevancia en el estudio, pero era necesario mencionarla para dar cuenta de lo encontrado.

Georreferenciación

Otro aspecto determinante y posterior al conocimiento del videojuego por parte del sujeto, es la elección de “región”, “reino” y “tipo de Reino” en el videojuego. Como se mencionó en el primer capítulo donde se expresaba lo que era el juego y cómo se jugaba, se indicó en un apartado que antes de poder jugar, era necesario que el videojugador potencial eligiera un “ciber-espacio” al cual pertenecer. La elección de estos aspectos es fundamental en la medida en que determinarán el contexto “pre-warcraftiano” en el cual se desenvolverá un videojugador.

Lo que he denominado el contexto pre-warcraftiano, hace referencia a las particularidades preseleccionadas a las cuales se circunscribe el videojugador antes de iniciar su aventura. Estas particularidades preseleccionadas serían catalogadas como la macro estructura imperante una vez el videojugador está inmerso en Azeroth. De igual forma, Estas particularidades, responden a temas tales como: idioma, orientación principal de la acción del videojugador a la hora de jugar y, en últimas, al contexto cultural georeferenciado y constituyente de la región que elijan. Por ejemplo: al elegir la Región de “Brasil”, junto con el Reino “Némesis”, cuya tipología de reino es “JcJ” o “PvP”, el sujeto se está vinculando a una macro estructura idiomática donde prevalece el portugués, donde la interacción estará mediada por dicho idioma y la historia de dicho Reino estará escrita en el mismo; además, la orientación de la acción principal (pues no es determinante en su totalidad), para este caso, sería la lucha jugador contra jugador, delimitando en cierta medida la interacción entre jugadores en dicho Reino.

5.3.2. El Self: el “Yo” y el “Mi”

Para comprender cómo se evidencia el Self en el mundo de Warcraft, es necesario retomar lo planteado por Mead respecto a dicho concepto y cómo es entendido por el interaccionismo simbólico, en ese sentido, el Self es un proceso mental y social que lleva acabo el individuo al reconocerse como objeto, sin dejar de ser sujeto, es decir, el self es un proceso tanto individual como colectivo que se logra en dos etapas: la del juego y la del deporte (Ritzer, 1993). En la primera, se adopta la actitud de un otro determinado y particular, y en la segunda, se construye en función de un grupo y no de unos particulares. En esta segunda etapa, se enmarca también un concepto fundamental a la hora de hablar del self, el cual es "el otro generalizado". Dicho concepto para Mead es la actitud del conjunto de la comunidad, es decir, el acoger las actitudes del grupo social organizado al cual se pertenece.

Asimismo, el self está caracterizado por consolidarse en dos fases, la primera, denominada la fase del "Yo" y, la segunda, la fase del "Mí". El "yo" es la respuesta inmediata de un sujeto a otro. "Es el aspecto incalculable, imprevisible y creativo del Self" (Ritzer; 1993. p 234), del cual no se es totalmente consciente pero que está presente en el "acto" dentro de la interacción social, siendo el "yo" el que permite desarrollar una personalidad definida. El "mí", por su parte, es la interiorización de aquel otro generalizado de forma consciente, y, al ser consciente, implica consecuentemente una responsabilidad de aquel que lo acoge.

Ahora bien, una vez retomado lo que es el self dentro del interaccionismo simbólico, a continuación, se expondrá el cómo se evidencia éste al interior del mundo de Warcraft. Posteriormente, se planteará también en términos de identidad y/o identidad virtual cómo y dónde se expresa. Y, por último, se destacarán sus principales características.

Construcción de personajes: el yo ideal

La construcción de personajes es el epicentro del desarrollo identitario, pues es aquí donde el sujeto físico dotará de “cuerpo”, cualidades y rasgos a su “Yo” virtual. A la hora de jugar es necesaria la creación de un personaje y es en este momento que la virtualidad cobrará vida. Al crear un personaje, el sujeto representará en éste gustos,

preferencias y emociones que desarrollará y adoptará como propias a través del tiempo.

En dicha creación de personajes tendrá lugar la elección de facción, raza, clase, apariencia y nombre. Estas 5 características de elección jugarán un papel fundamental en la construcción de la identidad virtual del sujeto puesto que en ellas se verá representado un "Yo" ideal el cual será apropiado por los sujetos y lo comprenderán como una extensión de sí mismos.

