

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS
SUPERIORES DE MONTERREY

CAMPUS MONTERREY

PROGRAMA DE GRADUADOS EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y
ELECTRÓNICA



INTERACCIÓN SOCIAL ENTRE MUNDOS VIRTUALES Y REALES: UN
ESTUDIO EXPLORATORIO EN LOS MMORPGs

TESIS

PRESENTADA COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO
ACADEMICO DE:

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE
TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN

POR:

SIUSEN IKER PHANG HURTADO

MONTERREY, N.L.

JUNIO 2007

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE MONTERREY

DIVISIÓN DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y ELECTRÓNICA

**PROGRAMAS DE GRADUADOS DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y
ELECTRÓNICA**

Los miembros del comité de tesis recomendamos que la presente tesis del Ing. Siusen Iker Phang Hurtado sea aceptada como requisito parcial para obtener el grado académico de Maestro en Administración de Tecnologías de Información.

Comité de tesis:

Dra. Maria Elena Morín García
Asesor

Dr. José Ignacio Icaza Acereto
Sinodal

Mtro. Carlos Astengo Noguez
Sinodal

Dr. Graciano Dieck Assad

Director del Programa de Graduados en Tecnologías de Información y Electrónica
Junio de 2007

INTERACCIÓN SOCIAL ENTRE MUNDOS VIRTUALES Y REALES: UN
ESTUDIO EXPLORATORIO EN LOS MMORPGs

POR:

SIUSEN IKER PHANG HURTADO

TESIS

Presentada al Programa de Graduados en Tecnologías de Información y
Electrónica

Este trabajo es requisito parcial para obtener el grado de Maestro
en Administración de Tecnologías de Información

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS
SUPERIORES DE MONTERREY

JUNIO 2007

Dedicatoria

A toda mi familia, en especial a mis padres que desde muy temprana edad hicieron crecer en mí el deseo de superación y el ánimo para siempre dar lo mejor de mí.

A mis padres les debo todo lo que soy hasta este momento y lo que llegaré a ser en el futuro.

Gracias.

Agradecimientos

A todas las personas que fueron mis profesores durante la maestría por que de todos ellos aprendí lecciones importantes en cuanto a mi profesión y en cuanto a la vida misma.

A la Doctora María Elena Morín García por haberme ayudado y guiado en la realización de este proyecto con sus consejos y sugerencias los cuales me fueron de gran ayuda.

A mis compañeros de maestría quienes en conjunto trabajamos arduamente para sacar adelante las diferentes dificultades académicas y personales que se nos presentaron durante todo este tiempo.

A todos ellos ¡Gracias!

Resumen

Desde el año 2000 y particularmente en los últimos años los juegos por computadora conocidos como MMORPGs (siglas en inglés de Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) se han vuelto muy populares y han comenzado a ser notados por otras comunidades además de los jugadores habituales. Una de las causas principales de la atención a los MMORPGs es la gran cantidad de personas que forman parte de la comunidad de jugadores que participan en ellos, cifra que continúa incrementándose y ha llegado ya a los millones.

Algunos investigadores han optado por resaltar el aspecto negativo de estos juegos, como la adicción que algunos jugadores desarrollan hacia ellos sin embargo, otros investigadores (sociales y tecnológicos principalmente) han comenzado a notar las implicaciones de que una gran cantidad de personas se congregate en un lugar virtual e interactúen a través de una computadora y una conexión a Internet. Esto constituye un ejemplo de una nueva área que apenas comienza a ser explorada como lo es la socio-computación.

Esta tesis está orientada hacia el área de la socio-computación. Mediante una investigación exploratoria que toma como caso de estudio los juegos MMORPGs, se reunió un amplio marco teórico que toma, de la gran cantidad de literatura social existente para el mundo tradicional o real, algunos elementos que se considera son afectados por las nuevas formas de interacción virtual como lo son los mundos de los MMORPGs.

La base teórica desarrollada puede ser tomada como base para ahondar en investigaciones sobre los efectos de la interacción virtual en el mundo real y viceversa. En esta tesis se presenta un ejemplo, expresamente limitado, sobre el tipo de investigaciones que pueden ser realizadas. Esta investigación piloto tuvo por objetivo analizar los patrones de interacción social que surgen en los MMORPGs, estudiando su efecto en el comportamiento del individuo y las redes sociales que se generan, a través de una comparación del estado de los elementos mencionados en el mundo virtual contra el estado en el mundo real. Por ser una investigación piloto, el análisis realizado y los resultados obtenidos no pueden ser generalizados a toda la población de jugadores de MMORPGs (la muestra utilizada fue únicamente de 20 personas), pero nos muestran un ejemplo muy claro sobre el tipo de líneas de investigación que pueden ser conducidas a partir del marco teórico presentado.

Mediante el estudio piloto realizado se pudieron obtener resultados previos que muestran, específicamente para la muestra considerada, una influencia importante del mundo virtual sobre todo en el funcionamiento de las redes sociales y en menor medida en los patrones de interacción social y satisfacción personal de los individuos.

Tabla de Contenido

Introducción.....	1
Capítulo 1. Interacción social	5
1.1 Interacción tradicional.....	5
1.1.1 Interacción virtual	6
1.2 Grupos	7
1.2.1 Grupos virtuales	10
1.2.2 Formación de grupos	11
1.3 Redes sociales.....	14
1.3.1 Características de las redes sociales	15
1.3.2 Estudio de las redes sociales.....	18
1.4 Proceso de interacción	20
1.5 Resultado de interacción en grupo	23
Capítulo 2. Juegos de Rol Multijugador Masivos en Línea.....	26
2.1 ¿Qué son los MMORPGs?	26
2.2 Historia de la industria.	31
2.2.1 La primer era, 1951-1985.....	32
2.2.2 La era moderna, 1985-2003.....	34
2.2.3 El surgimiento de las redes.	36
2.3 Evolución de los MMORPGs	38
Capítulo 3. El hombre y el juego	42
3.1 ¿Qué es un juego?	42
3.2 El papel del juego en la vida del hombre	44
3.3 ¿Por qué las personas juegan en los mundos virtuales?.....	45
Capítulo 4. Comunidades Virtuales	53
4.1 ¿Qué es una comunidad virtual?	53
4.2 Comunidades virtuales contra comunidades reales.....	55
4.3 Modalidades de las comunidades virtuales	59
4.3.1 Tableros electrónicos de boletines.....	60
4.3.2 IRC	60
4.3.3 Correo electrónico.....	61
4.3.4 Mundo Virtual	61
4.3.5 Voz.....	62
4.4 Comunidades virtuales en los mmorpgs	62
Capítulo 5. Método de Investigación	65
5.1 Tipo de estudio	65
5.2 Población	66
5.3 Muestra.....	67
5.4 Recolección de datos.....	67
5.4.1 Diseño del instrumento.....	67
5.4.2 Metodología de recolección de datos.....	72
Capítulo 6. Trabajo de Campo.....	73
6.1 Aspectos generales.	74

6.1.1 Género de los encuestados.....	74
6.1.2 Número de integrantes de los grupos y tiempo de existencia	75
6.1.3 Edad de los encuestados	77
6.2 Patrones de Interacción	77
6.2.1 Frecuencia de reunión.....	78
6.2.2 Duración de las reuniones.....	81
6.2.3 Iniciativa	83
6.2.4 Existencia de reglas	85
6.2.5 Estatus	86
6.2.6 Metas comunes	87
6.2.7 Roles	88
6.2.8 Influencia comparativa	89
6.2.9 Comportamiento.....	91
6.2.10 Confianza	92
6.2.11 Cohesión	93
6.2.12 Resultados de todos los conceptos en general	94
6.3 Redes Sociales.....	97
6.3.1 Ampliación de la red	98
6.3.2 Establecimiento de lazos.....	99
6.3.3 Conocimiento interpersonal.....	100
6.3.4 Mecanismos de colaboración	102
6.3.5 Broadcasting interactivo	103
6.3.6 Organización	105
6.3.7 Alcance de contacto	106
6.3.8 Resultados de todos los conceptos en general	108
6.4 Satisfacción personal.....	110
6.4.1 Consecución de metas.....	111
6.4.2 Ayuda de otros	112
6.4.3 Conocimiento e información.....	114
6.4.4 Atención y afecto.....	115
6.4.5 Seguridad.....	117
6.4.6 Identidad social	119
6.4.7 Resultados de todos los conceptos en general	120
Capítulo 7. Conclusiones.....	124
7.1 Conclusiones del marco teórico	124
7.2 Conclusiones del estudio piloto	125
7.2.1 Conclusiones para Patrones de Interacción Social	125
7.2.2 Conclusiones para Satisfacción Personal	126
7.2.3 Conclusiones para Redes Sociales.....	127
7.3 Conclusiones Generales.....	128
7.4 Trabajos Futuros.....	129
7.5 Comentarios Personales.....	132
Anexos	133
Anexo A. Desarrollo de un MMORPG.....	133
A.1 Diseño del juego	133
A.2 Arte	134

A.3 Animación	135
A.4 Programación.....	136
A.5 Bases de datos y servidores	138
A.6 Historia, sonido y música	138
A.7 Toques Finales	139
Anexo B. Encuesta aplicada	141
Anexo C. Datos Recolectados	145
Referencias	171

Lista de Figuras

<i>Fig. 1 Relación entre los integrantes de un grupo</i>	13
<i>Fig. 2 Pertenencia de individuos a diferentes grupos</i>	13
<i>Fig. 3 Lazos directo e indirecto</i>	19
<i>Fig. 4 Línea de Tiempo de la industria de video juegos, 1951-2003</i>	31
<i>Fig. 5 Ganancias totales de la industria de los video juegos. (en millones de dólares)</i>	32
<i>Fig. 6 Porcentaje de penetración de consolas de video juegos y computadoras</i> .	35
<i>Fig. 7 Gráfica original de tipos de jugadores</i>	46
<i>Fig. 8 Gráfica 3D de tipos de jugadores</i>	47
<i>Fig. 9 Rutas de desarrollo del jugador</i>	47
<i>Fig. 10 Encuestados por género</i>	74
<i>Fig. 11 Opciones elegidas para la frecuencia de reunión en el MR y en el MV – Jugadores 15-18 años</i>	79
<i>Fig. 12 Opciones elegidas para la frecuencia de reunión en el MR y en el MV – Jugadores 19-22 años</i>	79
<i>Fig. 13 Opciones elegidas para la frecuencia de reunión en el MR y en el MV – Jugadores 23-29 años</i>	79
<i>Fig. 14 Comparación de resultados obtenidos para la frecuencia de reunión</i>	81
<i>Fig. 15 Opciones elegidas para duración de las reuniones en el MR y en el MV – Jugadores 15-18 años</i>	82
<i>Fig. 16 Opciones elegidas para duración de las reuniones en el MR y en el MV – Jugadores 19-22 años</i>	82
<i>Fig. 17 Opciones elegidas para duración de las reuniones en el MR y en el MV – Jugadores 23-29 años</i>	82
<i>Fig. 18 Comparación de resultados obtenidos para la duración de las reuniones</i>	83
<i>Fig. 19 Comparación de resultados obtenidos para la iniciativa</i>	84
<i>Fig. 20 Comparación de resultados obtenidos para la existencia de reglas</i>	85
<i>Fig. 21 Comparación de resultados obtenidos para el estatus</i>	87
<i>Fig. 22 Comparación de resultados obtenidos para metas comunes</i>	88
<i>Fig. 23 Comparación de resultados obtenidos para roles</i>	89
<i>Fig. 24 Comparación de resultados obtenidos para influencia comparativa</i>	90
<i>Fig. 25 Comparación de resultados obtenidos para comportamiento</i>	91
<i>Fig. 26 Comparación de resultados obtenidos para confianza</i>	93
<i>Fig. 27 Comparación de resultados obtenidos para cohesión</i>	94
<i>Fig. 28 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Patrones de Interacción Social – 15-18 años</i>	95
<i>Fig. 29 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Patrones de Interacción Social – 19-22 años</i>	95
<i>Fig. 30 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Patrones de Interacción Social – 23-29 años</i>	96
<i>Fig. 31 Comparación de resultados obtenidos para ampliación de la red</i>	99
<i>Fig. 32 Comparación de resultados obtenidos para establecimiento de lazos</i>	100

<i>Fig. 33 Comparación de resultados obtenidos para conocimiento interpersonal</i>	101
<i>Fig. 34 Comparación de resultados obtenidos para mecanismos de colaboración</i>	103
<i>Fig. 35 Comparación de resultados obtenidos para broadcasting interactivo</i>	104
<i>Fig. 36 Comparación de resultados obtenidos para organización</i>	106
<i>Fig. 37 Comparación de resultados obtenidos para alcance de contacto</i>	107
<i>Fig. 38 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Redes Sociales – 15-18 años</i>	108
<i>Fig. 39 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Redes Sociales – 19-22 años</i>	108
<i>Fig. 40 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Redes Sociales – 23-29 años</i>	109
<i>Fig. 41 Comparación de resultados obtenidos para consecución de metas</i>	112
<i>Fig. 42 Comparación de resultados obtenidos para ayuda de otros</i>	113
<i>Fig. 43 Comparación de resultados obtenidos para conocimiento e información</i>	115
<i>Fig. 44 Comparación de resultados obtenidos para atención y afecto</i>	116
<i>Fig. 45 Comparación de resultados obtenidos para seguridad</i>	118
<i>Fig. 46 Comparación de resultados obtenidos para identidad social</i>	119
<i>Fig. 47 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de satisfacción personal – 15-18 años</i>	121
<i>Fig. 48 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de satisfacción personal – 19-22 años</i>	121
<i>Fig. 49 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de satisfacción personal – 23-29 años</i>	121

Lista de Tablas

Tabla 1. Atributos de tres paradigmas de juego	27
Tabla 2. Suscripciones a mundos virtuales (Diciembre 2004; nivel mínimo de suscriptores: 100,000).....	37
Tabla 3. Preguntas formuladas en base a los conceptos identificados	69
Tabla 4. Escala de análisis.....	74
Tabla 5. Número de personas que integran el grupo de amigos.....	75
Tabla 6. Tiempo de existencia de los grupos de amigos.....	76
Tabla 7. Resumen comparativo para número de personas que integran los grupos y tiempo de existencia.....	76
Tabla 8. Edades de los encuestados por rangos	77
Tabla 9. Conversión de las respuestas recolectadas a la escala de análisis para la frecuencia de reunión.....	80
Tabla 10. Comparación de resultados para la frecuencia de reunión.	80
Tabla 11. Comparación de resultados para la duración de las reuniones.....	83
Tabla 12. Comparación de resultados para la iniciativa	84
Tabla 13. Comparación de resultados para la existencia de reglas.	85
Tabla 14. Comparación de resultados obtenidos para estatus.....	86
Tabla 15. Comparación de resultados obtenidos para metas comunes.....	88
Tabla 16. Comparación de resultados obtenidos para roles	89
Tabla 17. Comparación de resultados obtenidos para influencia comparativa.....	90
Tabla 18. Comparación de resultados obtenidos para comportamiento	91
Tabla 19. Comparación de resultados obtenidos para confianza.....	92
Tabla 20. Comparación de resultados obtenidos para cohesión.....	94
Tabla 21. Puntuaciones de cada encuestado para patrones de interacción social.....	96
Tabla 22. Puntuación promedio obtenida para patrones de interacción social.....	97
Tabla 23. Comparación de resultados obtenidos para ampliación de la red	98
Tabla 24. Comparación de resultados obtenidos para establecimiento de lazos	100
Tabla 25. Comparación de resultados obtenidos para conocimiento interpersonal	101
Tabla 26. Comparación de resultados obtenidos para mecanismos de colaboración	102
Tabla 27. Comparación de resultados obtenidos para broadcasting interactivo ..	104
Tabla 28. Comparación de resultados obtenidos para organización.....	105
Tabla 29. Comparación de resultados obtenidos para alcance de contacto	107
Tabla 30. Puntuaciones de cada encuestado para redes sociales.....	109
Tabla 31. Puntuación promedio obtenida para Redes Sociales	110
Tabla 32. Comparación de resultados obtenidos para consecución de metas....	111
Tabla 33. Comparación de resultados obtenidos para ayuda de otros.	113
Tabla 34. Comparación de resultados obtenidos para conocimiento e información	114
Tabla 35. Comparación de resultados obtenidos para atención y afecto.....	116
Tabla 36. Comparación de resultados obtenidos para seguridad	118

Tabla 37. Comparación de resultados obtenidos para identidad social	119
Tabla 38. Puntuaciones de cada encuestado para satisfacción personal	122
Tabla 39. Puntuación promedio obtenida para satisfacción personal	122

Introducción

El aumento en la disponibilidad de conexión de banda ancha a Internet y de hardware de aceleración de gráficos 3D ha permitido la creación de nuevos juegos de gran intensidad gráfica y capaces de soportar la entrada de cientos o miles de usuarios ubicados en distintas partes del mundo que pueden interactuar entre sí mientras a la vez juegan y se desarrollan en el ambiente del juego. A estos juegos se les conoce como Massively Multiplayer Online Games dentro de los cuales los de tipo RPG (role-play game) son los que más propician el desarrollo de una interacción entre sus jugadores. Como lo dice Yee (2005) *“los MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) son la vanguardia de una nueva generación de juegos por computadora que toman ventaja de la accesibilidad a Internet y la capacidad de procesamiento gráfico de una computadora estándar”*. (Yee, 2005)

La naturaleza social de los juegos más recientes, tiene importantes consecuencias en el diseño. Los diseñadores quieren promover la interacción entre los jugadores, ya que reconocen que estos encuentros son esenciales para el éxito de sus mundos virtuales. Es cierto que la mayoría de las actividades ofrecidas por un MMORPG (por ejemplo desarrollo de personajes, lucha contra monstruos) ya están presentes en juegos de un solo jugador y algunos jugadores están más que satisfechos con cumplir con estos objetivos; no todos los participantes en un ambiente multijugador están ahí para socializar. Aún así, lo que hace la diferencia para muchos jugadores es la experiencia compartida, la naturaleza colaboradora para muchas de las actividades y, sobre todo, la recompensa de socializar en una comunidad de jugadores y adquirir reputación dentro de ella. (Jakobson y Taylor, 2003 citado por Ducheneaut y Moore, 2004)

A pesar del hecho de que muchos juegos están siendo ahora construidos con el propósito de fomentar la interacción social, tomó bastante tiempo para que se les comenzara a estudiar como a un tema del entorno social, tal vez porque a menudo estos juegos son vistos como “frívolos” y no dignos de atención comparados con actividades más “productivas” como lo comenta Dourish citado por Ducheneaut y Moore. (Ducheneaut y Moore, 2004)

Los juegos interactivos en línea se han vuelto objeto de investigación incluso desde que las ciencias sociales y culturales comenzaron a estudiar Internet. Mientras que los estudios iniciales se centraban en las realidades virtuales basadas en texto, durante el curso de los últimos años se ha incrementado el número de publicaciones dedicadas a juegos con una interfaz gráfica y que permiten varios cientos de usuarios jugando simultáneamente. (Kolo y Baur, 2004)

Yee (2005) comenta que las investigaciones existentes acerca de juegos por computadora o video juegos tienden a centrarse en los efectos negativos que se presentan en los jugadores. Algunas personas argumentan que los MMORPGs son adictivos, esta es una idea que se ha expandido globalmente y que se fundamenta en ciertas situaciones (extremas) ocurridas a jugadores de este tipo de juegos. La gran mayoría de las investigaciones se han centrado en el aspecto negativo de los video juegos pero es importante señalar que el avance tecnológico está permitiendo un incremento en la creación y desarrollo de juegos que tienen como propósito principal el juego a través de la interacción con otros usuarios como es el caso en los MMORPGs. Aunque los estudios muestran que la adicción a los juegos MMORPGs es una realidad (Yee, 2005; Chee y Smith, 2003) no se debe caer en el fanatismo y perder la objetividad al estudiar los posibles resultados del uso y participación en los juegos masivos en línea.

Los MMORPGs merecen la atención de la investigación ya que aunque los MMORPGs actuales no han sido diseñados como herramientas de instrucción, éstos proveen un ambiente excelente para la motivación personal del aprendizaje, donde los jugadores pueden experimentar elementos de reto, curiosidad, liderazgo y control. (Papargyris y Poulymenakou, 2005)

Los MMORPGs están generando cada vez más atención por parte de los investigadores interesados en la interacción social y dinámica de grupos en ambientes artificiales debido a la incógnita de si en verdad éstos juegos son una forma de interacción social. Los jugadores de juegos en línea tienden a jugar en grupos (Herz, 2002 citado por Lin et al. 2003) así pues surgen los clanes (o guilds) y las comunidades autoorganizadas, los cuales proveen algunos de los datos más interesantes respecto a este tema. (Lin et al. 2003)

Entonces dejando a un lado el estudio de los aspectos negativos de los juegos se debe reconocer que los MMORPGs son juegos en desarrollo los cuales están avanzando al ritmo de la tecnología y que la interacción entre jugadores que esta teniendo lugar dentro de los juegos es un fenómeno que no se debe dejar de lado. La mayoría de estos juegos son juegos comerciales que no requieren habilidades avanzadas de computación, como los viejos juegos basados en texto por lo tanto, en términos generales, pueden ser jugados por un segmento más amplio de usuarios de Internet convirtiendo el estudio de los efectos que estos juegos producen en la vida real en un tema no solo para especialistas en video juegos, sino en un amplio tema de estudio dentro del área de la socio-computación acerca de los participantes de las comunidades en red, de los resultados e impactos en la vida en comunidad y de algunos otros.