Sin embargo, este "yo" ideal y su comprensión por parte de los jugadores se realiza de dos formas, consciente o inconscientemente. Es consciente cuando el sujeto en cuestión reconoce que su personaje lo representa en ciertos aspectos como en el caso de Cristian Páez, el cual, al preguntarle si sus personajes lo representaban en algo contestó: "Sí, pues como lo dije antes yo trato de que siempre haya algo mío dentro de los personajes, ya sea una característica de personalidad o cualquier cosa que esté dentro de esos personajes" (Páez; Entrevista virtual, 28 de febrero 2017). Y es inconsciente en la medida en que los sujetos no lo reconocen que los representa, como el caso de Hugo Hernández, quien al realizarle la misma pregunta respondió "No, solamente es el cariño que le tengo (refiriéndose al personaje) " (Hernández, entrevista virtual, 26 de febrero 2017), sin embargo, a pesar de esta inconsciencia de representación, el personaje es en últimas el "quién" virtual de cada uno al interior del mundo de Warcraft.

Ahora bien, en aras de vincular lo evidenciado en la investigación y la teoría base referente al interaccionismo simbólico y, en últimas, a la noción del Self, a continuación, se explicará cómo se evidencia el Self y cómo se construye a través de distintas etapas halladas al interior del mundo de Warcraft.

Leveando por el Yo

En esta etapa, se evidenció que en los primeros niveles de juego y en lo que refiere a la subida del personaje a nivel máximo, se contempla la primera característica que comprende la construcción del Self, está es la del "Yo". Se construye el "Yo" durante el "leveo" debido a que es en esta etapa donde los sujetos conocen las capacidades de su personaje las interiorizan y asimismo, las actividades que en este momento particular se realizan (misiones, debilitar criaturas, etc.) se catalogarían como el

aspecto incalculable y espontáneo del Self, lo anterior gracias a que a través del conocimiento de su personaje y el dotarlo de los rasgos y actitudes propias del sujeto físico, da la pauta para establecer una personalidad virtual del personaje definida.

Equipándose por el Mí

Una vez alcanzado el nivel máximo, la orientación de la acción de los individuos al interior del videojuego toma otro rumbo, pues es en esta etapa donde la interacción sujeto-sujeto se da en mayores proporciones respecto a la anterior fase del juego mencionada (el "leveo"); lo que implica que una vez ya consolidado el "Yo", se de paso a la consolidación del "Mí" en la construcción del Self.

El "Mí" en la etapa del "equipamiento", se consolida a través de la interacción entre videojugadores puesto que es donde se interioriza el "otro generalizado", es decir, se acogen las actitudes del grupo social al cual se pertenece, el cual es, en este caso específico, la comunidad del servidor Quel'thalas de World of Warcraft. Como se observó al preguntarle a Camilo respecto al objetivo de realizar bandas y mazmorras "Creo que el mas general es equiparte ¿no? Más allá viene lo que es la historia y aprender las mecánicas, y pasar un buen rato con tu hermandad" (Valencia, entrevista virtual, 4 de marzo 2017)

Esta actitud de conjunto en comunidad, es recibida por los videojugadores a través de la necesidad de "equiparse", asimismo, dicha necesidad de equiparse, siendo en un principio un requerimiento de la programación del juego para poder acceder a ciertas bandas y mazmorras en el juego, deja de ser exclusivamente un requerimiento de la programación y se convierte en un requerimiento social gracias a la relación recíproca encontrada al interior de la interacción entre videojugadores en el mundo de Warcraft. Dicha necesidad social requiere que los personajes de los videojugadores cuenten con un mínimo necesario para acceder a los grupos de mazmorra y a las hermandades, haciendo imprescindible que los videojugadores suban el "ilvl" de sus personajes (consigan mejor armadura⁵) y se adapten a las demandas sociales construidas desde y a través del videojuego.

⁵ Conseguir armadura requiere de un buen periodo de tiempo y obliga a los videojugadores a que se rescate la esencia interaccional del videojuego, pues para conseguirla es necesario que estos jugadores realicen actividades en conjunto, ya sea con su Hermandad o con diferentes individuos inmersos en el mundo de warcraft.

Es así que, a través de la construcción de la necesidad, ahora social, de equiparse y la inminente interacción entre videojugadores derivada de éste, se consolida el "Mí" restante para la consecución del Self, el cual rescata lo estipulado por la comunidad del Reino Quel'thalas y lo interioriza como un otro generalizado constituyente, edificando un "mí" basado en el grupo social al cual desean pertenecer o pertenecen.