Para esta tesis se ha planteado realizar una investigación exploratoria ya que según comentan Hernández, Fernández y Baptista (2003) *“Los estudios exploratorios se efectúan, cuando el objetivo es examinar un tema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo*

hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si se desea indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas o ampliar existentes.” Respecto al aporte que tienen este tipo de estudios a un área de investigación, Hernández, Fernández y Baptista (2003) consideran que: *“sirven para familiarizar a las personas con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de determinada área, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados”*.

Tomando en cuenta lo anterior la presente investigación tiene como objetivo principal la elaboración de un marco teórico que pueda ser utilizado para futuras investigaciones sobre la interacción entre el mundo virtual y real (y viceversa); y se tiene un objetivo secundario el cual es ilustrar el posible uso que puede darse a la base teórica elaborada mediante un estudio piloto exploratorio. Para la realización de este estudio se planteó el siguiente objetivo:

“Analizar los patrones de interacción social que surgen en los MMORPGs, estudiando su efecto en el comportamiento del individuo y las redes sociales que se generan, a través de una comparación del estado de los elementos mencionados en el mundo virtual contra el estado en el mundo real.”

El trabajo de investigación realizado para cumplir con los objetivos mencionados se compone de siete capítulos de los cuales, los primeros cuatro contienen la revisión de la literatura referente al tema y que constituye una parte muy importante de esta investigación exploratoria: el fundamento teórico que servirá de base a futuros estudios; los últimos tres capítulos tratan sobre la manera que se llevó a cabo la investigación piloto y sus resultados. Específicamente el contenido de cada capítulo se comenta a continuación:

En el capítulo uno se aborda el tema referente a la interacción social tradicional; las entidades sociales donde está se presenta, como los grupos y redes sociales, y la contraparte de estos conceptos en el entorno virtual.

El capítulo dos trata sobre los juegos de rol multijugador masivos en línea también llamados MMORPGs por sus siglas en inglés. Se presenta una reseña histórica acerca de la industria donde surgen y como es que estos juegos han evolucionado para convertirse en lo que son actualmente.

En el capítulo tres se pasa a un área un tanto más psicológica para explicar qué es el juego y qué significa para el hombre, y además se ofrece una probable explicación de por qué el hombre se ve atraído a participar en los MMORPGs.

El capítulo cuatro, último de la revisión de la literatura, se centra en las comunidades virtuales y sus características y como es que estas se asemejan o diferencian de las comunidades tradicionales.

En el capítulo cinco se comienza con lo referente a la realización de la investigación piloto. Se presentan las características de la metodología elegida para llevar a cabo este proyecto así como el diseño del instrumento elaborado para recolectar los datos necesarios para estudiar tres variables principales: patrones de interacción social, satisfacción personal y redes sociales.

Los resultados del análisis realizado a los datos recopilados se presentan en el capítulo seis, los cuales están divididos de acuerdo a las variables que se mencionaron anteriormente.

Finalmente en el capítulo siete se presentan las conclusiones a las que se llegaron después de haber llevado a cabo la elaboración del marco teórico y el ejemplo de investigación que puede derivarse de él. Enseguida se proponen algunos trabajos futuros para dar continuidad a la línea de investigación de socio-computación en base a la teoría recopilada y para cerrar se presenta una breve sección de comentarios del autor sobre la investigación.

Capítulo 1. Interacción social

El presente capítulo considera una serie de teorías que explican los patrones de interacción social tanto en su forma tradicional como en su forma virtual; tomando como caso de estudio para ésta última la interacción que se presenta en los juegos MMORPG, esto tiene como finalidad conocer su efecto en el comportamiento individual y las redes sociales que se generan.

1.1 Interacción tradicional.

Todos nacemos en una sociedad humana organizada, un medio social. En el proceso de crecimiento dentro de este ambiente aprendemos a adoptar los usos y costumbres de otros individuos. El contenido de este proceso varía enormemente según las personas y las circunstancias con las que establecemos contacto.

Robinson sostiene que todos los seres humanos están orientados hacia otros seres humanos dentro de su medio, y la influencia social se manifiesta cada vez que un individuo responde a la presencia real o implícita de otro u otros. La mayoría de nuestras características, incluyendo nuestra personalidad, están de un modo u otro influidas por la interacción social. (Robinson, 1978)

La conducta social depende de la influencia de otros individuos y la interacción social es una de las claves de este proceso. Si la conducta es una respuesta al estímulo social producido por otros, incluido los símbolos que ellos producen, la interacción social puede ser concebida como la secuencia de esas relaciones estímulo–respuesta. (Robinson, 1978)

La interacción social produce efectos sobre la percepción, la motivación y, especialmente el aprendizaje, esto no implica necesariamente sobre el aprendizaje de contenidos, sino de lo que se experimenta, nuevas formas de aprender de los conflictos creando respuestas a determinadas situaciones. Este aprendizaje, nos da las posibilidades de cambios y de hacer una adaptación activa a la realidad.

Cabe mencionar que cuando se habla de interacción tradicionalmente se hace referencia a la interacción cara a cara. La interacción cara a cara ha representado hasta ahora, el fundamento para los estudios realizados en esta área, y es la base teórica para los análisis que se realizan en otro tipo de interacciones como los que se dan a través de los diferentes medios de comunicación que forman parte de la vida cotidiana actual como el teléfono, correo electrónico y chat.

1.1.1 Interacción virtual

Cuando hablamos de interacción de una manera tradicional, nos referimos a la interacción entre seres humanos. La interacción social se establece entre personas competentes culturalmente, es decir, que dominan los elementos claves de su cultura con el fin de establecer los modos o formas en que se deben dar las relaciones y los intercambios en su cultura.

En las nuevas formas de interacción, los que interactúan pueden hacerlo utilizando las capacidades de comunicación creadas por tecnologías como el Internet el cual da acceso a otros lugares de interacción. Estamos hablando de entidades virtuales, de simulaciones digitales. La interacción que se lleva a cabo está regida por la arquitectura y patrones de estas simulaciones, casi de la misma forma como ocurre en un lugar del mundo real como un bar, algunos grupos interactúan cara a cara sentados en alguna mesa mientras que otros tal vez prefieren pasear por ahí. Adicional a esto existen reglas que gobiernan las interacciones en ambos mundos. La similitud es grande, la diferencia radica, como señala Lessing (1999; citado por Yee et al, 2006) en que la arquitectura y reglas de los espacios virtuales son todo menos orgánicas. La ubicación de paredes, la habilidad para caminar o volar y cualquier otra cosa que limite o permita el comportamiento es el resultado de código de programación. Algo de ese código fue escrito precisamente para permitir o restringir comportamientos (Yee et al, 2006). Si bien es cierto que la interacción se lleva a cabo en estos mundos virtuales, es innegable el hecho de que la persona que está detrás de la pantalla de la computadora es la responsable de su participación y de la elaboración de su mensaje.

En las interacciones tradicionales se tiene una limitante de extensión, es decir, las interacciones son limitadas en el sentido de que pueden establecerse a pequeña escala, el número posible de personas con las que se puede interactuar es reducido. La interacción cara a cara, por teléfono, por correo postal, limitan el número de personas que pueden participar en la interacción. En el caso de las redes y las comunidades virtuales, existe la posibilidad de una interacción mucho más amplia. El número de personas con las que se puede interactuar al mismo tiempo de una forma directa se multiplican, la cantidad de información que se genera y transmite es enorme, se mezclan diferentes formatos de información (imágenes, sonido, escritura, etc.) y la memoria de la interacción es prácticamente infinita, ya que las bases de datos que posibilitan esta interacción registran y reproducen la información con un nivel de pérdida y transformación insignificante. (Perelman y Olbrechts-Tyteca, 1989).

En las nuevas formas de interacción virtual pueden crearse espacios, contextos, mundos cuyas características y tamaños son tan variados como lo es la imaginación humana. Estos espacios, según las formas y diseños particulares que presenten, dan forma a la interacción que en ellos puede tener lugar. El tiempo

cronológico en las formas tradicionales de interacción debe ser el mismo y debe compartirse, en cambio en las nuevas formas de interacción el tiempo cronológico aparece definido o integrado en la temporalidad que se despliega en la interacción misma.

Al hablar de interacción, tanto tradicional como virtual, es conveniente referirse a las estructuras sociales en donde se presenta. A continuación se abordará el tema de los grupos, que constituyen la base para la formación de estructuras sociales, para después avanzar hacia un nivel más complejo como lo son las redes sociales.

1.2 Grupos

Paulus (1989) considera que un grupo consiste en dos o más personas que comparten metas comunes, tienen una relación estable, son en cierto sentido interdependientes y perciben que en realidad forman parte de un grupo.

Los grupos son unidades compuestas por dos o más personas que se ponen en contacto con un propósito en común y que además consideran significativo el contacto realizado. (Mills, 1967).

Un grupo es una colección de individuos que tienen relación entre cada uno, lo que los hace interdependientes en cierto grado. Grupo se refiere a una clase de entidad social que tiene como propiedad común la interdependencia entre sus integrantes. (Cartwright y Zander, 1968)

Es un número de personas que se comunican entre ellas a menudo en un lapso de tiempo, y que son las suficientes para que cada una de ellas pueda comunicarse con cada una de las demás, no por conducto de otros, si no cara a cara. (Homans, 1950)

Grupo social se define como una unidad conformada por un número plural de organismos (agentes) separados que tienen una percepción colectiva de su unidad y que tienen la habilidad para actuar y/o están actuando de manera unitaria en respuesta a su entorno. (Smith, 1945 citado por Jonson y Jonson, 2003)

Un número de personas o cosas consideradas al formar una unidad a causa de algún tipo de relación mutua o común, o clasificados juntos a causa de cierto grado de similitud (Oxford English Dictionary, 1989)

Al analizar las definiciones se pueden identificar ciertas características comunes para que un conjunto de individuos sea considerado un grupo, entre las que se encuentran: Se habla de una interacción de los individuos con lo demás, de

forma directa o indirecta lo que lleva a la formación de relaciones mutuas o comunes. De cierta forma deben de ser interdependientes, es decir, que lo que le ocurra a uno le afectará al resto. Su relación debe ser relativamente estable, debe existir durante periodos de tiempo que puedan ser percibidos (días, semanas, meses, años). Los individuos deben compartir metas que todos deseen alcanzar. Debe existir un cierto grado de similitud entre los integrantes. A estas características se puede agregar que la interacción entre ellos debe tener algún tipo de estructuración, de manera que cada miembro del grupo realice funciones similares cada vez que el grupo se reúna. Finalmente puede decirse que para que un grupo se considere como tal, los propios individuos deben reconocerse a si mismos como parte del grupo.

Teniendo en cuenta estas características para propósito del presente estudio, definiremos grupos como: Un conjunto de personas de dos o más individuos que poseen cierto grado de similitud y que interactúan concientemente, de manera directa o indirecta, formando relaciones estables que permitan alcanzar, de forma colectiva, un fin o meta común. Este proceso tiene una duración perceptible en el tiempo y durante éste se desarrolla cierto grado de pertenencia e interdependencia entre los integrantes.

Incluso entre los propios investigadores del tema, es difícil llegar a un común acuerdo en la definición de grupo. Aun cuando el concepto de grupo puede ser definido, no todos creen que los grupos existen. Uno de los debates más interesantes entre los científicos sociales se centra en la naturaleza de los grupos. Hay dos posiciones contrarias: la orientación grupal y la orientación individualista. (Jonson y Jonson, 2003)

La orientación grupal se centra el grupo como un todo. Al explicar las acciones de los integrantes de los grupos, los investigadores sociales se centran en la influencia del grupo y en los sistemas sociales más grandes de los que forma parte. Durkhem (1898; citado por Johnson y Johnson, 2003), argumentaba que los grupos son entidades diferentes a los individuos, decía, "Si, entonces, comenzamos por estudiar al individuo, no seremos capaces de entender nada de lo que sucede en el grupo." Él consideró que los grupos pequeños primarios (grupos pequeños caracterizados por interacción cara a cara, interdependencia y un fuerte sentido de identificación con el grupo, como familias y amigos muy cercanos) son los cimientos de la sociedad. Durkhem estaba convencido de que una mente grupal o conciencia colectiva domina la voluntad del individuo en muchas situaciones. Le Bon (1897; citado por Johnson y Johnson, 2003) creía que una mente grupal existe de forma independiente a las mentes de los integrantes del grupo. Cattell (1951; citado por Johnson y Johnson, 2003) describió a los grupos como poseedores de diferentes personalidades. Lewin (1935; citado por Johnson y Johnson, 2003) señaló que un grupo no puede ser estudiado al considerar solo las cualidades y características de cada miembro. Cuando los individuos se agrupan, algo nuevo se crea y ese algo debe ser visto como una entidad por sí misma. Cambios en un aspecto del grupo necesariamente

ocasionarán cambios en las otras características del grupo. (Johnson y Johnson, 2003)

En cuando a la orientación individualista, ésta se centra en los individuos. Para explicar el funcionamiento del grupo, los psicólogos se centran en las aptitudes, cogniciones y personalidades de los miembros. Allport (1924; citado por Johnson y Johnson, 2003) argumentaba que los grupos no piensan, sienten o actúan (solo las personas lo hacen) y por lo tanto los grupos no son reales. Él decía, “Los grupos no tienen sistemas nerviosos, solo los individuos tienen sistemas nerviosos.” Para Allport, los grupos no son más que un grupo compartido de valores, ideas, pensamientos y hábitos que existen simultáneamente en las mentes de varias personas; o, la suma de las acciones de las acciones realizadas por cada integrante. Muchos investigadores sociales han coincidido con los pensamientos de Allport y han tomado un enfoque algo arrogante hacia los atributos que determinan si un conjunto de personas constituye un grupo o no. Los grupos también han sido definidos tomando como base las percepciones individuales de otros miembros, recompensas individuales y propósito y significado individual. (Johnson y Johnson, 2003)

Como se puede observar existen diferencias marcadas entre estos dos enfoques, el individualista y el grupal, sin embargo esto no implica que forzosamente se tenga que elegir alguno de ellos. Como lo dice Asch (1952; citado por Johnson y Johnson, 2003) para estudiar el agua es importante conocer los elementos que la conforman, hidrógeno y oxígeno. Este conocimiento por si solo no es suficiente para comprender el agua, las propiedades de combinación entre hidrógeno y oxígeno también juegan un papel importante por lo que deben ser examinadas propiamente como entidades. De la misma forma los grupos deben ser estudiados como entidades únicas, aunque claro, sin dejar de lado la importancia de conocer las características de los miembros que los conforman.

Cuando un grupo se constituye, van a aparecer otras características de los grupos como la generación de roles con relación a la diferentes tareas que tiene que realizar el grupo para alcanzar el fin o meta que se proponen. Características como ésta son propias de la formación de grupos, tema que será abordado más adelante.

Todos los seres humanos formamos parte de un grupo. Desde el momento en que nacemos pasamos a formar parte del grupo conformado por nuestra familia. Según Mills (1967) un individuo forma parte de cinco o seis grupos en promedio, sin embargo esta afirmación fue hecha antes del surgimiento de la comunicación a través de medios electrónicos. La comunicación por medios electrónicos ha ocasionado el surgimiento de otros tipos de grupos en donde hay un cambio en la forma en que se estructuran, cambiando de una forma de interacción donde todos los procesos de comunicación se llevaban a cabo cara-a-cara, a una nueva forma donde el medio de interacción es electrónico.

El avance en la comunicación a través de medios electrónicos ha traído como resultado una evolución en la formación de grupos, los cuales ahora pueden existir de forma virtual teniendo como intermediario un medio electrónico para las actividades de comunicación y colaboración entre los integrantes.

1.2.1 Grupos virtuales

Los grupos consisten en un conjunto de personas que interactúan a través de tareas interdependientes guiadas por un propósito común. La diferencia con los grupos tradicionales consiste en la palabra “virtual”, los grupos virtuales son descritos como individuos que interactúan para realizar tareas interdependientes que tiene un propósito común y que adicionalmente son capaces de trascender distancias, zonas horarias y fronteras (Lipnack y Stamps, 1997 citados por Tocci y Warren, 2003).

Algunos autores hacen especial énfasis en que los integrantes jamás se conocen cara-a-cara (Canney et al, 1999; Jarvenapaa et al., Kristof, Brown, Sims y Smith, 1995; citados por Tocci 2003), mientras que otros sugieren que una relación virtual existe solo cuando la mayoría de la comunicación se lleva a cabo a través de tecnología de comunicación electrónica (Geber, 1995; Melymuka, 1997; Townsend et al., 1996; Young, 1998; citado por Tocci, 2003).

Estos grupos son, de hecho, formas especializadas que usan sistemas de comunicación basados en computación. Los integrantes de estos grupos pueden interactuar y colaborar, haciendo uso de las tecnologías de información y comunicaciones, aunque se encuentren separados por distancia y tiempo, y además pueden hacerlo sin la necesidad de viajar (Davidow y Malone, 1992; Jarvenpaa y Ives, 1994 citados por Tocci y Warren, 2003).

Los miembros de un grupo virtual pueden estar distribuidos en diversas partes del mundo y rara vez, o nunca, se reúnen de manera que los integrantes puedan conocerse cara-a-cara (Townsend et al., 1998 citado por Warren, 2003).

Según Clancy y Horner (1999 citados por Tocci, 2003). Las características clave para que un grupo virtual pueda funcionar son:

- Confianza altamente desarrollada.
- La tecnología de comunicación más actual y disponible.
- La expectativa de una colaboración efectiva.

Los grupos virtuales pueden ser clasificados en base a diferentes características como son: su distribución geográfica, tomando como referencia donde se encuentran ubicados los integrantes del grupo; por su afiliación organizacional, considerando que el grupo puede estar compuesto por miembros de una sola o diferentes organizaciones; y por tipo de afiliación y función, es decir,

por el grado de permanencia de los individuos como integrantes del grupo y las funciones que desempeñan al ser parte de él (Lipnack y Stamps, 1997; Duarte y Zinder, 1999; citados por Warren, 2003); entre otras, sin embargo esta investigación no está enfocada al aspecto organizacional por lo que las clasificaciones a considerar serán aquellas que se relacionen directamente con los grupos que son de interés a esta investigación, es decir, los grupos que se forman por voluntad propia de los individuos, no como imposición de la estructura de una organización si por el impulso individual a participar en una actividad en grupo.

De la clasificación en base al tipo de afiliación y función ofrecida por Duarte y Zinder (1999, citados por Warren, 2003) se puede considerar a los grupos en red que consisten en individuos que colaboran para alcanzar una meta o propósito común. La afiliación en este tipo de grupos es escasa y fluida, con miembros del equipo entrando y saliendo, conforme sus capacidades son requeridas.

En cuanto a características como ubicación de los integrantes, tiempo de vida y tamaño se puede considerar la siguiente clasificación: los grupos virtuales globales y los virtuales locales.

- Los grupos virtuales globales son definidos como grupos de personas distribuidos internacionalmente y que buscan realizar tareas específicas. La complejidad de estas tareas varía de acuerdo a la meta, los miembros rara vez se conocen en persona, por lo que dependen en gran medida en la tecnología computacional para colaborar y tomar decisiones (Maznevski y Chudoba, 2000).
- Los grupos virtuales locales hacen uso de la tecnología computacional para colaborar y tomar decisiones pero están geográficamente confinados a un país o localidad específicos.

Tanto los grupos locales como los globales pueden ser pequeños teniendo un número de integrantes entre tres y siete, o pueden ser grandes siendo integrados por mucho más de siete miembros. (Warren, 2003)

Se ha definido que en un grupo, dos o más personas interactúan con el fin de realizar tareas para las cuales los integrantes tienen un interés específico, sin embargo, los investigadores han identificado otras características que impulsan a los individuos a formar grupos, que van desde la obtención de conocimiento hasta la satisfacción personal.

1.2.2 Formación de grupos

Paulus (1989) comenta que los psicólogos sociales que han estudiado esta cuestión han llegado a la conclusión que las personas se agrupan por razones

muy distintas. En primer lugar, los grupos nos ayudan a satisfacer importantes necesidades psicológicas y sociales, como para dar y recibir atención y afecto, o para conseguir una sensación de pertenencia. Estos son sutiles, pero muy reales, es difícil imaginarse una persona viviendo en total aislamiento. Al principio no se le daría mucha importancia, pero al cabo de un tiempo, el sentimiento de soledad saldría a relucir. En segundo lugar, los grupos nos ayudan a conseguir metas que no podemos alcanzar individualmente. A menudo, trabajando con otras personas podemos realizar tareas que no podemos hacer solos. En tercer lugar, la pertenencia a un grupo nos puede proporcionar conocimientos e información que de otro modo no tendríamos disponibles. En cuarto lugar, los grupos ayudan a satisfacer nuestra necesidad de seguridad; en muchos casos una sensación de protección al estar entre un número de personas y pertenecer a diversos grupos puede proporcionar protección contra los enemigos comunes. Finalmente, la pertenencia a un grupo también contribuye a establecer una identidad social positiva, que más tarde se convierte en parte de nuestro auto concepto, es decir, la forma en la que nos definimos a nosotros mismos. (Baron y Byrne, 1998)

Al revisar las razones por las que las personas se agrupan podemos identificar que la mayoría de ellas son necesidades básicas del ser humano. En esta investigación se considera que todas estas razones aplican de igual forma tanto para los grupos tradicionales como los virtuales, la diferencia radica en la impersonalidad que ofrecen estos últimos, ya que la interacción cara a cara no es indispensable. Esta característica ofrece una alternativa para aquellos individuos que por alguna razón o circunstancia les es difícil el establecimiento una interacción cara a cara. Incluso para aquellos que no tienen dificultades de este tipo, la opción virtual puede resultar atractiva ya que puede facilitar de alguna manera el satisfacer ciertas necesidades. Por ejemplo la comunicación entre personas puede realizarse más abiertamente y sin temor al rechazo; la ubicación de personas con intereses afines se facilita por la creación de espacios virtuales ya que por su contenido y características, atraen a un cierto tipo de individuos. Un claro ejemplo de estos espacios virtuales lo representan los juegos MMORPG que son objeto de este estudio. Dentro de estos ambientes los individuos pueden perseguir metas comunes, interactuar, relacionarse o simplemente pasar el tiempo.

Hasta este momento se ha definido el concepto de grupo, tanto el tradicional como el virtual, así como las razones que llevan a los individuos a agruparse. La Figura 1 representa un grupo en su forma general y la forma en que sus integrantes se relacionan.

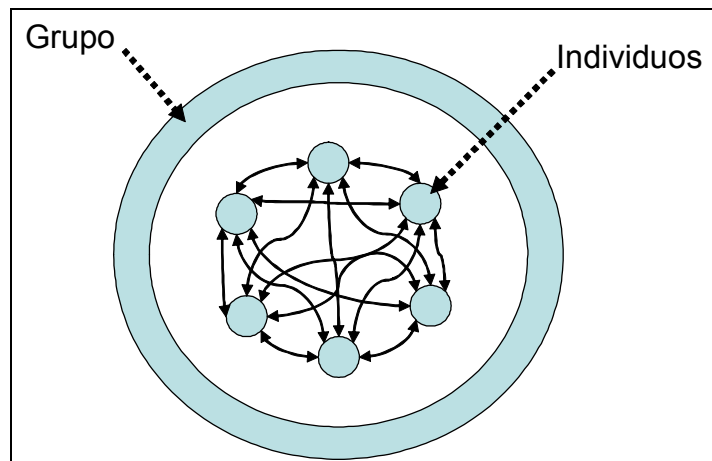


Fig. 1 Relación entre los integrantes de un grupo.

Como se ha mencionado, una de las razones por las que un individuo busca formar parte de un grupo es la de realizar tareas que le son difíciles de efectuar de manera individual. Estas tareas tiene como fin metas específicas y de interés para él mismo así como para los integrantes del grupo, sin embargo, aun entre los integrantes de un grupo pueden existir diferencias para alcanzar otro tipo de metas, lo que impulsa a cada individuo a formar parte de diferentes grupos de manera que las metas que no son de interés para un grupo en específico, para otro si lo son. Como se mencionó a inicios de este capítulo, Mills (1967) aseguró que todo individuo forma parte, a lo largo de su vida, de al menos cinco o seis grupos. Lo dicho por Mills puede haber perdido validez en estos días, en cuanto al numero de grupos al que puede pertenecer un individuo, sin embargo, lo que vale la pena resaltar es la mención que se hace a que un individuo forma parte de más de un solo grupo (véase Figura 2).

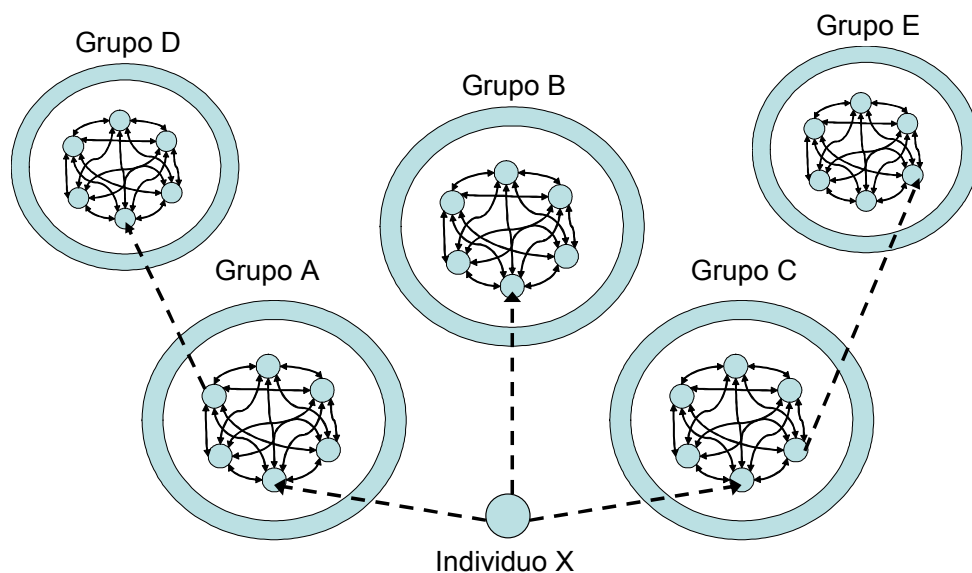


Fig. 2 Pertenencia de individuos a diferentes grupos

Como se observa en la figura anterior, un individuo puede pertenecer a diferentes grupos; en este caso el individuo X pertenece a los grupos A, B y C. En cuanto a los demás integrantes de los grupos estos a su vez pueden tener o no algún tipo de relación con los otros grupos de la figura o con otros grupos diferentes. Esta característica constituye la base para la formación de redes sociales.

1.3 Redes sociales

Una sociedad es una estructura social que esta formada por redes que pueden resultar de contacto directo o indirecto (virtual) entre individuos, y que además pueden ser reforzadas por tecnologías de comunicación e información basadas en microelectrónica. Por estructura social, entendemos los arreglos organizacionales de los seres humanos en relación a producción, consumo, reproducción, experiencia y que puedan ser expresados en comunicaciones significativas codificadas por la cultura. Una red es un grupo de nodos interconectados, entendiendo por nodo el punto donde las interconexiones se interceptan a si mismas. Una red no tiene centro, solo nodos. Los nodos pueden tener una relevancia variable para la red, pueden incrementar su importancia al absorber y procesar eficientemente más información relevante. La relativa importancia de un nodo no recae en sus características específicas sino en su habilidad para contribuir a las metas de la red. Sin embargo, todos los nodos son necesarios para el rendimiento de la red. Cuando los nodos se vuelven redundantes o inútiles, las redes tienden a reconfigurarse a si mismas, eliminando algunos nodos y agregando nuevos. Los nodos solo existen y funcionan como componentes de redes, la unidad es el nodo. (Castells, 2004)

Las redes, son patrones de contacto que son creados por el flujo de mensajes, entendiendo por flujo, las corrientes de información entre nodos que circulan a través de canales de conexión entre nodos. Este flujo de mensajes facilita la cooperación entre redes ya sea para alcanzar un propósito específico o para competir contra otras redes. La cooperación esta basada en la habilidad para comunicarse entre redes. Esta habilidad depende de la existencia de códigos de traducción e interoperabilidad entre las redes y del acceso a puntos de conexión. La competencia depende de la habilidad de superar a otras redes por una eficiencia superior en rendimiento o en capacidad de cooperación. (Castells, 2004)

Las redes trabajan bajo una lógica binaria, esto es, inclusión/exclusión. Dentro de la red, la distancia entre nodos tiende a desaparecer, mientras las redes sigan la lógica de propiedad de mundos pequeños, éstas podrán ser capaces de conectar la red entera con otras redes comunicadas a través de cualquier nodo de la red. Por otra parte la distancia entre nodos pertenecientes a la red y aquellos fuera de la red tiende a ser infinita, esto debido a que la conexión no existe a

menos que la estructura de la red se altere o se formen nuevos lazos de comunicación. Por esta razón, las redes son complejas estructuras de comunicación auto-configurables que aseguran unidad de propósito y flexibilidad en su ejecución por la capacidad de adaptarse al entorno. (Castells, 2004)

Si se considera a cada nodo como un individuo que forma parte de la red se facilita la visualización de una red social.

El concepto de redes sociales está basado en la observación de la interacción de uno o más individuos. Durante esta interacción, los individuos intercambian información y frecuentemente se desarrolla cierto apego personal. Los individuos usan este proceso de interacción y el apego personal para influenciar el comportamiento, las decisiones y los resultados de ciertas situaciones (Scott, 1997). Lo que se desarrolla en este proceso de interacción, es una serie de conexiones personales basadas en relaciones.

La red social consiste de individuos interconectados que están ligados por patrones de flujo de información, influencia, y afectados desde el interior y a través de los límites organizacionales (Stohl 1995; citado por Scott, 1997). Aquí se hace referencia a límites organizacionales pero de igual forma podemos trasladar la definición a otras entidades sociales como los grupos y comunidades.

Para mediados del siglo XX, las conexiones entre individuos empezaron a recibir atención como medio de analizar la interacción social. Los investigadores iniciaron con la exploración de redes sociales como medio para analizar y explicar las relaciones sociales. Como consecuencia, se comenzaron a identificar diferentes configuraciones de redes sociales (Scott, 1997).

A una red social donde existe un alto grado de familiaridad o conexión se le llamó *close-knit*. En cambio una red social, donde los individuos no están relacionados profundamente el uno con el otro y el grado de conexión es bajo se le llamó *loose-knit*. La red *close-knit* es descrita como una red efectiva y operacional, mientras que la red *loose-knit* es más bien una red extendida, menos común y menos efectiva.

1.3.1 Características de las redes sociales

Las redes sociales contienen una variedad de características distintivas, sin embargo se carece de un sistema de clasificación ampliamente aceptado, de igual forma no se cuenta con un grupo de características fijas (Scott, 1997).

El contacto en la red puede ser directo, de un individuo a otro, o indirecto, al hacer contacto a través de otros individuos o medios electrónicos (Hammer, 1979-1980; citado por Scott, 1997). Dos partes interactuando en una red pueden ser

identificadas como “*transceivers*” con ambos individuos transmitiendo y recibiendo información. Este flujo de información puede tener lugar en diferentes escenarios y a través de diferentes medios. Los avances tecnológicos también han facilitado la rapidez y facilidad en el intercambio de información, siendo los más importantes el mail y el Internet. Por esta razón los integrantes de una red no están limitados al acceso cara-a-cara entre ellos. Según Castells tres características principales de las redes son las que se han visto más beneficiadas por el nuevo ambiente tecnológico:

- Flexibilidad: Se refiere a que las redes pueden reconfigurarse de acuerdo a los cambios en el entorno, manteniendo sus metas mientras cambian sus componentes, dando la vuelta a puntos de bloqueo en la comunicación mediante la búsqueda de nuevas conexiones.
- Escalabilidad: Las redes pueden aumentar o disminuir su tamaño en respuesta a mínimas interrupciones.
- Supervivencia: Debido a que las redes no poseen centro, estas pueden operar en un amplio rango de configuraciones o estructuras, las redes pueden resistir ataques a sus nodos ya que en realidad la red misma está contenida en todos sus nodos, de manera que los no afectados pueden encontrar nuevas maneras de continuar funcionando. La única forma de eliminar una red sería con la eliminación de todos los puntos de conexión entre nodos. (Castells, 2004)

Castells se centra en estas tres características ya que desde su punto de vista las tecnologías de información y comunicaciones constituyen una nueva infraestructura que otorga el poder a las entidades sociales para interactuar desde cualquier lugar en cualquier momento, abriendo las puertas a un mayor número de posibilidades para integrantes de la red, lo cual, como se comenta en las características, permite la re-configuración de redes de una forma más ágil integrando o eliminando tantos nodos como sea necesario sin importar su ubicación geográfica. En pocas palabras las capacidades de las redes (en cuanto a estas tres características) se ven incrementadas notablemente gracias al surgimiento de las tecnologías de información y comunicaciones.

Continuando con las características de las redes Mitchell (1969; citado por Scott 1997) propone otras nueve que él consideró eran comunes y estaban presentes en todas las redes sociales.

La primera es *anclaje*, esta característica sugiere que inicialmente todas las redes parecen tener un punto de referencia, esto implica que las conexiones de la red deben estar trazadas hacia un punto inicial. Típicamente, este punto de referencia es un individuo.

La segunda es *capacidad de alcance*, la cual fue definida como extensión a la que los individuos pueden tener contacto a través de la red. Esta capacidad de

alcance fue vista como una función bi-direccional, permitiendo a una persona contactar otros individuos, o ser el foco de contacto por otro. La facilidad de contacto también fue considerada dentro de esta característica. Por esto, contactar individuos en una secuencia mínima de pasos fue visto como una red compacta, por el contrario a una red amplia que requiere varios pasos para lograr el contacto.

Densidad es la tercera, está relacionada con la capacidad de alcance y con lo compacto de la red, sin embargo se consideró una tercera característica ya que complementa la anterior. En una red densa, se requiere de relativamente pocas uniones para conectarse con la mayoría de las personas en la red.

La cuarta es *rango* y se refiere al número de individuos que están en contacto el uno con el otro. Se centra en el número de contactos directos de una persona dentro de la red, pero también reconoce el potencial que puede tener los contactos indirectos en el sentido que amplía substancialmente el rango de la red.

Contenido es la quinta es el propósito de la red o interés común. Cuando se analiza el contenido de una red, el investigador se centra en el significado que las personas de la red otorgan a sus relaciones (uniones con otros individuos de la red).

La sexta es *dirección* y se refiere a la ruta de contacto entre los individuos. El contacto dentro de la red puede fluir hacia delante o hacia atrás de una forma aparentemente balanceada. Aunque por otro lado, el contacto puede ser originado y mantenido por un individuo que actúa como intermediario entre dos partes.

La séptima es la *durabilidad*, la cual describe la habilidad de una red para permanecer a través del tiempo. Ciertos tipos de redes parecen estar fundadas en fuertes conexiones y están en constante uso. En el otro extremo las redes son movilizadas en respuesta de una situación específica o crisis, y desaparecen una vez que la situación pasa.

La octava es *intensidad*, se refiere a las obligaciones que los miembros sienten hacia la red. Las diferentes relaciones o conexiones varían en grado de obligación dependiendo de la importancia que se atribuya a la unión. Por esta razón la respuesta de una persona a una situación o la voluntad para pasar información a través de la red, pueden ser influenciadas por la visión que la persona tenga en cuanto a la intensidad de la red.

Frecuencia de contacto es la novena. Considera que tan seguido participa una persona en la red, es importante al interpretar el comportamiento social. Sin embargo, se debe tener cuidado de no concluir directamente que la frecuencia de contacto incluye otras características, ya que puede haber confusión por ejemplo con la intensidad.

Pearson (1985; citado por Scott, 1997) retomó estas características aportadas por Mitchell y las dividió en dos dimensiones: cualitativa y cuantitativa.

- Las características cualitativas de las redes (contenido, dirección, intensidad y frecuencia) fueron vistas como orientadas a procesos y referidas al significado adjunto a los contactos de la red y sus valores expresados en sus relaciones sociales.
- Las características cuantitativas (anclaje, alcance, densidad y rango) fueron centradas en la estructura y forma de las redes.

Se puede notar que existe una diferencia en las características adoptadas para describir a las redes sociales. A pesar de estas diferencias parece que las ofrecidas por Mitchell ofrecen una base sólida para describir y clasificar a las redes sociales.

1.3.2 Estudio de las redes sociales

Según Salman (2002), al realizar una investigación relacionada con las redes sociales es importante tener a consideración algunos conceptos como son: actores, lazos o uniones, parejas, lazos o uniones indirectas y posiciones de la red.

Actores o Individuos. El análisis de las redes sociales se centra en entender las relaciones o links entre entidades sociales y en las implicaciones de estas relaciones. Las entidades sociales son llamadas actores. Los actores son individuos, corporaciones, o unidades sociales colectivas. Algunos ejemplos de actores son empresas en una alianza, gente en un grupo, departamentos dentro de una organización, etc. El uso del término “actor” no significa estas entidades tienen la habilidad o el deseo de “actuar”.

Lazos o uniones. Como se puede deducir, los actores están ligados los unos con los otros a través de lazos sociales. La característica que define un lazo es que este establece una unión entre un par de actores. Algunos de los tipos de lazos más empleados en la investigación de redes sociales son:

- Transferencia de recursos materiales o no materiales (por ejemplo, transferencia de información).
- Asociación o afiliación (por ejemplo, pertenecer a un mismo club social).
- Conexión física (por ejemplo, caminos, ríos).
- Relaciones formales (por ejemplo, autoridad).

Parejas. Una unión o relación, inmediatamente establece un lazo entre dos actores. Un importante concepto que se debe entender es que el lazo es inherentemente una propiedad de un par y no simplemente de un individuo. Varias

investigaciones de análisis de redes tienen interés en entender los lazos entre pares. Los enfoques utilizados toman a la pareja como la unidad de análisis. Puede haber dos tipos de relaciones de pareja, de lazos directos o de lazos indirectos.

Lazos indirectos. Dos aspectos importantes para conceptualizar la estructura de una red son los lazos indirectos y directos. En la siguiente figura se ejemplifica el concepto de estos dos tipos de lazos.

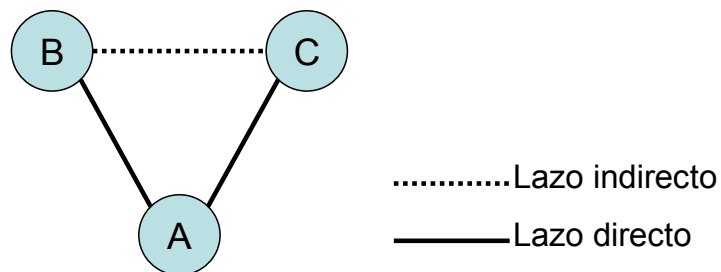


Fig. 3 Lazos directo e indirecto.

En este caso los actores B y C tienen lazos directos con el actor A. Debido a la relación que sostienen con el actor A se forma un lazo indirecto entre los actores B y C.

Posición de la red. La posición de la red es un resultado de la relación que existe entre actores y es considerado un elemento variable clave en el análisis de redes sociales. La meta del análisis de posición es representar patrones de datos de redes sociales complejas en una forma simple, esto para revelar subgrupos de actores que están contenidos de forma similar en la red de relaciones.

El análisis de actores y su posición relativa en la red puede ser realizado usando varios niveles. El nivel de análisis se refiere al subgrupo de actores siendo examinado en la estructura de la red y la interacción entre estos actores.

Uno de los niveles de análisis más comúnmente usados es el individual. En este caso el actor (individuo) es la unidad de análisis. En términos de redes, esto implica que cada actor es estudiado en términos de las relaciones que la o lo conectan con todos los otros actores de la red. Por otro lado, también se tiene el nivel de pareja, cuyo foco es pares de actores y la manera en que están conectados con todos los otros actores en la totalidad de la red.

1.4 Proceso de interacción

Según la información que se ha presentado sobre grupos y redes sociales se puede distinguir que el elemento clave para la existencia de estas entidades es la interacción la cual se presenta entre los integrantes o actores que las conforman. Desde un punto de vista grupal la interacción se centra entre los individuos que conforman el grupo, por otra parte, en las redes sociales la interacción se presenta a través de todos los lazos (directos o indirectos) que mantiene un individuo con otros actores, es decir, la interacción se presenta con distintos individuos sin importar a que grupos pertenezcan siempre y cuando exista un lazo.

Este proceso de interacción involucra varios aspectos los cuales se presentan de forma general en todas las interacciones entre personas. Algunos de estos aspectos son: diferenciación de roles, normas, comunicación y algunos otros que serán abordados en esta sección.

Roles: diferenciación de funciones. Suponiendo que se tiene una entidad social (cualquiera, desde un grupo informal hasta una asociación profesional) que ha llevado a cabo determinadas actividades para alcanzar sus metas, se puede considerar la siguiente cuestión ¿Todos los integrantes actuaron de la misma forma o llevaron a cabo las mismas funciones para alcanzar las metas? La respuesta a esta interrogante probablemente será no. Personas diferentes desempeñaron tareas distintas y se esperó que cumplieran diferentes cosas para la agrupación. En pocas palabras desempeñaron diferentes roles. A veces, los roles son asignados de un modo formal; por ejemplo, un grupo puede elegir a un individuo para que actúe como su líder o su secretario. En otros casos, los individuos adquieren gradualmente ciertos roles sin que les hayan sido asignados formalmente. Aunque los roles son adquiridos, la gente, a menudo los interioriza. Cuando esto ocurre, un rol puede ejercer efectos profundos en el comportamiento de una persona, incluso cuando el sujeto interacciona con otras personas que no forman parte del grupo. (Baron y Byrne, 1998)

Los roles ayudan a dejar claras las responsabilidades y obligaciones de las personas que pertenecen a un grupo. Además, proporcionan una forma importante mediante la cual los miembros de un grupo comparten pensamientos y conductas. Sin embargo, también existe un aspecto negativo potencial. Los miembros de un grupo, a veces, experimentan el conflicto de rol, estrés que es consecuencia de la incompatibilidad entre dos roles del individuo. Un ejemplo común de conflicto de rol es el causado por las presiones experimentadas por los nuevos padres que encuentran las obligaciones del rol de padres, incompatibles e incoherentes con las del rol de estudiante o el de empleado. Así aunque los roles desempeñan una función importante en el funcionamiento de los grupos, en ocasiones pueden ejercer tanto resultados negativos como positivos.

Estatus: El prestigio de algunos roles. Según Johnson y Johnson (2003) diferentes roles sociales son asociados generalmente con diferentes grados de estatus. Estatus se refiere al grado en que la contribución de un individuo es crucial para el éxito (y prestigio) del grupo, que tanto poder (control sobre resultados) tiene ese individuo, y el grado en que la persona posee ciertas características idealizadas o admiradas (por ejemplo apariencia física atractiva). En muchos grupos sub-humanos (y en algunos humanos) el estatus es determinado por el dominio físico. El estatus mantiene una relación estrecha con el poder, sin embargo son diferentes y pueden presentarse (o no) simultáneamente en un solo individuo.