Hermandades: la expresión del Self en comunidad

El Self se establece en su totalidad compleja gracias a los dos aspectos mencionados con anterioridad debido a que el conocimiento del "yo" y el reconocimiento del "mí" hace posible que el sujeto logre comprenderse como objeto y sujeto a la vez, llevando a cabo un proceso mental (conocimiento y reconocimiento del personaje) y posteriormente un proceso social (interacción social e interiorización de un otro generalizado), lo cual para Mead es aquello que caracteriza la consolidación de un Self.

Ahora bien, el Self ya establecido, necesita un espacio, en este caso, virtual para poder expresarse, por ello, la expresión del Self tiene lugar al interior de las "Hermandades" pues es allí donde los videojugadores comparten más tiempo y le otorgan a su vez una mayor importancia a la interacción. Toda actividad realizable en el mundo de Warcraft al hacerse con y en la Hermandad, brinda una mayor posibilidad de que los Selfs en cuestión se relacionen, se construyan y reconstruyan en función de su constante y recíproca relación entre sí.

Fragmentación del Self

Así las cosas, gracias a las herramientas que brinda World of Warcraft en cuanto a la posibilidad de creación de múltiples personajes, se identificó que si bien el Self de un personaje "X" de cada videojugador está constituido por el "Yo" y el "mí" mencionado anteriormente⁶, muchos de los videojugadores, crean otros personajes ya sea por probar nuevas cosas o por cuestiones de utilidad, haciendo que se "fragmente" el Self.

El "Mí", en estos casos de fragmentación, puede que no se divida gracias a que lo ya aprendido y la interiorización del otro generalizado está intacta (pues responde a la

⁶ Leveando por el Yo y Equipándome por el Mí

experiencia del sujeto físico dentro de la virtualidad), pero, en lo que respecta al "Yo", si es posible rastrear una ruptura, ya que el "yo" se expresa en función de cada personaje con el que juegue el videojugador como se mencionó con anterioridad. No obstante, siempre existe una preferencia o un "personaje principal" para cada sujeto, como lo expone Natalia Rueda al preguntarle ¿cuántos personajes tiene?: "Uy, en la cuenta como tal, tengo un personaje principal, en Quel'thalas, y ahí tengo 13 personajes, pero principal, principal, tengo uno" (Rueda; Entrevista virtual, 26 de febrero 2017)

Lo anterior expone las particularidades del Self en el mundo de Warcraft, pero ahora se hace necesario dar cuenta de la identidad y la identidad virtual, las cuales no sólo están ligadas a la categoría del Self sino que también es posible rastrearlas en otros ámbitos.

5.3.3. Identidad vs Identidad virtual

A continuación, se expondrá lo encontrado respecto a identidad e identidad virtual al interior de Azeroth, su expresión y sus características fundamentales. Para ello, se identificaron 4 temáticas que contendrán y darán cuenta de los resultados obtenidos.

Hermandades: Identidad comunitaria

Las Hermandades son el punto de encuentro del Self y la identidad, esto debido a que además de servir como posibilitador de expresión del Self, sirven como identidad para el videojugador, es decir, las hermandades también poseen una identidad propia, la cual es construida por sus miembros y exportada a los interesados en hacer parte de ella en forma de requisitos para su ingreso. Cada hermandad cuenta entonces con sus particularidades, reglamento y requisitos de admisión, los cuales dan forma a la identidad de cada Hermandad. Como bien lo expresa Natalia Rueda (Lider de Hermandad), al preguntarle por las características de ingreso que debía poseer aquel que quisiera ingresar a su hermandad

No, entra desde el más manco... Paciencia es lo que creo que nos deben tener y estar dispuestos a "trolearnos" entre todos, porque nosotros nos damos muy duro entre nosotros. Y hay reglas de convivencia, para guardar el respeto, tu sabes que todo el mundo no se lleva bien con todo el mundo y es muy difícil convivir con gente de otras nacionalidades porque todos tenemos costumbres distintas, lo que es un grosería para

mí, puede ser algo poco ofensivo para otro, entonces es importante guardar eso. Por ejemplo, a veces nos ponemos a hablar de estupideces y salen los temas (refiriéndose a como se ha lidiado con el problema de las groserías) y yo aprendí groserías nuevas y cosas así, o sea, uno aprende tanto de comida como de costumbres, hablando mucho, al estar haciendo mazmorras hablamos demasiado y así nos conocemos. (Rueda; Entrevista virtual, 26 de febrero 2017)