Las diferencias de estatus tienen un número de efectos importante en un proceso de grupo. Individuos con un estatus alto tienen mayor probabilidad de ser valorados por el grupo y por tanto de ser tratados de una forma más tolerante. Ellos son a menudo menos afectados por las normas de grupo y la presión de los demás integrantes, a comparación con individuos de estatus menor, en parte porque es menos probable que reciban castigo por sus acciones. Además, los miembros de alto estatus, tienen un fuerte impacto en los juicios y decisiones del grupo, al contrario de aquellos de un estatus menor que tienden a ser ignorados incluso aunque ofrezcan consejos creativos e inteligentes. (Johnson y Johnson, 2003)

Normas: Las reglas del juego. De acuerdo a Baron y Byrne (1998) las normas son reglas, implícitas o explícitas, establecidas por los grupos para regular la conducta de sus miembros. Éstas explican a los miembros del grupo cómo comportarse (normas prescriptivas) o cómo no comportarse (normas proscriptivas) en diversas situaciones. La mayoría de los grupos exigen como requisito de pertenencia el cumplimiento de normas. Por tanto no es de sorprender que los individuos que deseen formar parte o pertenecer a grupos específicos, sigan estas reglas de juego con bastante precisión. Si no lo hacen es probable que su permanencia en el grupo se vea comprometida.

Cohesión: La unión entre los integrantes del grupo. La cohesión ha sido definida tradicionalmente (en psicología social) como todas las fuerzas o factores que hacen que las personas permanezcan en un grupo, tales como gustar a los demás y el deseo de mantener o incrementar el estatus de cada individuo al pertenecer a un grupo con un elevado estatus social. Inicialmente, puede parecer que la cohesión implica agrado o atracción entre los miembros, sin embargo, a un nivel más profundo ésta implica lo que se conoce como atracción despersonalizada que es el agrado mutuo entre miembros del grupo que se produce por el hecho de pertenecer a éste y poseer sus características principales. Las características individuales de los miembros juegan un pequeño papel en dicha atracción. (Baron y Byrne, 1998)

De acuerdo a Baron y Byrne (1998), en el pasado, la cohesión se consideraba una dimensión unitaria que variaba entre alta y baja. Actualmente, suele ser

considerada en términos multidimensionales, es decir, implica muchos factores que pueden variar de forma independiente. Se sugirió que la cohesión comprendía dos dimensiones: tarea-social e individuo-grupo (Cota et al, 1995; citado por Baron y Byrne, 1998). La dimensión tarea-social se relaciona con la medida en que los individuos están interesados en las metas del grupo (tarea) o en las relaciones sociales que comprende (social). La dimensión individuo-grupo tiene que ver con la medida en que sus miembros están comprometidos con el grupo o con los otros miembros.

Hay otros factores adicionales que influyen en la cohesión como son: la cantidad de esfuerzos que requiere lograr incorporarse a un grupo, cuanto más cueste unirse por primera vez al grupo, mayor será la atracción de los miembros a este; amenazas externas o diversa competiciones; y el tamaño, los grupos pequeños tienden a estar más cohesionados que los grandes.

Estos aspectos (roles, estatus, normas y cohesión) están presentes, en mayor o menor grado, en todas las formas de interacción social por lo que puede considerárseles como los patrones de interacción social para cualquier grupo de individuos. Además de estos patrones otro aspecto importante dentro de la interacción es el proceso de comunicación que se presente para el intercambio de información entre los diferentes actores.

La comunicación es el intercambio de mensajes entre dos o más individuos. Este mecanismo enfatiza que un mensaje es un “algo” que es transmitido a través del espacio y es recibido en otro punto (Fisher, 1980; citado por Tocci, 2003). Dentro de los grupos la manera en que se efectúa la comunicación queda en manos del líder quien, según Harnack, Fest y Jones (1997; citados por Tocci, 2003) debe proveer el entorno para que la comunicación sea de relevancia, oportuna, clara, informativa y abierta a evaluación.

La teoría de tiempo, interacción y rendimiento de McGrath (1991; citado por Tocci, 2003) provee una perspectiva en la que argumenta que la comunicación dentro de un grupo tiene un rol muy importante, considera que los miembros de un grupo tienen tiempo y energía limitado, y por lo tanto, dirigen sus esfuerzos a un grupo limitado de funciones. Debido a que los miembros tienen demandas que compiten por tiempo y esfuerzo, la interacción esta caracterizada por patrones cambiantes de actividades dirigidas a diferentes funciones y en diferentes tiempos. Un grupo efectivo ubica aquellas funciones que son críticas en un tiempo determinado y mantiene un balance adecuado entre las funciones. Una premisa de esta teoría es que en los grupos virtuales los miembros tienen tiempo limitado e incluso pueden tener prioridades que compiten, por lo tanto, los integrantes del grupo deben usar su tiempo sabiamente mientras trabajan de manera independiente para cumplir metas comunes.

En el proceso de comunicación los mensajes que se transfieren contienen información. En un estudio de comunicación de grupo en línea, Galvin y Ahuja

(2001; citados por Lego, 2003) clasificaron la información que se transfiere en tres categorías: normativa, regulativa y cognoscitiva. La información normativa trata con la transferencia del entendimiento tácito entre miembros del grupo; la información regulativa, se refiere a información concerniente a funciones del grupo, procedimientos, etc.; e información cognoscitiva se relaciona con temas concernientes a la discusión y resolución de ambigüedad en las tareas.

1.5 Resultado de interacción en grupo

Existen varias investigaciones acerca de la influencia del grupo en las actitudes y comportamientos de los individuos (Merton y Rossi, 1949; citados por Lego, 2003). Los hallazgos sugieren que los individuos se comportan en una manera similar a los grupos a los cuales pertenecen. Se puede encontrar también que se han establecido tres categorías de influencia de grupo: informacional, normativa y comparativa. La comprensión de estas categorías es importante para ayudar a entender el efecto que pueden tener, tanto los grupos de la vida real como los virtuales, en las actitudes y comportamientos de los individuos.

La influencia informacional ha sido definida como la influencia de aceptar información obtenida de otro como evidencia acerca de la realidad (Deutsch y Gerald, 1995; citados por Lego, 2003). Esta influencia es internalizada si un individuo percibe que la fuente es creíble y que además aumentará la información que posee acerca de su entorno y su habilidad para manejarla. Las afirmaciones hechas por amistades con credibilidad, expertos y representantes son ejemplos de influencia informacional.

La influencia comparativa difiere de la informacional en que los grupos que rodean a un individuo proveen puntos de comparación. La teoría de comparación social de Festinger (1954; citado por Lego, 2003) se ha utilizado para explicar como es que los individuos seleccionan los grupos de referencia para la comparación. La teoría de comparación social sostiene, en esencia, que los individuos necesitan compararse a sí mismos con otros con respecto a ciertos atributos y con miras a predecir el resultado de su propio comportamiento. Jones y Gerald (1967; citado por Lego, 2003) sostienen que es más probable que un individuo se compare a sí mismo con otros individuos o grupo que poseen características similares que con otros individuos o grupos que presenta atributos superiores o inferiores.

Dentro de la categoría de comparación social se tienen dos tipos de evaluaciones que pueden realizar los individuos para facilitar la formación de opiniones. La primera es la evaluación de reflejo que resulta de la interacción de uno mismo con otros. La otra evaluación es la comparativa y esta ocurre al observar las acciones de otros. Por ejemplo, la evaluación de reflejo puede estar

constituida con las conversaciones de uno mismo con amistades o conocidos, mientras que la evaluación comparativa puede ser mirar televisión u observar extraños pasando por la calle. (Jones y Gerald, 1967; citados por Lego, 2003)

Mientras que la influencia informacional y comparativa ha recibido mucha atención, la influencia normativa es la que ha dominado la literatura de grupos. Los primeros estudios de influencia social comenzaron con Asch (1956; citado por Lego, 2003), quien encontró que los demás pueden influir efectivamente en las actitudes individuales. En particular el estudio de Asch demostró que los individuos están dispuestos a cambiar sus percepciones previas con tal de encajar con las opiniones de un grupo en específico y poder integrarse a él; en pocas palabras conformidad con las normas del grupo.

La influencia normativa es la influencia para estar conforme con ciertas expectativas mantenidas por otros (Deutsch y Gerald, 1995; citados por Lego, 2003). Los individuos buscan obtener recompensas de un grupo, tales como aprobación social, y evitar castigo social. La influencia normativa lidia más con la conformidad hacia las normas, que con la internalización de las mismas.

Se puede decir que cualquiera de nuestras interacciones, ya sea con conocidos o desconocidos, se da gracias al conocimiento que tenemos o adquirimos de la persona con la que interactuamos. Las formas tradicionales de interacción, ya sea cara a cara, la redacción de una carta o la interacción telefónica son importantes, sin embargo, es tiempo de notar nuevas formas para la interacción social y nuevas formas para nuestra identidad, redes y comunidades en los ambientes virtuales los cuales constituyen nuestro presente, no debemos menospreciar a estas nuevas formas de interacción sino no adoptarlas, estudiarlas y conocer la manera es que influenciarán a la sociedad del mañana.

En la información presentada en este capítulo se pudieron identificar algunos elementos que serán utilizados como base para el objetivo del presente estudio, el cual está basado, en gran medida, en la interacción social dentro de mundos virtuales. Se pudo identificar que la interacción social es un proceso que presenta patrones específicos como el surgimiento de roles, estatus, normas y cohesión; y que además no sería posible sin la comunicación.

Los grupos y redes sociales son entidades sociales donde se presenta la interacción social. En el presente estudio se definió a grupo como: Un conjunto de personas de dos o más individuos que poseen cierto grado de similitud y que interactúan conscientemente, de manera directa o indirecta, formando relaciones estables que permitan alcanzar, de forma colectiva, un fin o meta común. El proceso de alcance de metas tiene una duración perceptible en el tiempo y durante éste se desarrolla cierto grado de pertenencia e interdependencia entre los integrantes. Los grupos poseen características particulares como son:

- Existe una relación estable entre sus miembros.
- Existe un propósito común.
- Tienen cierto grado de interdependencia.
- Los miembros tienen una percepción colectiva de su unidad.
- Existe cierto grado de similitud entre sus integrantes.

Estas características se presentan de igual forma en los grupos virtuales, con la diferencia que en estos sus miembros pueden encontrarse en diferentes zonas geográficas y su interacción ocurre en un medio de comunicación electrónico. Los juegos MMORPG son un ejemplo de este medio electrónico y que como se vio en el capítulo, presentan características que rigen la interacción que se da en ellos.

Los individuos se agrupan por diferentes razones, entre las que se puede destacar la satisfacción de las siguientes necesidades:

- Satisfacción de importantes necesidades psicológicas y sociales.
- Dar y recibir atención y afecto.
- Sensación de pertenencia.
- Alcanzar metas.
- Obtener conocimientos e información.
- Satisfacción de necesidades de seguridad.
- Identidad social.

La interacción con diferentes individuos constituye las redes sociales. Estas redes sociales poseen diferentes características las cuales fueron identificadas y definidas anteriormente, quedando constituidas por: anclaje, alcance, densidad, rango, contenido o propósito, dirección o ruta de contacto, durabilidad, intensidad y frecuencia de contacto. Por otro lado Castells (2004) menciona que el surgimiento tecnologías de información y comunicaciones ha contribuido al incremento en la importancia de otras tres características: flexibilidad, escalabilidad y supervivencia.

Finalmente en el capítulo se abordó el tema de la influencia que ejerce la interacción sobre los individuos, donde se pudo identificar que ésta influencia se presente en tres formas: informacional, comparativa y normativa.

Tomando en cuenta estos elementos y con la información que se presentará en capítulos posteriores se pretende se buscará describir los fenómenos sociales que se presentan dentro de los juegos MMORPG.

Capítulo 2. Juegos de Rol Multijugador Masivos en Línea.

En este capítulo se presenta información sobre los juegos de rol multijugador masivos en línea o mejor conocidos como MMORPGs (por sus siglas en inglés) que representan el caso de estudio que fue seleccionado en esta investigación para estudiar la interacción del mundo virtual con el mundo real, ya que estos juegos son un subconjunto de los mundos virtuales existentes. Aquí se podrá encontrar información sobre qué son estos juegos y cuales son sus principales características. Además se presenta una reseña histórica de la industria donde se originaron estos juegos, desde su origen hasta la época actual, pasando por los altibajos que se presentaron a través del tiempo. Finalmente se aborda la evolución que han tenido estos juegos hasta llegar a convertirse en el fenómeno que son actualmente. Como una aportación adicional, el Anexo A describe las diferentes etapas del proceso de desarrollo mediante el cual se crea un MMORPG, algunas etapas pueden variar dependiendo de los desarrolladores pero se presentan aquellas que aplican de forma general.

2.1 ¿Qué son los MMORPGs?

Los juegos de rol multijugador masivos en línea mejor conocidos como MMORPGs (siglas en inglés de Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) son, según comenta Yee (2005), un nuevo paradigma en los juegos por computadora. En la Tabla 1 (ver siguiente página) se describen algunas de las características distintivas de estos juegos, comparándolas con los juegos tradicionales. Por definición los usuarios de un MMORPG son parte de un mundo persistente que puede estar conformado por hasta otros 2000 usuarios concurrentes (esta cifra puede ser mayor dependiendo de la capacidad de almacenamiento y procesamiento que se dedique para sostener el mundo). Un mundo persistente es un mundo que existe independientemente a los usuarios. En los juegos de un solo jugador o solitario y en los de red de área local, el mundo solo existe cuando el juego es iniciado por el usuario y por lo tanto depende de la activación por parte del jugador. En un MMORPG, el mundo existe antes que el usuario se conecte a él, y continua existiendo una vez que el usuario se desconecta. Aun más importante es el hecho que eventos e interacciones ocurren en el mundo (llevados a cabo por otros usuarios) incluso cuando el usuario no está conectado al mundo virtual persistente. Los mundos en los MMORPGs son vastos y variados (en términos de terreno, flora, fauna y número de habitantes) por lo que permiten albergar a una gran cantidad de jugadores. En contraste, los mundos de la mayoría de los juegos de un solo jugador y de red local son simplistas y pueden albergar a como máximo 16 jugadores concurrentes en un espacio que puede ser explorado en unos cuantos minutos.

Desde un punto de vista simplista, los MMORPGs pueden ser considerados como un salón de chat escénico con una variedad de tareas interactivas. Los usuarios viven la experiencia de ciudades, junglas e incluso la caída de lluvia y nieve en ricos ambientes gráficos 3D en tiempo real; además se comunican entre ellos utilizando mensajes escritos en forma de chat y a través de gestos y expresiones simuladas. Los jugadores interactúan en el mundo a través de una combinación de interfaces manejadas por *mouse* y comandos ingresados por teclado, y participan en un gran número de actividades variadas que aumentan en complejidad, recompensas obtenidas y tiempo necesario para cumplirlas. Estas actividades giran en torno al avance del usuario en el juego y se traducen en una ventaja funcional en términos de los mecanismos del mundo, ya sea en capacidad de combate, estatus social, apariencia del avatar (representación digital de tu propio ser en otro lugar), conocimiento geográfico, calidad de equipo o incluso habilidades de cocina. Mientras que los primeros MMORPGs se centraban en ampliamente en avance orientado al combate, los más recientes ofrecen diferentes formas de progresar en el juego no solamente combatiendo. Por ejemplo en Star Wars Galaxias un jugador se puede convertir en un hábil músico, chef, estilista, domador de animales o político. (Yee, 2005)

Tabla 1. Atributos de tres paradigmas de juego

Atributos	Juegos en Solitario	Juegos de red de área local y global	MMORPGs
Ejemplos	Solitaire, Snood, SimCity, Risk	Diablo II, Unreal, Age of Empires	EverQuest, Star Wars Galaxies
Costo por Jugador	Software	Software	Software + Suscripción
# de Jugadores en el Mundo del Juego	1	1-16	0-2000
Mundo persistente	No	No	Si
Modo de control del usuario	Directo / Control único tipo Dios	Uno o varios avatares	Avatar personal
Tamaño del mundo	Juego de tablero abstracto	Abstracto o mundos limitados	Mundos similares a lo natural / Galaxias, no abstractos
Interacción social de los jugadores	Nula	Impulsada por estrategia de combate	Abundante, colaborativa, interacciones sociales

Fuente: Yee (2005). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments

La mayoría de las formas de progresar en juegos MMORPG requieren una mayor cooperación y dependencia en otros usuarios, quienes a menudo también son beneficiados. Por ejemplo la mayoría de las profesiones de combate (dentro del juego) necesitan el apoyo complementario de otros usuarios para poder vencer a criaturas o enemigos de mayor dificultad y que además representan mayores recompensas. En última instancia, cada usuario decide cual forma de progresar en el juego elegirá; la variedad y complejidad en el ambiente elimina la necesidad de metas fijas o basadas en un historia específica. Cada usuario es motivado por

combinaciones diferentes de posibles recompensas. Como resultado de inmersión e interacción dentro del juego surgen aventuras, historias y sobre todo relaciones entre usuarios. (Yee, 2005)

Como se puede notar los MMORPGs son bastante diferentes a los juegos en solitario o de un solo jugador, tal vez una mejor comparación se puede efectuar contra los juegos de rol en tablero (RPGs) o con los MUDs (*Multi-User Domains*) que son los predecesores textuales de los MMORPGs. Los RPGs son diferentes en el sentido que estos no ocurren en mundos persistentes, en los RPGs los eventos solo ocurren cuando los jugadores acuerdan reunirse en una ubicación física. Además esta limitación física es la que dificulta cambiar convincentemente la representación de uno mismo al jugar, al menos no de la misma forma que los MMORPGs lo hacen, especialmente en términos de género y raza. Precisamente es esta limitante física (de los RPGs) la hace más probable que los jugadores ya se conozcan previamente. De hecho los MMORPGs son más similares a los MUDs en el sentido que ambos géneros tienen un mundo persistente donde los jugadores pueden interactuar usando avatars. (Yee, 2005)

De primera instancia podría parecer que el acceso a los MMORPGs se lleva a cabo de la misma forma como se hace para cualquier otra de las funcionalidades que se pueden realizar por Internet, como el chat, exploración de páginas web, entre otras. Castronova (2005) comenta que este proceso es algo más complicado de lo que se podría pensar y lo describe tal y como se menciona a continuación (el proceso aquí descrito puede aplicarse con muy pocos cambios a todos los MMORPGs diseñados hasta la fecha de elaboración de esta tesis):

“Inicialmente se necesita el software que cuesta más o menos lo mismo que cualquier otro video juego, entre \$40 y \$50 dólares. Adquieres el software y lo instalas, lo cual te da como resultado un nuevo icono en tu escritorio. Das click al icono y aparece una pequeña ventana anunciando que es requerido descargar una actualización. Tu computadora comienza a descargar algo. En este momento la computadora ha establecido una conexión con el servidor el cual determinó que tu computadora está tratando de correr una versión antigua del juego por lo que ahora está parchando tu versión haciendo los cambios necesarios. La idea de este proceso es que todos los usuarios que se conectan al juego trabajen bajo el mismo código, por lo que la tarea del servidor de actualización es sincronizar todas las computadoras con la última versión del software. Algunas veces la actualización toma solo unos momentos, pero en otras ocasiones requiere de varias horas, todo depende de la cantidad de cambios realizados por los desarrolladores del juego o por los mismos usuarios. Cuando la actualización termina entra a una pantalla de administración de cuenta donde probablemente tendrás que teclear una clave de verificación del software. Tal vez tendrás que proporcionar un amplio rango de información personal (como nombre, dirección, teléfono, dirección de correo electrónico, etc.) y definitivamente tendrás que ingresar un nombre de cuenta y una contraseña. Algunos mundos son de libre acceso (raramente) pero la gran mayoría requieren del pago de una cuota

mensual de entre \$10 y \$15 dolares.” Algunos ofrecen acceso a los mundos sin cargo alguno, pero éstos son versiones con menos características y funcionalidades que las posee el juego una vez que se tiene acceso a el a través del pago de una cuota”.

Castronova continua en los siguientes tres párrafos: “Una vez que tu tarjeta de crédito u otra información de autenticación ha sido validada, tu cuenta ha sido creada exitosamente y se te invita a entrar al mundo dando click a un botón. Al dar click a este botón aun no ves nada fantástico, en vez de eso se te pide el ingreso de tu nombre de usuario y contraseña, en respuesta a lo cual se te presentan uno o una serie de contratos por ser aceptados. Si el mundo es propiedad de alguien, entonces es seguro que verás una “licencia de conformidad para el usuario final” o EULA (End User Licensing Agreement). Por lo general al instalar cualquier otro software se presenta esto y la mayoría de nosotros no prestamos atención a su contenido. Sin embargo en este caso podría resultar interesante examinarla, lo interesantes acerca de esta EULA es el hecho de que tu estarás cediendo el derecho de propiedad sobre cualquier cosa que construyas o dejes en el mundo virtual. Las personas a cargo del juego usan el EULA para reafirmar su derecho de hacer cualquier cambio al software en cualquier forma que les plazca, sin importar lo que los usuarios puedan pensar acerca de ello.

Una vez aceptada esta licencia, verás ahora un Código de Conducta o Términos de Servicio que tendrás que aceptar. Esto se presentará seguramente sin importar si el mundo que estas tratando de acceder es propietario u *open source* esto debido a que el documento explica que estás entrando a un mundo con otras personas en él y por lo tanto debes controlar tu comportamiento, de lo contrario podrías ser expulsado. Al aceptar esto aparecen en la pantalla unas secuencias de apertura (con créditos sobre los desarrolladores y publicadores del juego). Entonces eres invitado a entrar a un mundo. Típicamente, aunque no siempre, existe más de una versión del mundo disponible. Estas diferentes versiones del mismo mundo se conocen como “*shards*”. Cada shard es exactamente igual, físicamente, pero difieren de dos formas: El grupo de Avatars que contiene y las reglas. En cuanto a las reglas, en algunos shards quizás sea permitido matar a otros jugadores y robar todas las cosas que poseía, mientras que en otros shards esto tal vez no sea permitido. En cuanto a la población, esta es la razón más importante de la existencia de los shards ya que representa una manera de administrar la sobrepoblación. Digamos que un servidor de juego tiene la capacidad de soportar a 10,000 usuarios conectados simultáneamente pero se cuenta con 30,000 suscriptores, entonces se necesitará de tres servidores de juego para el manejo de todos. De cualquier manera escoges un shard cuyas reglas se ajuste a tu idea de diversión y personalidad, confirmas y continúas. Ahora el programa te lleva a un pantalla llena de casillas de verificación, botones, diálogos y al menos un espacio considerablemente grande donde se presenta un cuerpo que puede ser humanoide, un animal, una nave o una máquina. Esto constituye la persona o cosa que habitará en el mundo virtual. Dando click en

diferentes opciones podrás alterar diferentes características de su aspecto físico como género, color de piel, ropa, etc.

Adicionalmente se presenta una lista de atributos o habilidades (como fuerza, inteligencia, velocidad) y cierta cantidad de puntos disponibles que distribuirás a placer en estas habilidades. Una vez que estás satisfecho con el cuerpo que creaste ahora tendrás que nombrarlo, lo cual puede ser algo complicado ya que es el nombre por el que se te conocerá dentro del mundo virtual, no podrás cambiarlo y debe ser único (el juego no permite dos usuarios con el mismo nombre por efectos de control). Una vez superada esta parte el cuerpo y nombre que creaste son almacenados en el servidor lo cual significa que de ahora en adelante cada vez que des doble click al icono para abrir el juego en tu computadora, el juego se abrirá, se actualizará, pedirá por tu nombre de usuario y contraseña, presentará para su confirmación nuevamente el EULA y los términos de servicio y te llevará a la pantalla de creación de cuerpo nuevamente donde podrás crear uno nuevo o elegir uno ya creado. Supongamos ahora que escoges el cuerpo ya creado y das click al botón de “Entrar al mundo”. Hay una pequeña pausa mientras tu computadora carga los elementos necesarios para entrar al mundo. Esto implica que se está cargando información indicando el estado del mundo virtual en ese preciso momento, es decir, quien está en conectado, donde se encuentran, que están haciendo, si esta lloviendo o no, y el estado de cosas como dragones y tesoros. Mientras esto ocurre la pantalla es reemplazada por alguna imagen que simula un portal o cámara, cuya visión o perspectiva está siendo enviada mágicamente dentro de la mente tu avatar, el cual vive en un lugar desconocido en el otro lado de la galaxia. La imagen en la pantalla se aclara mostrando lo que parece ser la vista de una ventana hacia otro lugar. Si el mundo al que tienes acceso es de primera persona la imagen que se presenta en pantalla será desde la perspectiva como si estuvieras mirando a través de los ojos de tu avatar, en cambio si es en tercera persona la imagen se situará por atrás de tu avatar permitiendo que lo veas en pantalla al mismo tiempo que se muestra el lugar donde se encuentra. En ese momento te encuentras dentro del mundo virtual...” (Castronova, 2005)

Según esta descripción podemos notar que el proceso para entrar al mundo virtual de los MMORPGs no es tan simple como podría haberse pensado de manera que puede ayudar a eliminar la idea que tienen muchas personas acerca de que este tipo de mundos virtuales es para niños o “nerds” de las computadoras.

Algunas personas (con un interés en estos juegos por computadores) podrán preguntarse, ¿De donde vienen los MMORPGs? ¿Cómo es que llegaron al punto donde se encuentran actualmente? Para responder estas preguntas a continuación se revisará la historia de la industria donde surgen los MMORPGs y posteriormente la evolución que han sufrido a través del tiempo.

2.2 Historia de la industria.

Williams (2005) realizó una reseña muy clara de la industria de los video juegos. El argumenta que la historia de la industria de los juegos se divide en cinco distintas etapas (véase Figura 4). El desarrollo inicial comenzó con los entusiastas de las computadoras en los 1960s, transformándose eventualmente en un modelo corporativo que se colapsó a principios de los 1980s junto con Atari. Este colapso puede ser considerado el fin de la primer era de juegos, tiempo en el cual se daba totalmente por muerta a esa industria. La segunda era, que constituye la moderna, y en la que nos encontramos ahora comenzó cuando la corporación Nintendo tomó las piezas restantes e inició la reconstrucción de la industria. Por el esfuerzo de Nintendo esta segunda era renació y sobrepaso por mucho a la primera.

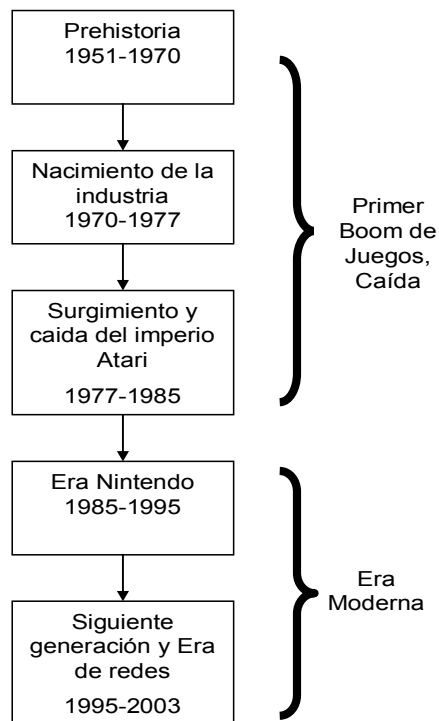


Fig. 4 Línea de Tiempo de la industria de video juegos, 1951-2003

Fuente: Williams (2005). *Trouble in Rives City: The social life of video games*

En la Figura 5 se puede observar como ha sido el comportamiento de la industria de los video juegos a través del tiempo, es evidente la caída que se produjo al término de la primer era.

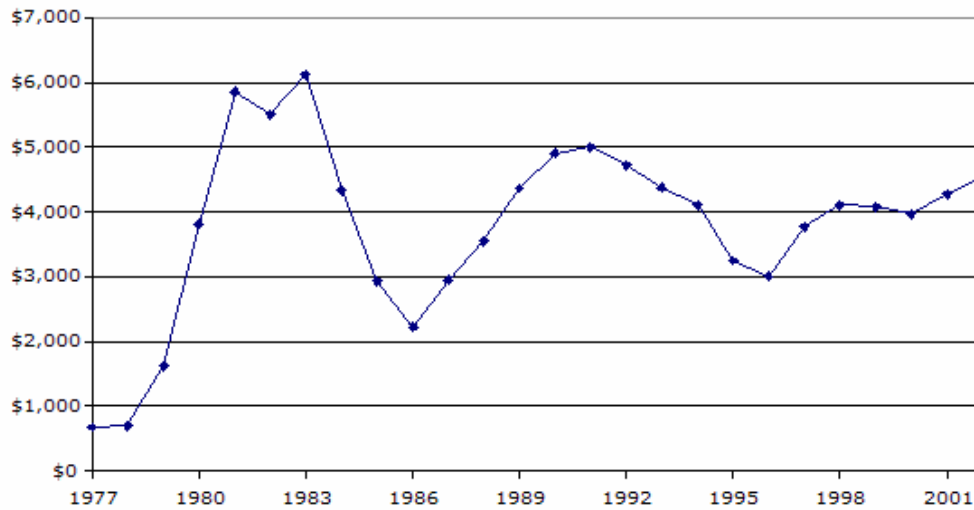


Fig. 5 Ganancias totales de la industria de los video juegos. (en millones de dólares)
 Fuente: Williams (2005). *Trouble in Rives City: The social life of video games*

2.2.1 La primer era, 1951-1985

Prehistoria (1950-1970).

La industria de los video juegos caseros comenzó como una actividad realizada por entusiastas de la programación por computadora quienes dedicaban sus ratos libres a programar por diversión. Los iniciadores eran todos hombres, jóvenes, blancos, de clase media, comprometidos en la programación por computadora con fines de aprendizaje y diversión.

El primer juego conocido data del año 1951, cuando un estudiante de la Universidad de Cambridge llamado A.S. Douglas creó “*naught and crosses*” mejor conocido como Tic-Tac-Toe, Douglas lo describió como “el primer programa de computadora almacenado para operar en un servicio de computo regular” (Rutter & Bryce, 2003, citados por Williams, 2004). Más tarde en esa década un científico nuclear del gobierno de los EE.UU. llamado Wally Higginbotham, cansado de ver visitantes aburridos en el laboratorio de su casa, decidió crear un juego de tenis que se desplegaba en una pantalla de osciloscopio. (Herman, 1997; citado por Williams, 2004)

En 1962 un estudiante de ingeniería, Steve “Slug” Russell, programó “Spacewar” (Dos naves espaciales armadas que volaban alrededor del sol e intentaban destruirse mutuamente mientras evitaban la colisión con el sol por atracción gravitacional) en la computadora PDP-1 de la escuela (Graetz, 2001). El juego se diseminó rápidamente a través de la red digital entre universidades, de manera que otros estudiantes pudieron jugarlo e incluso adaptar el lenguaje de

programación. Algunos incluso comenzaron a explorar las posibilidades comerciales detrás de todo esto.

Nacimiento de la industria (1970-1977).

Uno de los entusiastas de este movimiento no era un estudiante, su nombre Ralph Baer, o a veces también conocido como el “padre de los video juegos”. Baer era el administrador de productos de consumo en una compañía militar, Sanders Associates. Se las arregló para convencer a esta compañía para que lo dejaran explorar las posibilidades comerciales de unir lo juegos basados en computadoras con una televisión de uso casero. El resultado de esto llevó a la producción, en 1970s, del juego *Odyssey* que, aunque un fracaso comercial, fue el primero en introducir el concepto de componentes removibles, es decir, juegos preprogramados en cartuchos que podían insertarse en diferentes máquinas del mismo tipo. (Herman, 1997; citado por Williams, 2004)

En el mismo año que se lanzó *Odyssey* Nolan Bushnell fundó Atari, que tuvo el primer éxito comercial con el juego Pong, que inicialmente fue lanzado para máquinas tragamonedas y posteriormente para el mercado casero en 1974. El momento de quiebre vino en 1977 con el lanzamiento de Atari VCS (*Video Computer System*), también conocido como Atari 2600, la primer consola casera de video juegos. (Williams, 2004)

Surgimiento y caída del imperio Atari (1977-1985).

Nolan Bushnell, era un operador amateur de radio con una personalidad algo alocada con partes de vendedor, visionario, ingeniero brillante y adicto al trabajo. Fundó Atari en 1972 con otro socio a un costo de \$250 dolares. La cultura corporativa en Atari era como una fraternidad de ingenieros que producian juegos impulsados por el lema de la época “Sexo, drogas y Rock’n Roll”. Esta fraternidad era buena para hacer juegos pero no tenían idea de cómo conducir una empresa. Pronto se hizo evidente que la empresa no podía alcanzar su máximo potencial por la falta de dirección administrativa. En 1978 Warner Communications compro Atari por \$28 millones. Esto dio como resultado cambios significativos en la estructura organizacional y operaciones de Atari. (Williams, 2004)

Al vender consolas y juegos nuevos, Atari se convirtió rápidamente en el líder monopolístico de la industria, haciendo casi nula a la competencia. Debido a esta falta de competidores Atari pudo darse el lujo de controlar la industria de los video juegos caseros a placer, sin embargo, llegó un momento en cual Atari tomó decisiones estratégicas que los condujeron a su caída total. Según datos de Williams (2004) la causa principal de esta caída se debió a la poca atención que se dio a la innovación. En 1982 se Atari lanzó la versión casera del juego Pac-Man, que ya había sido exitoso en su versión arcade, (maquina de video juego) y poco después lanzo E.T. The Extra Terrestrial, video juego inspirado en la película del mismo nombre. A pesar que la inversión en promoción fue muy fuerte, estos

juegos no significaran mas que la prueba fehaciente de la poca calidad de los productos de Atari.

Para 1983 Atari estaba perdiendo \$500 millones de dólares por año. Al siguiente año Warner vendió Atari para cortar costos y para 1986 la industria total de video juegos caseros habia caido de \$3,000 millones a \$100 millones. Finalmente la industria fue dejada y dada por muerta.

2.2.2 La era moderna, 1985-2003

La idea de una máquina de videos casera (idea que alguna vez fue confusa y nueva para los clientes) definitivamente tuvo que ser aceptada más fácilmente en hogares donde muchos de los aparatos electrónicos de uso común contenían microprocesadores, en pocas palabras, donde la penetración tecnológica era mayor. La llegada de las computadoras a los hogares significó una nueva opción para el desarrollo de video juegos caseros. En la Figura 6 se puede observar la tendencia del porcentaje de adopción de consolas de video juego y computadoras a través del tiempo. Se puede observar fácilmente que la adopción de consolas de video juego ha superado a la de computadoras comportamiento que se observa aún en fechas recientes. Las computadoras han tenido efecto sobre la ubicación de los video juegos; mientras las computadoras se vuelven más y más comunes en los hogares, estas ofrecen más oportunidades para jugar video juegos en espacios más privados. Rogers (1985; citado por Williams, 2005) encontró que la función más frecuente al adquirir una computadora era su utilización para jugar juegos, alrededor de un tercio del tiempo que se pasaba en la máquina era destinado a esta actividad.

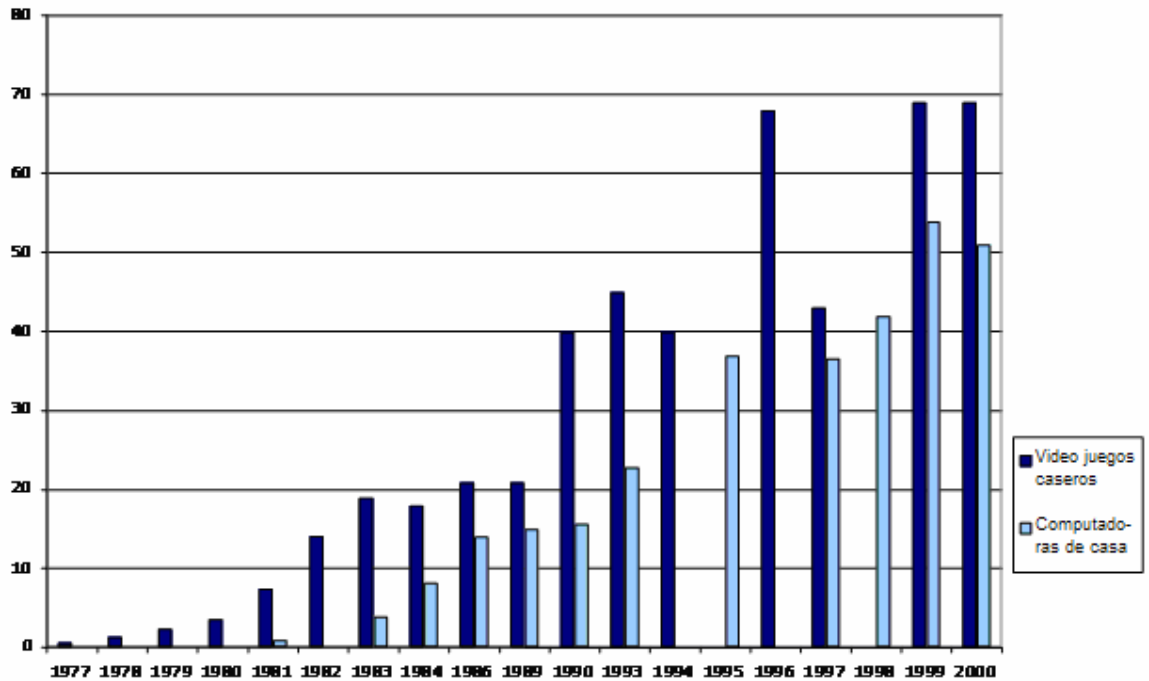


Fig. 6 Porcentaje de penetración de consolas de video juegos y computadoras.

Fuente: Williams (2005). *Trouble in Rives City: The social life of video games*

La era Nintendo (1985-1995).

La industria de los video juegos caseros continuaba en declive, y no fue hasta que Nintendo entró al mercado de las consolas caseras, que la industria resurgió incluso con mayor fuerza que antes con calidad mejorada y estrategias de mercadotecnia para toda la industria.

Nintendo había sido una compañía conservadora de Japón que fabricaba tarjetas para intercambiar, hasta que Hiroshi Yamauchi tomó las riendas de la empresa (Sheff, 1999). Yamauchi transformó a Nintendo en una inventiva e innovadora empresa de venta de video juegos. Nintendo se estableció como una empresa fuerte en Japón con su altamente exitoso sistema de video juegos Famicom. Después de lograr un gran éxito en Japón Nintendo amplió sus operaciones a América bajo la dirección de Minoru Arakawa quien lanzó al mercado Donkey Kong (Sheff, 1999) que se convertiría en el primer gran éxito de la empresa.

Nintendo de América se dispuso a lanzar en ese mercado su nueva consola de video juegos; debido al colapso causado por Atari, las palabras “video juegos” no eran muy bien recibidas por distribuidores y detallistas, por lo que Arakawa, inteligentemente, nombró a este nuevo sistema Nintendo Entertainment Sistema mejor conocido como NES, el cual representó el parteaguas de la entrada de Nintendo en el mercado Americano.

Para 1990 la industria de los video juegos se había reestablecido con gran fortaleza, fue en este momento cuando Nintendo cometió una serie de errores que le abrieron las puertas a nuevos competidores. Tomando ventaja de su posición en la industria Nintendo comenzó a demandar términos especiales de sus proveedores y detallistas. Además aisló a su base de clientes al construir su siguiente consola de video juegos incompatible con el NES, haciendo inmediatamente inútil el software anterior para el nuevo sistema. A diferencia del caso de Atari que cuando se encontraba en la cúspide de la industria no tenía competidores que le hicieran frente; Nintendo tenía una competencia muy fuerte por lo que para 1992 Sega comenzó a ganar terreno en la industria desencadenándose una dura competencia entre ambas empresas (Sega superó en ventas a Nintendo brevemente en 1995). Ninguna de las dos empresas anticipó que su más duro competidor surgiría de una compañía que nunca había incursionado en el negocio de los video juegos, el gigante de los electrónicos Sony. (William, 2005)

La siguiente generación (1995-2003).

Sony originalmente había entrado a la industria de los video juegos como proveedor de Nintendo, desarrollando sistemas basados en CD-ROM. Cuando Nintendo decidió terminar el acuerdo, Sony optó por seguir por su cuenta. Bajo el mando de Ken Kutaragi, un grupo de ingenieros desarrollo una consola de videojuegos que recibió el nombre de PlayStation. Esta consola se convertiría en el producto más rentable de Sony (Asakura, 2000; citado por Williams, 2005).

Desde 1996 al presente, se han lanzado nuevas consolas y juegos pero ha habido pocos cambios en las fuerzas competidoras. Sega se abandonó el desarrollo de hardware para dedicarse solo a desarrollo de software entrando en competencia con Electronic Arts. Por otro lado la gran corporación Microsoft entró a la competencia con su consola Xbox.

A poco más de dos décadas de la caída de Atari, la industria de los video juegos se encuentra fortalecida impulsada por el crecimiento que se ha presentado en los últimos años en la industria del entretenimiento (Williams, 2005). La diferencia de la industria actual a aquella de los tiempos de Atari radica en que la caída de alguno de los competidores de hoy no afectaría de la misma forma como pasó con Atari, esto debido a los varios competidores que integran la industria, la caída de alguno de ellos no provocaría mas que el fortalecimiento de los restantes.

2.2.3 El surgimiento de las redes.

El factor más importante que enfrenta la industria de los video juegos actualmente es el surgimiento de las redes y los usuarios ansiosos por tecnologías interactivas. La cada vez mayor penetración de tecnologías de banda ancha a los

hogares abre las puertas a nuevas oportunidades de desarrollo de video juegos que aprovechen esta situación. Hace algún tiempo era necesario contar con equipo muy moderno y de alto costo para tener acceso y utilizar este tipo de video juegos, pero el avance tecnológico y la reducción de costos ha hecho posible que un mayor número de personas puedan adquirirlas. La adopción de juegos en línea ha venido incrementando notablemente (Williams, 2005; Yee, 2005) lo cual es bastante prometedor para la industria de los juegos ya que amplía considerablemente el número y tipo de personas que integran el mercado de video juegos. En la Tabla 2 se muestra el número de suscriptores a algunos de los principales juegos masivos en línea. Según Kelly (2004) se espera que, para finales de la década, el número de suscriptores de juegos masivos en línea llegue a los 100 millones.