Asimismo, existen Hermandades cuyo propósito es el crecimiento sustancial de sus personajes, estas hermandades son catalogadas como "Hardcore", las cuales independientemente de ser JcE o JcJ buscan ser las mejores y que sus miembros progresen cada vez más. Por ejemplo, la hermandad "Blood and Glory" quienes lo demuestran con su cartel de reclutamiento de miembros encontrado en Facebook



Imagen: Hermandad "Hardcore (Tomado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1144217662315043&set=gm.1080703452021128&type=3&theater>)

Retomando lo anterior en temas de identidad, las Hermanades son en últimas el espacio virtual donde se da el reconocimiento de sí mismo (Self), el reconocimiento de los otros (Mi Hermandad "Drunken Legion") y el reconocimiento de los otros para con uno mismo (Enano Paladin, miembro de la hermandad "Drunken Legion"). Cumpliendo con las características necesarias estipuladas por Taylor y citadas por Marcus contempladas en el Marco teórico-conceptual referentes al cómo es entendida la identidad:

Una manifestación relacional: identidad y alteridad tienen una parte común y están en relación dialéctica. La identidad, entonces, es resultado de interacciones negociadas en las cuales se pone en juego el reconocimiento. Comprendida de esta forma, ella supone tres niveles de análisis: el reconocimiento de sí mismo, el reconocimiento hacia otros y el reconocimiento de otros hacia nosotros. La identidad como “fluidez” se genera en la interacción social y se construye y reconstruye constantemente en los intercambios sociales. (Taylor. 1993, citado por Marcus, S.f. p 108)

De Orco a Élfico: el lenguaje como identidad

El lenguaje se vuelve la forma identitaria por excelencia de los videojugadores, puesto que, como se veía en la anterior cita realizada a Natalia Rueda: "...y es muy difícil convivir con gente de otras nacionalidades porque todos tenemos costumbres distintas..." (Rueda, Entrevista virtual, 26 de febrero 2017), al converger tantas nacionalidades y asimismo culturas, y complementarse con la misma narrativa base del mundo de Warcraft, se construye todo un nuevo sistema de símbolos y significados a través del lenguaje, el cual se caracteriza por ser una convergencia de costumbres, horarios y localismos al interior de Azeroth, convirtiéndose entonces en un sistema de lenguaje intercultural que se adapta y se adopta en el mundo de Warcraft, dando paso así a un ciberespacio donde los colombianos aprenden groserías mexicanas, los argentinos sobre platos típicos peruanos, mientras que los Elfos de sangre ecuatorianos atacan Ventormenta y vencen al Rey Anduin Wrynn.

Facciones y relaciones: trascendiendo el mundo de Warcraft

Las facciones son aquella bandera que se ondea con orgullo en Azeroth. Ser Horda o Alianza y reconocerse como tal, implica una serie de supuestos e imaginarios que se confrontan en los campos de batalla, pero se expresan por fuera del videojuego.

Al no poder comunicarse entre facciones en World of Warcraft debido al diseño que planteó Blizzard en su videojuego, las redes sociales juegan un papel fundamental a la hora de expresar su facción ante los otros jugadores como se observa a continuación:



Imagen Horda vs Alianza (tomado de:
<https://www.facebook.com/groups/WOWQT/permalink/1295457600545711/>)

Las facciones en los videojugadores, despiertan sentido de pertenencia y un reconocimiento de sí mismos particular, como se observa en las imágenes y como lo confirma Juan Zamora, quien al preguntarle sobre qué era la "Horda" para él, respondió: "La Horda es como un segundo hogar, allá están los amigos, las casas de nuestros personajes" (Zamora; Entrevista virtual, 25 de febrero 2017), mientras que a la Alianza los veía como enemigos; de igual forma al preguntarle a Juan Camilo Valencia respecto a qué era la Alianza para él, comentó: "Bueno, es tu faccion, realmente la sientes tuya y es algo que defiendes" (Valencia, entrevista virtual, 4 de marzo 2017) Siendo todo lo anterior la evidencia que expone las implicaciones de las facciones en temas de identidad y del devenir virtual (tanto en redes sociales como en el videojuego) de los videojugadores de World of Warcraft.