Tabla 2. Suscripciones a mundos virtuales (Diciembre 2004; nivel mínimo de suscriptores: 100,000)

Mundo	Fecha de lanzamiento	Suscripciones	Tema del mundo	Base de operación
Ultima Online	1997	220,000	Medieval	EE.UU.
Lineage	1998	2,500,000	Medieval	Asia
EverQuest	1999	420,000	Medieval	EE.UU.
Dark Age of Camelot	2001	250,000	Medieval	EE.UU.
Legend of Mir II	2001	2,000,000	Medieval	Asia
Runescape	2002	100,000	Medieval	Europa
Final Fantasy XI	2002	500,000	Medieval	Asia
Ragnarok Online	2002	300,000	Medieval	Asia
Westward Journey II	2002	1,500,000	Medieval	Asia
Mu	2002	1,500,000	Medieval	Asia
Cross Gate	2002	1,000,000	Medieval	Asia
Star Wars Galaxies	2003	300,000	Space	EE.UU.
Lineage II	2003	1,500,000	Medieval	Asia
World of Legend	2003	1,000,000	Medieval	Asia
Toontown	2003	150,000	Infantil	EE.UU.
Legend of Mir III	2003	1,000,000	Medieval	Asia
City of Heroes	2004	175,000	Superhéroes	EE.UU.
EverQuest II	2004	200,000	Medieval	EE.UU.
World of Warcraft	2004	500,000	Medieval	EE.UU.

Fuente: Castronova (2005). Synthetic Worlds: The business and culture of online games

El verdadero potencial de los juegos en línea no proviene del juego en sí, sino, de la adición de nuevos jugadores. Las funciones de interacción social se han vuelto un estándar común en la mayoría de los juegos nuevos y al parecer esta tendencia solo aumentará (Li et al., 2003; citado por Williams, 2005).

Como se pudo observar, la industria de los video juegos tuvo sus orígenes allá por los años 1950s y ha evolucionado hasta nuestros días con los nuevos juegos masivos en línea que aún se encuentran en proceso de ser comprendidos y estudiados ya que sus efectos se extienden más allá de solo ser instrumentos de entretenimiento. En la siguiente sección se revisará la evolución de los juegos masivos en línea específicamente de los MMORPGs que son el objeto de estudio de esta investigación.

2.3 Evolución de los MMORPGs

Podría decirse que desde principios del desarrollo de los video juegos, existió la inquietud por que varios usuarios pudieran jugar al mismo tiempo e interactuar el uno con el otro. Los primeros intentos para estas interacciones se dieron en computadoras académicas de tiempo compartido, tales como el sistema PLATO en 1969 (Vega, 2006) que permitía la conexión entre usuarios. El primer juego de ambiente multijugador fue Space War (versión para dos jugadores), creado en 1969 por Rick Blomme para el sistema experimental PLATO de Xerox PARC (Costikyan,1999). A este juego siguieron otros tantos que se analizaran más adelante.

Kelly (2004) sostiene que los MMORPGs son el descendiente directo de dos tipos de juego bastante modernos los cuales han heredado un conjunto particular de genes que han influenciado la manera en como fueron diseñados los juegos multijugador masivos en línea. El primero de estos antecesores es el juego de rol conocido como Calabozos y Dragones (D&D del ingles Dungeons and Dragons) que es un juego que permite a los jugadores sumergirse a si mismos en las aventuras narradas por la historia del juego. Gary Gygax y Dave Arneson inventaron los D&D por el año 1970 con el propósito de vivir (en carne propia) de cierta forma las aventuras medievales contadas en novelas de este tipo, escritas por autores como William Morris y J.R.R. Tolkien. Para participar en este juego es necesario que varios jugadores se reúnan físicamente en un lugar y cada uno de ellos adopte un papel (rol) diferente dentro de la historia (de aquí proviene el término de juegos de rol). Las reglas de una historia ya escrita son colocadas en un tablero para ser administradas por un amo de calabozo (Dungeon Master) de manera que sirvan como guía en el juego y desarrollo de los jugadores dentro del mundo imaginario. Los MMORPGs heredan de los D&D estas características de inmersión en roles en los que cada uno posee características y habilidades particulares que van evolucionando durante el desarrollo del juego. De igual forma de los D&D derivan las ideas de progresar a través de mundos llenos de peligros (en la actualidad ya existen juegos cuya base de progreso no es violeta), así como los diferentes sistemas para mantener un registro del estado del jugador, en cuanto a punto de vida y desarrollo de habilidades, mientras lleva a cabo sus diferentes travesías.

El segundo antecesor de los MMORPGs según Kelly (2004) es un tipo de juego totalmente diferente a los D&D, en cuanto a la forma en que se llevaba a cabo la interacción entre jugadores, llamado Dimensión Multi-Usuario o MUDs (del inglés Multi-User Dimension, o Dungeon, o Domain) creado por Roy Trubshaw y Richard A. Bartle (Vega, 2006) para ser jugado por computadora. Este tipo de juego también surge en los 1970s (al igual que D&D), en una época cuando la mayoría del trabajo realizado en computadoras era textual. Los primeros MUDs estaban inspirados en aventuras medievales de castillos y dragones visualizados solamente a través de texto. El usuario introducía una acción o comando sencillo y

la computadora regresaba una respuesta en forma de texto igual de simple. La tarea del programa MUD era mantener el registro del estatus de los diferentes jugadores que participaban en el juego, como puntos, equipo, logros, movimientos, etc.

Las siguientes líneas son un ejemplo de cómo se desarrollaba el ambiente de juego en un MUD:

(Jugador) Gira al sur.
(Computadora) Ves una rata.
(Jugador) Gira al norte.
(Computadora) Ves una puerta.
(Jugador) Gira al oeste.
(Computadora) Ves un insecto.
(Jugador) Combatir insecto.
(Computadora) Matas insecto.
(Jugador) Gira al este.
(Computadora) Ves manzana.
(Jugador) Usar manzana.
(Computadora) Levantas manzana del suelo.
(Jugador) Comer manzana.
(Computadora) Manzana restaura 15 puntos de vida.

A mediados de los 1980s apareció un primo lejano del MUD en el cual los usuarios podían administrar características como salud, muerte y asignación de trabajo en base a la variedad de profesiones que podían ser elegidas. Además este se convirtió en el primer juego por e-mail. Cada cierto número de días el programa enviaba correos electrónico a todos los participantes dentro de este mundo imaginario para proveerles información sobre el estado del mundo. Después de días de revisión de los correos recibidos (de hasta 20 paginas) los jugadores respondían con correos electrónicos que contenían instrucciones similares al ejemplo anterior. La computadora actuaba como un amo del calabozo electrónico. (Kelly, 2004)

Posteriormente los MUDs evolucionaron poco a poco y comenzaron a presentarse las primeras interfaces gráficas, que aunque primitivas, pretendían ir más allá de la limitante de solo texto. Con el tiempo estos juegos se convirtieron en los juegos en solitario RPG (Rol Playing Game). Para finales de los 1990s aparecieron juegos como Ultima Online y Everquest que fueron los primeros en ofrecer aventuras en mundos globales virtuales. (Kelly, 2004)

Cada uno de estos predecesores de los MMORPGs ha aportado características que no hubieran sido integradas de otro modo. Los MMORPGs contienen los elementos narrativos de mitos y legendas; usan las mismas técnicas de participación que los grupos donde se reúnen a contar historias; captura la

sensación de inmersión de los D&D; y finalmente, y tal vez lo más importante, conectan a los jugadores electrónicamente tal como lo hacen (o hacían) los MUDs. Al mismo tiempo por sí mismos los MMORPGs agregaron el ritmo acelerado, sonido y movimiento de los juegos tradicionales de consola. Tal vez, el integrar las características más atractivas de sus antecesores, sea lo que los hace tan atractivos en la actualidad.

Ahora que se conoce de donde provienen las características principales de los MMORPGs se puede pasar a identificar los diferentes títulos lanzados a través del tiempo que fueron sembrando el camino para conformar a los juegos actuales. De acuerdo a Vega, (2006) en 1984 se lanzó el primer MMORPG (aun basado en texto), el juego fue llamado *Islands of Kesmai* y fue creado por Kelton Flinn y John Taylor, un año después Randy Farmer y Chip Morningstar de Lucas Film crearon *Habitat*, era un mundo virtual donde los usuarios podían interactuar, chatear y obtener ítems, técnicamente no era un juego pero combinaba elementos como gráficos, avatars y chat. Para finales de los 1980s Sierra Online contaba con mundos virtuales que mantenía dentro de su propia red, ofrecía juegos gráficos multijugador como *Yserbius* y *Air Warrior* (Kent, 2000). Sin embargo estos juegos no se encontraban técnicamente en Internet. Aunque todos los elementos de los MMORPGs ya estaban presentes en los 1980s aun no estaban contenidos todos dentro de un solo producto.

El juego *Neverwinter Nights* diseñado por Don Daglow y programado por Cathryn Mataga fue el primer MMORPG gráfico, se lanzó en vivo por AOL (América OnLine) en 1991 y estuvo activo hasta 1997. En 1992 se lanzó *The Shadow of Yserbius* dentro de la red de Sierra Online y permaneció activo hasta 1996. (MMORPG, 2007)

Según Kent (2000) el primer MMORPG en ser lanzado para su acceso por Internet fue *Meridian 59* en el 1996. Fue el primero en incorporar un gran número de jugadores en un solo mundo virtual persistente. Sin embargo *Ultima Online* es el juego al cual se atribuye el crédito de popularizar este género de video juegos atrayendo aproximadamente 200,000 suscriptores. Hasta este momento la adopción de los MMORPGs se venía presentando solamente en oriente (un ejemplo muy claro es Corea del Sur). Esto cambió con el juego *EverQuest* que llevó la popularidad de los MMORPGs a occidente (MMORPG, 2007). *EverQuest* fue lanzado en 1999 por Verant Interactive, incorporó gráficas en tres dimensiones, podía soportar una comunidad masiva de jugadores y ofrecía un gran mundo virtual persistente para explorar. Más tarde ese mismo año Microsoft lanzó *Asheron's Call* (MMORPG, 2007) que también tuvo un gran éxito. El éxito obtenido por los juegos *Ultima Online*, *EverQuest* y *Asheron's Call* ha provocado que se les conozca como los "tres grandes" de finales de los 1990s.

Para el año 2003 *EverQuest* ya había alcanzado aproximadamente 500,000 suscriptores lo que abrió las puertas para muchos otros MMORPGs. Entre estos se destacan *Dark Age of Camelot* de Mythic lanzado en el 2001, *Star Wars*

Galaxies de Sony Online Entertainment y LucasArts lanzado en el 2002, *Final Fantasy XI* y *Ragnarok Online* también lanzados en el 2002, *EverQuest II* de Sony Online Entertainment y *World of Warcraft* de Blizzard Entertainment lanzados en el 2004 y la lista continúa. En la actualidad uno de los MMORPGs más jugado es *World of Warcraft* con un total de aproximadamente 8 millones de suscriptores. (MMORPG, 2007)

Todo parece indicar que existe una tendencia hacia el aumento de los títulos existentes en este género y de igual forma con la cantidad de suscriptores atraídos por estos juegos. Debido a que este es un fenómeno en aumento podría resultar ilustrativo conocer más a fondo como es que estos juegos son desarrollados. En el Anexo A se revisan los diferentes aspectos que se encuentran detrás del desarrollo de un MMORPG como lo son: historia, diseño del juego, arte, animación, programación, bases de datos y servidores, sonido y música, y ajustes finales.

De acuerdo a la información presentada en el capítulo se pudo apreciar que los MMORPGs son juegos que combinan diferentes tecnologías de punta como lo son: la comunicación por medios digitales, animación por computadora, utilización de bases de datos, entre otras. De igual forma, los MMORPGs toman las características más atractivas de sus antecesores (*Dungeons & Dragons* y MUDs) integrándolas en un solo juego, que habilitado por las ventajas tecnológicas actuales, ha podido llegar a un número impresionante de usuarios. Inicialmente se creía que solo los fanáticos de los video juegos mostrarían interés por este tipo de juegos, sin embargo, el tipo de jugadores que se integran a los mundos virtuales son cada vez más variados alejándose más y más del estereotipo “nerd” que se había anticipado inicialmente. Todo parece indicar que lo que se ha visto hasta el momento, de los MMORPGs, es solo el comienzo. Los desarrolladores de MMORPGs han reconocido el potencial de la interacción social, por lo que los nuevos juegos integran características que faciliten y fomenten la interacción de los jugadores dentro del mundo virtual. La reacción de los investigadores ha sido algo tardía, pero ya comienza a estudiarse el fenómeno más allá de los límites de la mayoría de las investigaciones anteriores dirigidas principalmente a estudiar actitudes y comportamientos violentos causados por los video juegos. Habrá que esperar y ver lo que pueden ofrecer los juegos de mundos virtuales en el futuro, mientras que investigaciones actuales, como la presente, traten de revelar los efectos de los MMORPGs en sus jugadores.

Capítulo 3. El hombre y el juego

Como se trató en los capítulos anteriores, el presente estudio se centra en los juegos multijugador masivos en línea. Estos juegos tienen ciertas características que resultan atractivos para el ser humano, sin embargo, esto no es algo particular de los juegos electrónicos; muchas otras formas de juego también atraen a una gran cantidad de personas. El juego en sí (en todas sus formas) es algo que ha resultado interesante para el ser humano y ha estado presente en nuestra sociedad desde sus orígenes.

En este capítulo se abordará el tema sobre por qué el hombre juega y que significado tiene el juego dentro de la sociedad humana. Posteriormente se transferirá este tema a los juegos electrónicos los cuales son el motivo de esta investigación para, de cierta manera, entender la relación que existe entre la atracción que experimenta el ser humano por los MMORPGs, y la que tiene el ser humano por el juego en sí.

3.1 ¿Qué es un juego?

Contrario a lo que se podría pensar, la definición de juego como un concepto teórico no es tan sencilla como aparenta. Por el significado informal que se ha otorgado a esta palabra, puede existir la tentación de buscar una definición simple para algo que en realidad es más complejo. Varios autores han desarrollado trabajos en este tema, como es el caso de Sutton-Smith (1997) quien argumenta que cuando la acción es estructurada y orientada a una meta se habla entonces de un juego, sin embargo, agrega que entrar en una discusión sobre la diferencia exacta entre jugar y juego, resultaría impráctico. Sutton-Smith sostiene que estamos tan preocupados por el juego en términos de acción y conocimiento científico, que se vuelve una tarea muy complicada el tratar de salir de este enfoque y ver al juego de una forma neutral y en relación al ser humano.

En *Homo Ludens*, Huizinga (1938) habla sobre el tema con ideas similares a las de Sutton-Smith, sin embargo, el autor es más positivo en su explicación. Huizinga dice que jugar constituye una forma cultural y las modalidades de significado facilitan las normas y códigos de la conducta social. Además argumenta que el juego es más viejo que la cultura misma. En la sociedad humana el juego ha alcanzado otros niveles de complejidad, pero en el nivel más básico, este ha sido practicado por los animales mucho antes de que el hombre caminara por la superficie del planeta; por otro lado Huizinga (1938) sostiene que el juego está confinado en términos de tiempo y espacio, lo que significa que el jugador está comprometido a seguir las reglas que gobiernan el comportamiento

de juego; y finalmente él enfatiza que el juego da libertad al sujeto para realizar acciones sin que estas tengan consecuencias materiales.

Roger Callois (1958; citado por Kampmann, 2003) en su libro *Man, Play and Games* se centra en la tipología de “jeux” (juego). Según Kampmann (2003), Callois examina al juego primordialmente a través de sus orígenes histórico-sociales y combina una colección de clases de juego con la manera en que estas clases adoptan la dinámica social. El juego es algo que uno hace; pero es también el nombre de una cosa. Entonces, él dice que hay: juegos “agon” que están basados en competencia y conflicto, así como en pelea y carreras; hay también juegos “alea” que están anidados en la suerte y oportunidad; juegos “mimicry”, que tienen que ver con simulación y “hacer creer”; y juegos “ilinx” que son juegos basados en confusión y cambios extremos. Callois además provee una teoría de la complejidad estructural de los juegos: “paidea” son juegos organizados libremente, mientras que “ludus” son juegos altamente organizados.

Cuando se juega un MMORPG se podría decir, tomando como base la clasificación de Callois, que lo primero y más importante, antes de entrar en acción en el juego, es “entrar en el papel”, es decir, asumir el rol del personaje en el juego. En esta etapa la persona se encuentra claramente en una situación de “pretender” o “hacer creer” (mimicry). Por lo tanto un juego requiere de cierto involucramiento de la persona (inmersión). Una vez que el individuo se encuentra “dentro” y comprometido con las reglas del juego, es cuando se pueden experimentar otras actividades de reto y competencia, por mencionar algunas (agon).

Finalmente, se puede citar el trabajo de Bateson (1972) quien dice lo siguiente: 1) El juego es paradójico por que está tanto dentro como fuera de nuestro espacio semántico social “normal”. 2) Juego es un meta-comunicación que se refiere exclusivamente a si mismo, y no a cualquier fuente externa o receptor. La razón por la cual el juego puede ser considerado aun de valor cultural es por que este trae una cierta función de significado a sí mismo. Como tal, el juego puede ser compartido y comunicado a otros haciendo referencia a un código. Es en el medio del juego en el que los participantes crean una “diferencia que hace diferencia”. 3) Finalmente Bateson afirma que el juego es auto generado y auto motivado, sugiere que juego no es el nombre de un comportamiento empírico, si no el nombre de un cierto marco de acciones.

En base a lo expuesto por los diferentes autores se puede resumir lo siguiente:

- El juego está restringido en espacio y tiempo.
- El juego está contenido dentro del campo de la dinámica cultural, y quizá es incluso más antiguo que la cultura misma.
- El juego requiere que el individuo tenga cierta disposición (no en cuanto a tiempo si no en cuanto a actitud).

- El juego es un tipo de meta-comunicación que marca patrones de comportamiento en el tiempo.

3.2 El papel del juego en la vida del hombre

Las definiciones presentadas del concepto juego amplían un poco más el panorama para comprender la razón de fondo que lleva al hombre a jugar. Explorar a fondo este tema resultaría muy extenso, por lo cual se abordará solo de forma general tomando como base información aportada por autores del área de la psicología, ciencia en la que se ha investigado a mayor profundidad este tema. De acuerdo a Zapata (1995) el juego es un aspecto esencial en el desarrollo del ser humano desde que es un infante, pues está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización. Durante la infancia, el juego facilita realizar identificaciones con la realidad que le permiten al sujeto, incorporar un núcleo de identidades que habrán de estructurar su propia identidad (Zapata, 1989). El juego parece tener un rol importante dentro del propio desarrollo del ser humano. Según Piaget (citado por Pulaski, 1997) existen tres grandes tipos de juegos que se presentan en la infancia: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego con reglas.

- Los juegos de ejercicio (característicos del periodo sensoriomotriz, que va desde el nacimiento hasta cerca de los 2 años) son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, pero sin modificar la estructura, es decir, no implica la formación de estructuras nuevas, si no que todo lo que el sujeto descubra por medio de este tipo de juegos, lo acomodará a estructuras que él ya posee. Una de las funciones de estos juegos es su uso como forma de exploración de las cosas nuevas.
- El juego simbólico (entre los 2 y 7-8 años) le ofrece al infante un medio para asimilar los esquemas ya conocidas experiencias nuevas, permite la expresión de emociones, es un modo integral de resolver problemas, de sentir, de aprender a dominar o de experimentar nuevos papeles o roles. En el centro del juego simbólico está el símbolo; el símbolo implica la representación de un objeto ausente puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia.
- En el juego con reglas (a partir de los 7-8 años) la regla implica relaciones sociales, pues conlleva una regularidad impuesta por un grupo y su violación representa una falta.

Piaget (1986; citado por Pulaski, 1997) argumenta que de los tres tipos de juegos, los juegos de regla son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta, ya que facilitan el establecimiento de relaciones sociales y ofrecen la oportunidad de competir y dar contextos bien determinados de interacciones sociales.

De acuerdo a las características de los MMORPGs que se revisaron anteriormente se puede ver que estos se ajustan dentro de la definición de juego con reglas. El mundo virtual posee sus propias reglas de interacción y a su vez los grupos de jugadores que se forman establecen sus propias reglas de comportamiento e interacción. La violación a las reglas se traduce en una penalización, tal y como menciona Piaget en su definición, la cual puede variar desde una simple amonestación hasta la expulsión del grupo. Por otro lado, estos juegos de mundos virtuales, también podrían entrar en la clasificación de juego simbólico, particularmente por la forma en que se resuelven los problemas dentro del juego y además por la opción que se ofrece para experimentar nuevos papeles. De acuerdo a lo anterior los MMORPGs muestran características que los colocan en un punto intermedio o una combinación entre los juegos de reglas y simbólicos.

3.3 ¿Por qué las personas juegan en los mundos virtuales?

Al preguntar a las personas ¿por que juegan en los mundos virtuales? es muy probable que su respuesta esté relacionada con alguna variante de: “por diversión”. La hipótesis propuesta por Bartle (1996) considera a los mundos virtuales como una “celebración de identidad”, es decir, que en el mundo virtual la identidad del jugador juega un papel muy importante, no en cuanto a quien es realmente el individuo en el mundo real, si no al papel que adopta dentro del mundo virtual. Al observar a los jugadores se puede notar que estos encuentran diferentes cosas como “divertidas”, y que su idea sobre “diversión” cambia de forma predecible mientras juegan. Su hipótesis también sugiere que la edad es un precedente en cuanto a esto.

El modelo original propuesto por Bartle (1996) dividía a los jugadores en cuatro categorías (véase Figura 7):

- **Logradores de objetivos:** Disfrutan desenvolverse en el mundo y son jugadores que típicamente juegan para ganar.
- **Exploradores:** Disfrutan interactuar con el mundo y se deleitan con el descubrimiento.
- **Socializadores:** Disfrutan interactuar con otros jugadores, y pasan mucho de su tiempo conversando (chateando).
- **Asesinos:** Disfrutan actuar sobre otros jugadores para dominarlos, ya sea por intimidación o política.