Identidad virtual: el choque de dos mundos

Ahora bien, hablar de identidad en un mundo virtual como lo es world of warcraft es algo complejo, fue por ese motivo que se consideró necesario hablar de identidad virtual como concepto emergente y útil para esta investigación. Sin embargo, aún quedan las dudas de ¿cómo se evidencia la identidad virtual en WoW? Y ¿Cuáles son sus características?

Para responder a estos interrogantes se identificaron 5 características que reúnen todo lo estipulado en este capítulo y lo condensan en un análisis sociológico referente a la identidad. Por ello, a continuación, se enumerarán dichas características y se explicará cada una de ellas.

1. La identidad virtual en World of Warcraft se construye a través de un **Lenguaje Eminentemente Verbal**. Rastrear la identidad en el videojuego requiere remitirse al lenguaje en primera instancia pues es a través de él que se relacionan los individuos y en donde se puede evidenciar el resultado de la interacción social y el intercambio cultural entre los distintos videojugadores. Es verbal debido a que no tiene cabida el lenguaje físico y kinésico (no verbal) en la virtualidad o al menos, al ser limitado por acciones predefinidas de cada personaje, no influye directamente en términos de reconocimiento identitario.
2. La identidad virtual en World of Warcraft es **Mutable**. Al hablar de los "Selfs" se pudo evidenciar que la identidad puede transformarse y reconfigurarse en función de cada personaje del videojugador, además, al ser prevalente el anonimato en la virtualidad, no, está atada a un solo cuerpo y a un solo sentido de expresión, es decir, si el sujeto decidiera por "X" razón ser alguien más, la virtualidad se lo permitiría.
3. La identidad en World of Warcraft también es **Comunitaria o Colectiva**. Por medio de la posibilidad de agremiación que brinda el videojuego, las Hermandades se tornan en el centro de convivencia virtual y de relación entre videojugadores, permitiendo que tanto ellos, como la hermandad, creen y consoliden una identidad como grupo, además de perpetuar unas costumbres particulares que responden a temas de horarios⁷, de beneficios y de amistad.
4. La identidad en World of Warcraft está consolidada en una **Idealización Fantástica**. Los individuos construyen y expresan su identidad en un cuerpo virtualizado que representa sus gustos, preferencias y deseos, construyendo un Yo idealizado con características fantásticas.
5. La identidad virtual en World of Warcraft es **Híbrida**. Hablar de identidad virtual en Azeroth implica tener en cuenta su mixtura de realidades; por un lado

⁷ El tema de los horarios entra en este apartado, debido a que la comunión de varias nacionalidades y el distinto manejo de diferencias horarias de cada una, dificulta el ponerse de acuerdo entre los miembros de la hermandad para realizar actividades que requieran varios integrantes de la misma.

tenemos la realidad física o fáctica, que en últimas es aquella que se evidencia cuando el videojugador está frente a su computadora o se aleja de ella; por otro lado existe una meta-realidad virtual comprendida en lo basto del internet, pero expresada en las redes sociales; y, por último, está la realidad virtual dentro del videojuego, la cual es la programada y contada por Blizzard y su narrativa fantástica propia. En este sentido, en la primera realidad (física), se cuenta con una identidad que se remite a contexto, historia, interacciones, relaciones, gustos y preferencias fuera de la pantalla; en la segunda (meta-virtual), la identidad se encuentra en su estado primigenio de virtualidad, se muestra lo que se quiere mostrar en función de ese Yo de la realidad física; y, en la tercera es donde el individuo se convierte en sujeto y actor de las tres realidades. Se es sujeto de su realidad física, se es actor de su realidad meta-virtual y se es uno con su realidad warcraftiana, construyendo una identidad híbrida de realidades y dialéctica de identidades, donde convergen historias, problemáticas, realidades y virtualidades.

6. Conclusiones

Presentados los resultados es pertinente abordar ahora qué se concluyó en función de los objetivos planteados, además de relacionar los resultados con la pregunta de investigación base referente a la relación interacción social-realidad virtual y sus implicaciones en la construcción de identidad al interior de World of Warcraft. Y culminar con algunas propuestas para próximas investigaciones orientadas al tema.

World of Warcraft es un videojuego con características propias que desempeña un papel fundamental como ciberespacio consolidado y delimitado para el intercambio de experiencias de sus usuarios, donde distintas dinámicas sociales tienen lugar y se realizan a través de la virtualidad. Asimismo, World of Warcraft y con este, su mundo se convierte en un espacio de simulación de la realidad, el cual recoge muchos aspectos de la realidad fáctica y discursiva del mundo físico, tales como política, cultura, lenguaje, entre otros, los moldea y les da vida en un mundo de fantasía; permitiendo así a su usuario ser autor de una vida, que, si bien es suya, comprendería nuevas formas de desarrollo interaccional y asimismo identitario.

Estás nuevas formas de desarrollo interaccional e identitario corresponderán entonces a un nuevo espacio de sociabilidad en red que le permite al individuo, adentrarse en un espejo utópico de sociedad donde lo físico no tiene mucha relevancia y los sentidos se limitan a una experiencia audiovisual de una vida idealizada.

En este sentido, la interacción social al interior de la realidad virtual conocida como World of Warcraft, está caracterizada por su limitación verbal, pues el intercambio de comunicación no verbal está relegado y no es posible contemplarlo como posibilidad de lenguaje. Este lenguaje está entonces fragmentado, pero se convierte en la forma de interacción por excelencia en la virtualidad, siendo el mediador de las dinámicas sociales que allí tienen lugar. Asimismo, el lenguaje y junto a él, la interacción social, está también mediada por representaciones virtuales tanto de sí mismos como del mundo sensible, pues, como se mencionaba con anterioridad, el videojuego se convierte en una representación utópica y fantástica de la realidad.

World of Warcraft en temas de interacción social, también permite que exista un intercambio cultural que, para el caso específico del servidor Quel'thalas, ostenta la particularidad de reunir distintas nacionalidades latinoamericanas posibilitando, de igual manera, que el lenguaje manejado dentro del juego, responda no sólo a la experiencia de los videojugadores y su relación con el videojuego (interacción sujeto-realidad virtual), sino a toda la construcción de sujeto que trae consigo el ser de "X" nacionalidad latinoamericana, dando la oportunidad para que los videojugadores construyan un lenguaje propio.

Ahora bien, tanto la interacción social como el espacio donde tiene lugar dicha interacción, posibilitan que los videojugadores consoliden una identidad virtual particular. La identidad en términos de "Self", se ve fragmentada gracias a la diversidad de encarnaciones virtuales posibles que brinda el videojuego (avatares/personajes), sin embargo, es posible rastrearla y contemplar las características de esta, haciéndola múltiple, comunitaria o colectiva a través de las Hermandades, expresada a través del lenguaje verbal y construida híbrida y dialécticamente gracias a la convergencia de las tres realidades (Realidad física, realidad meta-virtual y realidad virtual warcraftiana).

Así las cosas, para responder a la pregunta de investigación ¿Qué implicaciones tiene la relación entre interacción social y realidad virtual (ciberespacio) sobre la

construcción de identidad de los videojugadores dentro del videojuego *World of Warcraft: Legion*? Es posible afirmar que las implicaciones de la relación interacción social-realidad virtual son, en primer lugar, que el carácter de ciberespacio utópico y fantástico del videojuego, además de posibilitar la interacción, crea un mundo nuevo el cual y en el cual se construyen identidades virtuales atravesadas por cuestiones culturales, por relaciones comunitarias y por la narrativa del videojuego, dando paso a un sujeto wacraftiano que reside en algún país de Latinoamérica; y, en segundo lugar, las interacciones sociales llevadas a cabo a través de esta realidad virtual, hacen del intercambio de experiencias intersubjetivas un encuentro cultural mediado por un cuerpo virtual, el cual construye su identidad en función de la homogeneización cultural que se lleva a cabo al interior de Azeroth.

Por último, la virtualidad como categoría emergente y transversal a la realidad, la interacción y la identidad, estaría reemplazando las relaciones primarias constituyentes de un individuo como sujeto geo-contextual, esto es, se relega el plano material, su componente espacial/territorial y las subjetividades comprendidas dentro del mismo, a una virtualidad lentamente homogeneizadora, donde se pasa de un “yo colombiano” físico (geo-contextual) a un “yo universal” virtual (ciber-contextual) en el que los limitantes somáticos se difuminan cada vez más a la luz de las infinitas posibilidades brindadas por el ciberespacio.