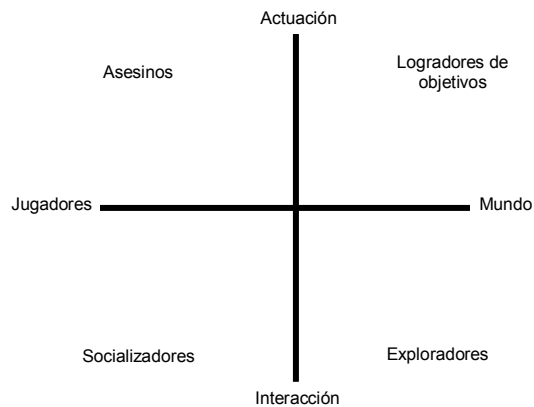


Fig. 7 Gráfica original de tipos de jugadores

Fuente: Thor (2005). Massively multiplayer game development 2

Aunque el modelo fue ampliamente aceptado este presentaba algunas fallas (sugería que los jugadores cambiaban con el paso del tiempo, pero no sugería como o por qué pasaba esto; y todos los tipos parecían tener, en cierto grado, subtipos que el modelo no contemplaba).

Bartle (2003) agregó una tercera dimensión (implícito/explicito) para dar solución a las deficiencias del modelo anterior. La acción implícita es aquella que se hace automáticamente sin la intervención de la mente conciente; la acción explícita es aquella que es puesta a consideración o es planeada, con el fin de alcanzar una meta deseada. Esta nueva dimensión crea una gráfica en tres dimensiones con ocho tipos de jugadores, como se muestra en la Figura 8. Cada uno de los tipos de jugador originales se ha dividido en dos:

- Logradores de objetivos, en su forma implícita son “oportunistas” y en su forma explícita son “planeadores”.
- Exploradores, en su forma implícita son “hackers” y en su forma explícita son “científicos”.
- Socializadores, en su forma implícita son “amigos” y en su forma explícita son “networkers”.
- Asesinos, en su forma implícita son “atacantes” y en su forma explícita son “políticos”.

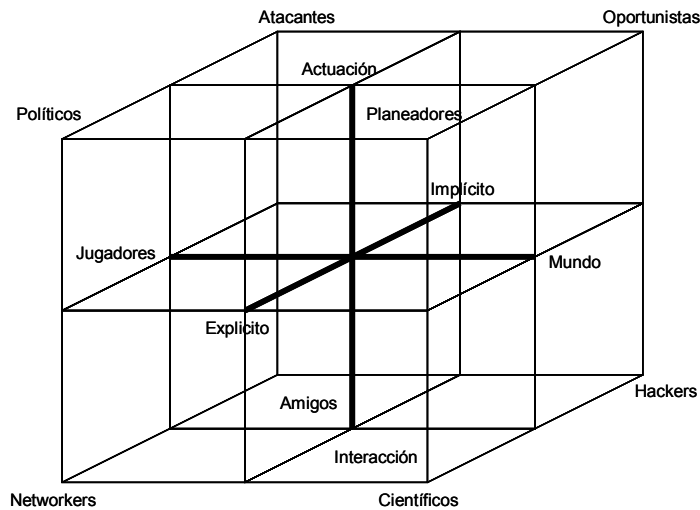


Fig. 8 Gráfica 3D de tipos de jugadores

Fuente: Thor (2005). *Massively multiplayer game development 2*

Este modelo formaliza los subtipos que no se mostraban en el modelo original y además permite trazar los cambios de tipo de jugador que se presentan con el tiempo. A esta secuencia de cambios se le conoce también como secuencias de desarrollo (Thor, 2005)

De acuerdo a Thor (2005) las secuencias de desarrollo comienzan como implícitas, después se vuelven explícitas, y entonces regresan a ser implícitas. Existen un fenómeno inusual en ello y es que los “networkers” pueden elegir convertirse en “políticos” o “planeadores”, pero los “científicos” nunca se convierten en “políticos” (véase Figura 9), esto puede ser un hecho, o puede ser que en realidad si sucede pero aun no ha sido observado.

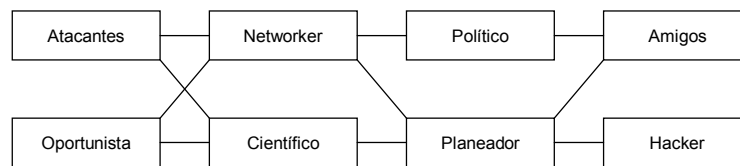


Fig. 9 Rutas de desarrollo del jugador

Fuente: Thor (2005). *Massively multiplayer game development 2*

En base a estas rutas se puede obtener una secuencia más general (Thor, 2005):

1. Los jugadores empiezan por determinar los límites de sus acciones, actuando de acuerdo a su instinto y a otras experiencias en situaciones similares. Ellos hacen esto ya sea probando todo aquello que parece razonable (oportunistas), o llevando las cosas al extremo (atacantes).
2. Al haber determinado las acciones básicas disponibles para ellos, los jugadores comienzan a encadenar secuencias significativas de acciones (aprendiendo que funciona en combinación con que). Ellos realizan esto ya

sea experimentando (científicos) o preguntando a alguien que ya lo sabe (networker).

3. Habiendo adquirido el conocimiento necesario para operar de forma efectiva, ellos aplican este conocimiento para lograr lo que ellos consideran como éxito. El éxito es medido ya sea por el mundo virtual (para los logradores de objetivos) o por otros jugadores (para los políticos).
4. Finalmente, los jugadores dominan sus habilidades al grado que estas se vuelven secundarias. Entonces, ellos ahora entienden el mundo virtual (hackers) o a sus camaradas (amigos) implícitamente, sin la preocupación de pensar que efectos se producen cuando se llevan a cabo ciertas acciones en ellos.

Esto constituye una explicación del cambio de tipo de jugador que se presenta. Desafortunadamente no se explica que es lo que impulsa este cambio y que es lo que atrae a los jugadores inicialmente.

La inmersión (sensación que presenta un jugador de “ser” en el mundo virtual) es otro concepto que complementa la explicación anterior y que evoluciona junto con el proceso de desarrollo del jugador. El nivel de inmersión influye en la permanencia del jugador dentro del mundo virtual pero aun no explica por que el jugador llega por primera vez a este mundo.

Thor (2005) sostiene que realmente la fuerza que impulsa el desarrollo del jugador y la inmersión, y que produce la atracción inicial, viene de lo que a primera vista puede parecer una fuente no tan obvia, algo que se conoce como la jornada del héroe.

La jornada del héroe consiste en que el individuo pasa a través de una serie específica de fases iniciando en la auto-ignorancia hasta llegar a la auto-dominación. Inicia su viaje desde el mundo mundano para renacer en “otro mundo” de peligro y de lo desconocido, donde las reglas normales no aplican y en el cual lleva a cabo sus aventuras. Habiendo tenido éxito ahí, el individuo regresa al mundo mundano armado con nuevo conocimiento y experiencia para enfrentar cualquier problema que lo haya impulsado al mundo del mito en primer lugar. En los mitos, épicas, libros, películas y en general en cualquier forma de ficción, es el protagonista del mito, épica, libro o película el que el que lleva a cabo la jornada del héroe. Los lectores o espectadores se identifican con el personaje y por lo tanto obtienen una percepción dentro de su propia situación, pero en realidad ellos no realizan una jornada de héroe propia. ¿Cómo podrían hacerlo? Cualquier mundo de mito debe ser, por definición, un mundo separado de la realidad, entonces ¿Cómo podría alguien esperar llegar a visitar uno? La persona no se convierte en héroe solo por mirar la película.

La excepción a esto está en los mundos virtuales como los de los MMORPGs. Dentro de los mundos virtuales, el jugador puede (y lo hace) embarcarse en su jornada de héroe, no como un personaje, si no como el héroe. El mundo virtual es

el otro mundo al que viaja el jugador desde la realidad, donde puede ser reconocido con el estatus de héroe (siempre y cuando complete la jornada).

De acuerdo a Thor (2005) existen tres fases en la jornada del héroe:

- La partida, que tiene lugar en el mundo mundano (es decir, la realidad).
- La iniciación, que tiene lugar en el mundo del mito (es decir, el mundo virtual).
- El retorno, trae de vuelta al héroe al mundo mundano.

Cada una de estas fases se divide a una serie de pasos, algunos de los cuales pueden ser, dependiendo de la situación, reordenados u omitidos.

La forma más fácil de mostrar como aplica la jornada del héroe dentro de los mundos virtuales es simplemente desarrollar paso a paso cada una de las fases que representan la experiencia del jugador en el mundo virtual. La primer fase consiste en el proceso que sigue el individuo para entrar por primera vez al mundo virtual. Este proceso fue descrito detalladamente en el capítulo 2 por lo que aquí se hará mención solo a las últimas dos fases.

La iniciación comprende seis pasos, que casi siempre se llevan a cabo en el siguiente orden:

1. La ruta de las pruebas. Aquí, se presentan una cantidad de obstáculos. En el proceso de superarlos, evadirlos o evitarlos, el jugador empieza a habituarse dentro del mundo virtual. Esta es la etapa Oportunista/Atacante en la secuencia de desarrollo del jugador.
2. La reunión con la divinidad. La “divinidad” es una metáfora para la totalidad de conocimiento. Al haber determinado el alcance de sus habilidades, el jugador se da cuenta como esto se compara con lo que tendrá que saber para tener éxito. Para algunos jugadores la tarea requiere de mucho esfuerzo por lo que abandonan el mundo; para otros, es un llamado para adquirir conocimiento que se necesitará para progresar. Esta es la etapa Científico/Networker de la secuencia de desarrollo. En términos de desarrollo del sentido de identidad, la sugestión es que al aprender del mundo virtual y/o sus jugadores, se está aprendiendo más acerca de si mismo.
3. La tentación. Al haber adquirido el conocimiento necesario para continuar el jugador puede sentirse contento con lo que ha logrado y detenerse, sabiendo que tiene el conocimiento y podría aplicarlo si quisiera (pero no lo hace); o puede embarcarse en una aventura mayor, teniendo fe que lo que pasará, si continúa, será mejor que lo pasaría si no lo hace. En términos del desarrollo del jugador, esta es la frontera entre Científico/Networker y Planeador/Político (el jugador científico sólo se desarrolla a la etapa de planeador, el cambio por la ruta hacia político aun no ha sido observado).

4. Reconciliación con el padre. Este es el paso clave en la jornada del héroe, y en el que los jugadores tienden a invertir el mayor esfuerzo. Es lo que sintió el jugador acerca de lo que es el mundo virtual, cuando recién comenzó a jugar. Este paso lleva a la etapa Planeador/Político donde se lucha por “ganar”, por ser reconocido, en los propios términos del mundo virtual como un éxito. El “padre” representa a la persona que tiene el poder supremo sobre el jugador en el mundo virtual, es decir, el diseñador que se manifiesta a través del diseño del mundo virtual. Cuando el mundo virtual finalmente reconoce que el jugador ha ganado, este obtiene el cierre necesario para poder pasar a un orden de juego diferente.
5. Apoteosis. En este paso los jugadores terminan como Hackers/Amigos. El jugador entiende el mundo virtual, su gente y a sí mismo; se encuentra en paz con todos. Los retos del mundo virtual, cuando surgen, ya no son importantes. Es un periodo de descanso.
6. El logro final. Aquí es donde la jornada del héroe y la experiencia en el mundo virtual entran en conflicto. En el mito, el héroe típicamente adquiere un símbolo de su logro que tiene significado en el mundo real; a menudo, obtener esto es la razón que lo llevó, en un principio, a visitar el “otro mundo”. El problema con el mundo virtual es que la única cosa que tiene existencia material, más allá del mundo, son los propios jugadores. Por esta razón, cualquier premio que el jugador haya obtenido dentro del mundo virtual, no puede ser extraído de ahí. Sin embargo existe un posible candidato para ser el símbolo de logro: la sabiduría obtenida, es decir, el nuevo jugador que evolucionó a partir del anterior, dentro del mundo virtual.

La fase de retorno está conformada por seis pasos que, normalmente, suceden en el siguiente orden:

1. Negación al retorno. En el mundo virtual el jugador tiene poder, respeto, amigos y paz. ¿Qué podría llevar al individuo a querer regresar al mundo real?
2. El vuelo mágico. En el mito, el regreso del héroe del “otro mundo” se ve forzado por la posesión del símbolo de logro. El propietario anterior del objeto lo quiere de vuelta; por ello, el héroe no puede quedarse y ser dueño del objeto, por lo que tiene que escapar de vuelta al mundo de lo mundano (usualmente con el propietario anterior persiguiéndolo). En los mundos virtuales, la identidad del propietario anterior no es clara. En teoría, deberían ser los desarrolladores, ellos poseen el objeto tal y como se manifiesta en su mundo virtual. Desafortunadamente, los desarrolladores están felices con el hecho de que el objeto exista solamente en el mundo virtual, y la última cosa que desean es forzar al jugador a salir. El impulso del vuelo mágico desaparece, el jugador no desea salir, los desarrolladores no quieren que el jugador salga, entonces ¿qué es lo que puede provocar la salida del jugador?
3. Rescate desde afuera. A menudo, el regreso del héroe al mundo mundano, es por la intervención de un residente de ese mundo; en este caso, esto

probablemente significa un miembro de la familia, un amigo o un colega del trabajo. Todo lo que necesitan hacer, es hacer lo que siempre hacen: avisar sobre problemas del mundo real. El problema no es tanto la necesidad de ayuda para salir si no que solo se necesita una excusa. Una vez que alguien del mundo real proporciona esa excusa, el jugador se verá sujeto a la serie de tentaciones impuestas por los desarrolladores para evitar la salida del individuo.

4. Mas allá del límite de no retorno. El regreso al mundo mundano es casi un shock; el jugador debe reconciliar su nuevo ser con el legado de su viejo ser. El mundo ha seguido sin él, y ahora debe enfrentarse a sus asombrosos retos. Aunque estos retos antes parecían formidables, ahora pueden ser superados con mayor facilidad (tal vez por el uso del símbolo de logro obtenido). Es importante notar que esto no es una ruptura completa con el mundo virtual, solo la separación de este como el lugar más importante de su vida; aunque el jugador podría decidir cancelar su cuenta, esto solo sería por razones prácticas y no tanto por razones simbólicas. No significa que se haya dejado de jugar, si no que la necesidad de jugar se detuvo.
5. Maestro de los dos mundos. En este paso el individuo acepta su destino. Se tiene un sentido de balance y proporción, el ser real y virtual son el mismo. Se puede regresar al mundo virtual a voluntad, pero ha perdido su significado mítico, ahora es un lugar como cualquier otro.
6. Libertad para vivir. Finalmente el individuo puede ser él mismo.

Parece claro que los jugadores de mundos virtuales, siguen una jornada de héroe. Sin embargo no todo encaja a la perfección como se pudo notar en el caso del símbolo de logro. Esto parece ser aprovechado por los desarrolladores de mundos virtuales ya que en la mayoría de los juegos comerciales de este tipo, el jugador “gana” el juego pero no obtiene ningún tipo de confirmación de parte del mundo virtual, esto puede desencadenar una búsqueda constante por algún tipo de validación de la victoria, es decir, la permanencia indefinida del jugador dentro del mundo virtual. (Thor, 2005)

La hipótesis de la jornada del héroe propuesta por Thor parece justificar la fuerte atracción que se han presentado por los MMORPGs. Esta hipótesis cobra mayor fuerza al retroceder en la historia de la sociedad humana, ya que la fascinación del hombre por este tipo de jornadas se ha observado a través del tiempo en todas las culturas, como puede constatarse en la obra “El Héroe de las Mil Caras” (Campbell, 1949) donde se exponen mitos de diversas partes del mundo, los cuales a pesar de tener orígenes diferentes en tiempo y espacio, siguen la misma fórmula básica (el monomito o jornada del héroe). Esto indica, según Campbell, que se trata de una necesidad universal del hombre. La combinación de los distintos elementos que conforman a los MMORPGs lleva a otro nivel el mundo creado por los mitos de las culturas antiguas creando un ambiente en el cual el individuo “realmente” puede aventurarse para tratar de cumplir con esa necesidad interna que menciona Campbell. Es importante señalar

que no todos los individuos que inician la jornada llegan hasta la última etapa, algunos de ellos desisten (principalmente en la fase de “reunión con la divinidad” de la etapa de iniciación). Es muy probable que aquellos que superan la etapa de iniciación continúen su jornada dentro del juego (algunos invirtiendo más tiempo que otros) pasando por las demás etapas descritas arriba.

El juego desempeña un papel muy importante en el desarrollo del ser humano ya que lo prepara para la realización de otras actividades que serán de vital importancia en la vida del individuo como lo son la adquisición de conocimiento y la interacción social. Como se vio, a lo largo de este capítulo, estas son las principales impulsoras del juego en la infancia, se podría decir que en este lapso el juego cumple una función biológica de desarrollo. Los juegos de ejercicio y simbólicos son los que se presentan en esta fase ya que mediante ellos el sujeto se hace consciente de su propia existencia y capacidad; y además permiten incorporar nuevos elementos del entorno ampliando su conocimiento sobre todo lo exterior. La imitación de comportamientos (mimicry de acuerdo a la clasificación de Callois) es algo muy usual en este periodo.

A pesar de que el ser humano crece (de infante a adulto) el juego continúa teniendo una función importante, ahora no cumple tanto una función de desarrollo biológico, sino más bien cultural y social. De acuerdo a Piaget los juegos con reglas se extienden hasta esta fase, sin embargo, esta investigación considera que también pueden seguirse presentando juegos de tipo simbólico sobre todo en actividades como el deporte o en representaciones de papeles o roles. De acuerdo a la definición de juegos de reglas que se presentó, los mundos virtuales de los MMORPGs se ajustan a ella debido a que uno de sus principales objetivos es la interacción de los jugadores y por supuesto las acciones e interacciones de los individuos están sujetas a una serie de reglas previamente establecidas por los desarrolladores del juego.

La teoría sobre juegos expuesta en este capítulo (y en general) fue presentada por los diferentes autores antes de la aparición de los primeros MMORPGs. En esta teoría ya se hablaba de características del juego como su ubicación en el tiempo (con un inicio y un fin), de la actitud que debía asumir el jugador para involucrarse dentro del juego, de las relaciones sociales y, quizá lo más significativo, ya se mencionaba el viaje a un mundo aparte de la realidad, un lugar donde se lleva a cabo el juego. Esta última característica es llevada a un nivel más elevado por los MMORPGs ya que el mundo que antes se quedaba en un nivel conceptual, ahora es representado gráficamente y el jugador puede, casi literalmente, vivir en ese mundo. Las razones básicas que llevaban al hombre a jugar (como la interacción social y adquisición de conocimiento) parecen aplicar también para los MMORPGs, sin embargo, el mundo virtual que estos ofrecen es una de sus características más importantes, atractivas y quizá la que lleve al descubrimiento de nuevos o diferentes hallazgos respecto al papel del juego en la vida del ser humano.

Capítulo 4. Comunidades Virtuales

En el primer capítulo se tocó el tema de interacción social y la forma en que esta se encuentra presente dentro de otras entidades sociales como son los grupos y las redes sociales. Se mencionó además la manera en que esta interacción se presenta a través de medios digitales constituyendo los grupos virtuales. En relación a la construcción de entidades sociales virtuales este capítulo tratará sobre un concepto relativamente nuevo, las comunidades virtuales, las cuales surgen a partir del incremento en la interacción de las personas utilizando los medios digitales. Este concepto es relevante para la presente investigación ya que se considera que en los MMORPGs la interacción de las personas en los juegos generan estas entidades sociales virtuales.

4.1 ¿Qué es una comunidad virtual?

Existen numerosas definiciones de comunidad, dependiendo del enfoque de las diferentes teorías o disciplinas. En el presente documento se utilizará la definición clásica de Bender para iniciar el análisis:

“Una comunidad involucra un número limitado de personas en un espacio social, o red, de cierta manera delimitado, que se mantiene unido por ideas compartidas y un sentido de obligación. Las relaciones son cercanas, a menudo íntimas, y usualmente cara-a-cara (por sus siglas en inglés F2F). Los individuos mantienen una unión a través de lazos emocionales y afectivos más que por la percepción de intereses propios. Existe un sentido de “nosotros” en una comunidad; uno se considera a sí mismo como un miembro” (Bender y Kruger, 1982 citado por Williams, 2004).

La definición de Bender sugiere varios aspectos de comunidad como son personas unidas por prácticas e intereses comunes, en proximidad física, con un sentido de unión. Todas estas características parecen encajar fácilmente en el mundo real, pero ¿pueden estos criterios ser aplicados a grupos de personas en forma virtual? Ciertamente, la idea de proximidad geográfica y física es una limitante, pero en sí, ¿Qué tan importante es la proximidad física para la existencia de una comunidad? (Williams, 2004)

Hasta antes de la aparición de las tecnologías de telecomunicación, las definiciones de comunidad se habían centrado principalmente en grupos *close-knit* (ver cap.1, pag. 11) ubicados en un solo lugar. Factores como nacimiento y ubicación física determinaban la pertenencia a una comunidad. La interacción tenía lugar principalmente F2F; por lo tanto, las relaciones sociales se daban solo

con un número limitado de individuos. Esta manera de definir una comunidad no es suficiente actualmente, con el desarrollo de los sistemas modernos de telecomunicación y transporte se ha incrementado notablemente la movilidad y se han reducido los costos de comunicación a través de grandes distancias. En la actualidad los investigadores consideran a la fuerza y naturaleza de las relaciones entre individuos, como factores más aplicables al momento de ofrecer una definición de comunidad. (Preece y Maloney-Krichmar, 2005)

Los elementos tecnológicos se han vuelto cada vez más importantes en la vida de los individuos, con los miembros de la familia, los compañeros de trabajo y los miembros de otras comunidades (Williams et al., 2006). Sin duda alguna la introducción de las tecnologías de información y comunicaciones ha cambiado la forma de interacción entre individuos y ha transformado la manera en que se integran las comunidades, lo cual implica que también la definición de comunidad se ha transformado.