Ahora bien, con el ánimo de ofrecer posibles temas de investigación referentes al mundo de Warcraft, y en general de la virtualidad, para posteriores estudios, he contemplado dos de ellos que gracias a mi investigación fueron dilucidados, pero no trabajados a profundidad, estos son:

- **El tiempo como espacio**

Si bien la computadora puede ser considerada como el espacio físico donde se realiza la acción de jugar, a la hora de estar en Azeroth y contrastar dicha estadía con el componente físico de la realidad, hace necesario el concordar un espacio en donde estos dos componentes tengan cabida. En este sentido, el tiempo podría ser considerado como ese espacio al posibilitar la convergencia de realidades. Lo anterior quiere decir que la realidad física y la realidad virtual precisan de un espacio en el cual unir sus disimilitudes y otorgar un referente, si se quiere medible, para ambas... El tiempo en la realidad virtual podría significar el desplazarse

de Dalaran a Orgrimmar, mientras que en la realidad física significaría el dar clic al ratón e ir al baño.

- **El género como problemática**

Asimismo, existe una potencial problemática en el mundo de Warcraft, el género. Para esta problemática existen dos aristas en las cuales se evidencia el porqué de dicha afirmación. La primera es las representaciones en torno a lo gay en el juego, puesto que la raza "Elfo de sangre" es tildada de homosexual y se ha construido un imaginario negativo en torno a este y a la condición de homosexualidad. Y, la segunda, es el "ser mujer" fuera del videojuego a la hora de entrar en el mundo de Warcraft. Gracias a las entrevistas y a la observación realizada, se pudo evidenciar la posible existencia de violencia de género pues como menciona Natalia

... Lo que pasa es que ser mujer dentro del juego no es sencillo, por varias cosas, primero eres mujer y todo el mundo cree que no sabes jugar, o sea, eso es lo implícito, entonces la falta de respeto de los hombres apenas te están conociendo es alta, ellos no suelen respetar a las chicas como jugadoras, porque de resto se les van las babas, uno dice que tiene tetas y ahí están, pero pues esa no es la idea, la idea es ganar respeto, no que ellos estén botando baba. Pasa que algunas mujeres... hay dos tipos de mujeres en el juego, las chicas que son jugadoras de verdad y las que vienen a putearse, entonces siempre hay problemas porque no falta la pendeja que va y le muestra tetas a todos y desintegra un poco los grupos. (Rueda; Entrevista virtual, 26 de febrero 2017)

7. Referencias

- Aguilar, Daniel and Elias Hung. Identidad Y Subjetividad En Las Redes Sociales Virtuales: Caso De Facebook. 1st ed. 2010. Web. 10 nov. 2016.
- Baena, G. (2002). Impacto de los videojuegos en los usuarios. Usos y abusos de las nuevas tecnologías. México.
- Bauman, Z. (6 de Julio de 2014). Vivimos en dos mundos paralelos y diferentes: el online y el offline. (M. Artusa, Entrevistador)
- Bessiere, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR, 1.
- Blumer, H. (1969). Symbolic Interaction: Perspective and Method. En H. Blumer.
- Castells, M. (1996). Biblioteca virtual de ciencias sociales. Obtenido de <http://repository.unad.edu.co/bitstream/10596/6442/3/404005%20Comunidades%20virtuales%20o%20sociedad%20redcap4.pdf>
- Castro, H. (15 de abril de 2015). La nación blogs. Obtenido de http://www.nacion.com/blogs/jugador_1/Datos_y_estadistica_esenciales-videojuegos-2015_10_1481751811.html
- Eklund, L., & Johansson, M. (2010). Social play?: a study of social interaction in temporary group formation (PUG) in World of Warcraft. Suecia.
- Gálves Mozo, A. (2005). SOCIABILIDAD EN PANTALLA. UN ESTUDIO DE LA INTERACCIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES. 1st ed. [ebook] Madrid, pp.6-7. Available at: <http://www.redalyc.org/pdf/623/62309916.pdf> [Accessed 23 Nov. 2016].
- García, J. (2007). Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías digitales. España: Universidad de Oviedo.
- Gil, A., Vall-Llovera, M. (2009). Género, TIC y Videojuegos. Obtenido de https://books.google.com.co/books?hl=en&lr=&id=wm5mbQY8TJcC&oi=fnd&pg=PA3&dq=genero+tic+y+videojuegos+&ots=Ohcg3mXx8W&sig=DUp33a4eGGZa6ScV_UL2y8hH8F0#v=onepage&q=genero%20tic%20y%20videojuegos&f=false
- Gil-Juárez, A., Feliu, J. and Vitores González, A. (2010). Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego. 1st ed. [ebook] Barcelona. Available at: <http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/758/723> [Accessed 5 Oct. 2016].
- Gomez, A. (2010). issuu. Obtenido de https://issuu.com/ahgr98/docs/unidad_1_iintf
- Hsueh-hua, V., & Been-Lirn, H. (s.f.). Understanding Social Interaction in World of Warcraft. Researchgate.
- Lacasa, P. (2013). Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales.: Ediciones Morata, S. L. Retrieved from <http://www.ebrary.com> Copyright © 2013. Ediciones Morata, S. L. All rights reserved.
- Malaby, T. M. (2009). Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life. Ithaca, US: Cornell University Press. Retrieved from <http://www.ebrary.com> Copyright © 2009. Cornell University Press. All rights reserved.

- Marcús, J. (2016). APUNTES SOBRE EL CONCEPTO DE IDENTIDAD. 1st ed. [ebook] Buenos Aires, p.108. Available at: <https://es.scribd.com/doc/233502431/6330-27786-1-PB> [Accessed 12 Nov. 2016].
- Migilino, O., Nigrelli, M. L., & Sica, L. S. (Eds.). (2013). Videojuegos de rol, simulaciones por ordenador, robots y realidad aumentada como nuevas tecnologías para el aprendizaje: guía para profesores, educadores y formadores. Madrid, ESPAÑA: Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions. Retrieved from <http://www.ebrary.com> Copyright © 2013. Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions. All rights reserved.
- Mira, S. (25 de junio de 2014). Sociólogos. Obtenido de <http://sociologos.com/2014/06/25/etnografia-virtual-y-el-analisis-en-la-sociedad-digital/>
- Mozo, A. M. (2005). Sociabilidad en pantalla. Un estudio de la interacción en los entornos virtuales. Madrid.
- Muñoz S., Carlos M.; (2008). Reseña de "Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes" de Alejandro Piscitelli. El Hombre y la Máquina, enero-junio, 141-143.
- Muros, B. (agosto de 2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. Zaragoza, España.
- Nardi, B. (2010). My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft. 1st ed. [ebook] Michigan. Available at: https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=8Ac9pUyROE8C&oi=fnd&pg=PP8&dq=world+of+warcraft+culture&ots=OINZqEATo9&sig=YpPaTf38hSCyjHeMAYTBKp68a6s&redir_esc=y#v=onepage&q=world%20of%20warcraft%20culture&f=false [Accessed 26 Apr. 2017].
- O'Sullivan, T., Hartley, J., Saunders, D., Montgomery, M., & Fiske, J. (1997). Conceptos clave en comunicación y estudios culturales. En T. O'Sullivan, J. Hartley, D. Saunders, M. Montgomery, & J. Fiske, Conceptos clave en comunicación y estudios culturales (pág. 196). Buenos Aires: Amorrortu.
- Ritzer, G. (1993). Segunda parte. La Teoría sociológica: Las grandes escuelas. En G. Ritzer, Teoría sociológica contemporánea (págs. 213-259). México.
- Rizo García, M. (2006). 1st ed. [ebook] México, p.55. Available at: <https://ddd.uab.cat/record/12830> [Accessed 9 Mar. 2017].
- Ruiz, M. (2015). Videojuegos y sociedad: Aportes para la construcción sociológica de la figuración social del videojuego. Bogotá, Colombia: Universidad Javeriana. Obtenido de <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/15931/1/RuizFlorezManuellgnacio2015.pdf>
- Sampieri, R. H. (2010). Metodología de la investigación. México.
- Valdes, P. (s.f.). Academia. Obtenido de http://www.academia.edu/8831761/2._EL_INTERACCIONISMO_SIMB%C3%93LICO
- Valles, M. (1999). Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional. Madrid: Síntesis S.A.
- Taylor, T. L. (2009). Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. Cambridge, US: The MIT Press. Retrieved from <http://www.ebrary.com> Copyright © 2009. The MIT Press. All rights reserved.

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N. and Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks. *The Social Life of Guilds in World of Warcraft*. 1st ed. [ebook] Available at: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412006292616> [Accessed 14 Nov. 2016].

Zamorano, L. L. (28 de enero de 2014). Hobbyconsolas.com. Obtenido de <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/las-estadisticas-world-warcraft-62703>