El término comunidad virtual es atribuido a Rheingold autor del libro “La comunidad virtual” (The virtual community: homesteading on the electronic frontier) publicado en 1993. Rheingold provee una atrayente narración de cómo un grupo de extraños con diferentes antecedentes provenientes de diferentes lugares se reúnen electrónicamente para compartir información, debatir y discutir ideas, y ofrecer apoyo emocional en los casos que se necesitara (Warschauer, 2003). De forma textual Rheingold definió a una comunidad virtual como: *“agregaciones sociales que emergen de la red cuando una cantidad suficiente de personas llevan a cabo discusiones públicas de una duración lo suficientemente extensa y con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio”* (Lego, 2003).

Las comunidades virtuales se originaron en los setentas, cuando los científicos usaron por primera vez las redes para trabajar en colaboración. Esto sirvió como catalizador para otras comunidades como la de WELL (Enlace Electrónico para Todo el Mundo por sus siglas en inglés Whole Earth ‘Lectronic Link), que servía a usuarios del área de San Francisco. Sin embargo no fue hasta los noventas, cuando el Internet se volvió más comercial, que las comunidades en línea comenzaron a ser conformadas por usuarios comunes. (Lego, 2003)

Hoy en día, comunidad virtual se define como un grupo de personas que se comunican e interactúan principalmente a través de medios de información en lugar de comunicación F2F, el medio más común es Internet. Las comunidades virtuales son también conocidas con el nombre de comunidades en línea o comunidades a través de computadoras. (Papargyris y Poulymenakou, 2005)

Una comunidad en línea utiliza los medios para establecer relaciones, usando herramientas electrónicas para reforzarlas, describe una reunión de interés general, sin la condición de proximidad residencial como base organizacional y sin la meta de afectar interacciones o eventos del mundo real (Chewar et al. 2005).

Las herramientas electrónicas a las que se recurre para lograr esto son: message boards, chats, foros, e-mail, clubs, eventos, entre otras (Brenner, 2000).

Las comunidades virtuales han surgido a la par con el aumento en la popularidad de las tecnologías de información y comunicaciones (TICs). Sin embargo se necesita más que un interés común y el uso de recursos aportados por las TICs para crear una comunidad virtual exitosa (Preece, 2000; citada por Papargyris y Poulymenakou, 2005). En la siguiente sección se mencionan las características principales de una comunidad virtual, las que a su vez son clave para el éxito de una comunidad de este tipo.

4.2 Comunidades virtuales contra comunidades reales.

La noción de la existencia de comunidades en línea trae consigo la interrogante sobre ¿Qué tan diferentes son en realidad las comunidades virtuales de las tradicionales?

Robba Benjamin de Sprint define cinco requerimientos básicos para la conformar una comunidad virtual exitosa (Hoque, 2000):

- **Espacio compartido:** En el mundo real las comunidades generalmente están limitadas a una sola ubicación geográfica, como por ejemplo una asociación de vecinos. Debido a que el Internet atrae una audiencia global, los constructores de comunidades deben realizar un esfuerzo por crear un espacio compartido para la comunidad, para que los miembros puedan sentirlo como propio y se identifiquen con los valores comunes del grupo. Tal y como los vecinos realizan fiestas en el vecindario, los miembros de una comunidad en línea deben poder reunirse en un espacio virtual compartido en la red para que de esta forma puedan desarrollar intereses comunes e inviertan en el desarrollo de la comunidad.
- **Valores compartidos:** Los miembros de la comunidad virtual deben tener un sentido de apreciación y valores comunes que les permita establecer una base de discusión e interacción productiva. Sin esa base de intereses comunes, las interacciones que puedan presentarse no agregan ningún valor, sería el equivalente a abordar a una persona al azar en la calle. Por ejemplo si un miembro, de una comunidad virtual cualquiera, es un pescador y quiere hablar sobre pesca con carnada artificial, y otro miembro es un artista que busca información sobre pintura de aceite, es muy probable que estos miembros tengan poco en común por lo que las posibilidades de un dialogo espontáneo entre ellos son muy reducidas.
- **Lenguaje compartido:** Las personas se comunican a través del lenguaje. Si no se habla el mismo lenguaje, no se puede hablar con otros. Si no se puede hablar con otros no se podrá conocerlos.

- **Experiencia compartida:** A menudo las comunidades están centradas alrededor de una experiencia común que es compartida por los miembros. Un ejemplo de esto puede representarse con los clientes de una librería que comentan acerca de un título que acaban de comprar recientemente.
- **Propósito compartido:** Los individuos que se integran a una comunidad deben tener un mismo propósito. Si otros miembros comparten las mismas prioridades, las discusiones e interacciones entre individuos serán más centradas y atractivas.

Como se puede notar, los requerimientos citados podrían esperarse tanto de una comunidad virtual como de una real. Hasta este punto la similitud entre ambos tipos de comunidades es grande, la diferencia más importante es que dentro de las comunidades virtuales la interacción entre los miembros se lleva a cabo en un ambiente electrónico.

Etzioni (1999) menciona seis puntos de comparación entre comunidades virtuales y tradicionales, los cuales consideró como requerimientos fundamentales para la integración de una comunidad: 1) acceso, 2) conocimiento interpersonal, 3) *broadcasting* interactivo, 4) separación y reintegración, 5) mecanismos de serenidad y civilidad, y 6) memoria comunal. Tanto las comunidades tradicionales como virtuales poseen estas características, pero existen diferencias entre modalidades.

El acceso es definido como la habilidad para comunicarse, no en el sentido de articular un mensaje si no en la capacidad de llegar a otros (Etzioni, 1999). El contacto F2F entre gente que se encuentre en un área determinada provee oportunidades de acceso. Sin embargo, el hecho de estar en un mismo lugar no necesariamente genera comunicación o construcción de comunidades. Para que se presente una interacción entre contactos F2F deben presentarse comunicaciones de valor y legítimas. En el caso del contacto a través de medios digitales, la proximidad geográfica no es una limitante, va más allá de las fronteras y zonas horarias, además provee seguridad para personas que buscan comunicarse pero temen abandonar la seguridad de su hogar (Etzioni, 1999). Ambos tipos de comunidades permiten el acceso de los miembros los unos con los otros. Las comunidades virtuales tienen la ventaja de no estar limitadas a la ubicación geográfica, sin embargo, las comunidades tradicionales son más aptas para poder integrarse en otros eventos sociales (Lego, 2003).

Con respecto al **conocimiento interpersonal**, las comunidades tradicionales son consideradas superiores a las virtuales, esto es, porque en las tradicionales los miembros conocen a otros miembros por su dirección, nombre real, familia y ocupación; en cambio, los individuos que se integran en comunidades virtuales tienen dificultades para obtener información real en este tipo de información social básica. Típicamente los individuos no usan sus nombres reales, crean identidades y usan fotografías falsas. El conocimiento interpersonal tiene poca credibilidad en

ambientes en línea. Además los miembros pueden dejar fácilmente la comunidad. Las barreras de entrada y salida son tan simples como apagar la computadora o cerrar un salón de chat. (Lego, 2003)

Para formar y mantener uniones y valores compartidos, las comunidades deben ofrecer a cada miembro la capacidad de enviar mensajes que lleguen a muchas personas simultáneamente (*broadcast*) y además deben ser capaces de proveer retroalimentación de los mensajes enviados, no solo de persona a persona si no de un grupo de personas a otro grupo personas. Esto constituye el **broadcasting interactivo** (Etzioni, 1999). Una comunidad necesita de *broadcasting* interactivo porque con una comunicación uno-a-uno no es suficiente para generar todas las uniones entrecruzadas entre individuos que son características de las comunidades. Debido a la naturaleza de las comunidades virtuales, estas poseen una amplia ventaja en el envío de mensajes a un gran número de personas simultáneamente. Las comunidades tradicionales presentan más dificultades en este ámbito (Lego, 2003).

Las comunidades se diferencian de las relaciones personales, grupos *close-knit* de amigos y familias, en que estas abarcan un mayor número de miembros. Mientras más grande el número de integrantes, más difícil se vuelve para los integrantes el participar activamente en los diálogos que mantienen los valores compartidos y los lazos entre los diferentes individuos. Las comunidades grandes que buscan mantener altos niveles de dialogo proveen de oportunidades estructuradas para separar a los integrantes en sub-grupos, de manera que se lleve a cabo un dialogo en cada uno y al final todos se reintegren al todo y compartan sus conclusiones obtenidas a través de un representante previamente designado. Etzioni llama a estos subgrupos de “**separación y reintegración**”. De acuerdo a Lego (2003) esta estructuración en subgrupos se presenta tanto en comunidades tradicionales como virtuales, sin embargo estas oportunidades de estructuración no son ofrecidas de forma rutinaria en las comunidades virtuales.

Según Etzioni (1999) los diálogos dentro de una comunidad parecen funcionar de una forma más efectiva cuando existen ciclos de retardo contenidos dentro del propio sistema de comunicación de la comunidad, es decir, las comunidades necesitan de mecanismos que desaceleren el ritmo del dialogo de manera que exista un intervalo de tiempo entre la recepción de un mensaje y el envío de una respuesta a este. Estos mecanismos reciben el nombre de “**mecanismos de serenidad**”. Según Etzioni el diálogo parece funcionar pobremente si opera en tiempo real y toma por ejemplo la comunicación entre gobierno y pueblo, donde si no existieran ciclos de retardo en el diálogo, los líderes en gobierno se verían obligados a responder de forma inmediata a las peticiones de la población, lo que se presume, llevaría a que el pueblo realizara peticiones cada vez más irracionales. Las comunidades tradicionales tienen, por naturaleza, mecanismos de serenidad, ya que generalmente las decisiones, preocupaciones o acuerdos generados por un grupo son transferidos a otros grupos para fomentar la difusión del dialogo. Estos lapsos de transferencia operan como ciclos de retardo que

permiten a los demás reflexionar sobre las objeciones y preocupaciones del grupo anterior.

De acuerdo a Etzioni (1999) en las comunidades virtuales los mecanismos de serenidad varían de acuerdo al diseño y pueden ser implementados diferentes mecanismos. Por ejemplo en una comunidad donde se discuten diferentes temas, las respuestas de los miembros pueden ser retardadas 24 horas, tiempo durante el cual el individuo puede decidir retirar su comentario antes de que otros miembros puedan tener acceso a ella, esto puede compararse en cierta forma a recuperar una carta de la oficina de correos enviada después de algún momento de impulso. Las comunidades virtuales tienen un mayor potencial para la implementación de mecanismos de serenidad que está siendo desaprovechado, lo que trae como consecuencia que las comunidades tradicionales superen a las virtuales en este aspecto.

Para que exista un proceso donde se comparten valores entre miembros de una comunidad deben existir de fondo otros elementos compartidos como historia, identidad, experiencias y rituales. De aquí la necesidad de una **memoria comunal** (Etzioni, 1999). Quizá la más grande ventaja que tienen las comunidades en línea sobre las tradicionales es su habilidad para “recordar”. La memoria comunal es importante para el registro de rituales, normas, convenciones, eventos, e identidad. Las comunidades virtuales se benefician de la tecnología que les permite guardar, en forma automática, información detallada de todo lo lleva a cabo en la interacción virtual. En cambio, las comunidades tradicionales dependen de los individuos para mantener un registro de lo que se lleva a cabo en la comunidad (Lego, 2003).

En resumen, se pudo observar que al referirse a la satisfacción de las necesidades de comunicación de las comunidades es un error asumir que las comunidades donde el contacto es F2F son más efectivas que aquellas donde el contacto es por medios digitales, de la misma forma es un error asumir que es difícil construir y mantener comunidades en línea. Mientras que las comunidades tradicionales son mejores al proveer conocimiento interpersonal y opciones de separación y reintegración de grupos, las virtuales tienen ventaja en la recuperación de información cognoscitiva que ha sido generada anteriormente. En algunas áreas las diferencias son solo en grado y no substanciales, por ejemplo, en ambas comunidades las opciones de separación y reintegración de grupos son algo primitivas, aunque las de las comunidades tradicionales son algo más efectivas. Una vez que se ha descrito todo esto, los perfiles específicos de las comunidades virtuales y tradicionales son obviamente diferentes, pero esto no debe ser tomado para indicar que las comunidades en línea no son capaces de reunir los criterios básicos de una comunidad para unir y compartir valores. Resulta más productivo comparar un tipo de comunidad con el otro y ver sus relativas ventajas y desventajas, en vez de preguntarse que es lo que falta a las comunidades virtuales en comparación a las “reales”.

4.3 Modalidades de las comunidades virtuales

Las comunidades virtuales son facilitadas por diversas herramientas tecnológicas en línea como son: tableros electrónicos de boletines (*bulletin boards*), IRC (instant relay chat), listas de correo electrónico, cámaras web, avatars (representaciones visuales de los miembros de la comunidad), repositorios de conocimiento, paginas web con fotografías y biografías de los miembros, video conferencia, salones de chat basados en texto y salones de chat basados en voz (Wachter et al., 2000).

Una o varias de las tecnologías mencionadas pueden ser utilizadas para crear comunidades basadas ya sea en Internet, intranets o extranets. Las diferencias entre estos tres medios no son de tipo tecnológicas, sino los individuos que pueden tener acceso a ellas, por ejemplo, las comunidades de Internet están virtualmente abiertas a cualquiera que tenga acceso a una computadora con conexión a Internet. Las de intranet esta disponibles solo para empleados de una compañía o corporación, y las de una extranet están abiertas para los socios de negocio de una compañía (Cothrel, 1999; citado por Lego,2003).

La comunicación es llevada a cabo usando uno o varios tipos de tecnologías de comunicación. Dependiendo de la tecnología empleada, la comunicación dentro de la comunidad puede ser sincrónica, asíncrona o una combinación de ambas. La comunicación sincrónica provee a los miembros de la comunidad de una comunicación instantánea con otros participantes. Los miembros están en línea al mismo tiempo y se responden entre ellos de forma inmediata. En una comunicación asíncrona la respuesta a un mensaje no es instantánea, en vez de esto, los miembros tienen la posibilidad de responder los mensajes publicados dentro de la comunidad en su tiempo libre. (Lego, 2003)

Según comenta Lego (2003) las comunidades virtuales son presentadas en diferentes formatos tecnológicos para su acceso. Los usuarios tienen a su disposición diferentes tipos o modalidades de comunidades virtuales como son: los mundos virtuales (como es el caso de los MMORPGs), tableros electrónicos de boletines, correo electrónico, IRC o combinaciones de estos. Las comunidades virtuales giran en torno a estas herramientas tecnológicas.

Recientemente (2007) se han popularizado comunidades virtuales en las que los usuarios aportan diversos tipos de contenido. Algunos ejemplos de estas comunidades son: los wikipedians, que son las personas que escriben y editan los artículos de Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>); los youtubers que son las personas que participan activamente en la página para compartir videos YouTube (<http://www.youtube.com>); o las comunidades que se forman alrededor de sitios denominados *social networks* como Friendster(<http://www.friendster.com/>) o MySpace (<http://www.myspace.com/>); en estos últimos, los usuarios aportan

perfiles personales multimedia y establecen relaciones con otros usuarios por medio de listas compartidas de amigos. No todas las modalidades de comunidades virtuales operan a base de mundos virtuales como los MMORPGs.; además, hay algunos mundos virtuales muy diferentes a los MMORPGS y que no pueden considerarse juegos, incluyendo por ejemplo Second Life (<http://secondlife.com/>), Active Worlds (<http://www.activeworlds.com/>), o la simulación de toda Roma en su apogeo (http://www.usatoday.com/travel/news/2007-06-11-rome-relives-digital_N.htm). En las siguientes secciones se reseñan algunas de las modalidades más frecuentes.

4.3.1 Tableros electrónicos de boletines.

Algunas comunidades basadas en sitios de Internet permiten a los miembros comunicarse a través de un tablero electrónico de boletines. Estos tableros ofrecen a los miembros la posibilidad de publicar preguntas y recibir replicas de otros. Dependiendo del número de usuarios que visiten el sitio y la frecuencia con que lo hagan, la retroalimentación a las preguntas puede ser casi instantánea o puede tardar más tiempo (minutos, horas, días, meses o incluso permanecer sin respuesta). Dos de las características más atractivas de los tableros electrónicos es la habilidad para rastrear conversaciones en base a preguntas realizadas y la permanencia casi indefinida de los mensajes publicados. En ocasiones, estos tableros cuentan con un sistema donde se pueden consultar los perfiles de las personas que hacen publicaciones en el tablero. Otras veces simplemente se ofrece la dirección a la página personal del “posteador” (persona que publica un mensaje). La información personal que puede ser encontrada en estas dos fuentes, puede dar mayor credibilidad a los comentarios realizados por algún miembro, o por el contrario puede eliminar por completo cualquier nivel de credibilidad. (Lego, 2003)

De acuerdo a un estudio realizado de Basex (Spria y MacColl, 2001; citados por Lego, 2003) aplicado a 760 usuarios de Internet, se encontró que 93% de los individuos habían leído boletines en tableros electrónicos, en este mismo estudio se observó que 82% de los hombres y 70% de las mujeres habían publicado mensajes en algún tablero. Los entrevistados consideraron que los tableros electrónicos son una buena herramienta de investigación. Estos tableros constituyen una de las tecnologías más aceptadas y útiles para la generación de comunidades virtuales.

4.3.2 IRC

El IRC (*Internet Relay Chat*) es la primera herramienta de comunicación por Internet que fue aceptada ampliamente por los usuarios. El IRC es una línea de chat sincrónica que es usada principalmente para propósitos de socialización. Su

amplia popularidad puede venir de su metodología de comunicación tipo “conversación”. La conversación se lleva a cabo únicamente a través de texto, por lo que los usuarios se valen de la incorporación de otros símbolos para expresar emociones o sentimientos (emoticons). Las palabras, frases y emoticons son construcciones simbólicas necesarias para crear una comunidad. De acuerdo a Reid (1999; citado por Lego, 2003) de no existir estas señales textuales, que actúan como sustituto al lenguaje verbal, los individuos no serían capaces de constituir una comunidad.

Dentro de un canal IRC, los individuos son capaces de enviar mensajes a un solo individuo o a un grupo entero, y para responder a estos mensajes se cuenta con la opción de hacerlo a través de mensajes privados o públicos. Los individuos se diferencian a través de pseudónimos o nicks o a través de su dirección IP. Según Surratt (1998; citado por Lego, 2003) el número ideal de individuos para que surja una conversión es entre cinco y diez.

4.3.3 Correo electrónico

Según comenta Bird (1999; citado por Lego, 2003) las listas de discusión de correo electrónico también son consideradas comunidades. Este tipo de comunidad tiene como base la comunicación a través de mensajes de correo electrónico enviados a todos los miembros. Usualmente, los mensajes de correo electrónico limitan la cantidad de información personal que se adjunta al mensaje enviado, solo se incluyen datos como el nombre de usuario y el nombre del dominio de la dirección de correo, y en algunas ocasiones, también se adjunta información sobre afiliación laboral. Los nombres de dominio puede proveer información sobre el usuario como por ejemplo universidad donde estudia, compañía donde trabaja, centro de investigación donde participa, ubicación geográfica o incluso intereses y afiliaciones. Una cuenta de correo electrónico institucional provee al individuo de un cierto nivel de respeto y responsabilidad que contribuyen al incremento de su credibilidad ante los demás miembros. Las cuentas del dominio público no tienen este efecto (AOL, Hotmail, etc.)

4.3.4 Mundo Virtual

Los mundos virtuales son comunidades que crean representaciones visuales geográficas en línea. Por ejemplo, los mundos virtuales contienen hogares, negocios, mercados y otros elementos que pueden ser visualizados desde el interior y el exterior de la propia construcción. Los miembros de un mundo virtual crean un personaje en línea llamado avatar, tal y como se mencionó en el capítulo 2. Estos avatares literalmente caminan, vuelan o se “teletransportan” a diferentes ubicaciones dentro del mundo virtual. Los miembros se pueden comunicar los unos con los otros a través del lenguaje corporal del avatar en combinación con la

opción de chat (IRC) implementada dentro del mundo. Los mundos virtuales son reinos de fantasía en los cuales los individuos pueden comportarse de ciertas formas que normalmente no les sería posible en el mundo real, siempre y cuando sean comportamientos permitidos en el mundo virtual, ya que como se vio anteriormente estos mundos también tienen sus reglas. Para muchos individuos estos mundos ofrecen la oportunidad de convertirse en el ser ideal ya sea en apariencia o comportamiento. (Lego, 2003)

4.3.5 Voz

Jensen (et al. 1996) realizó un estudio donde pudo observar que la comunicación a través de voz produce un grado de cooperación mucho mayor al que se genera cuando la comunicación se lleva a cabo únicamente a través de texto. La habilidad de hablar literalmente con otros individuos dentro de una comunidad virtual, según Lego (2003), es una tecnología relativamente nueva. Actualmente, muchos grupos, como los formados en Yahoo y otros sitios, ya incorporan este tipo de funcionalidades a través de voz. Un icono especial que se visualiza al estar dentro de la comunidad virtual indica que el individuo cuenta con la habilidad de hablar con otros a través de un micrófono de computadora. Sin embargo, frecuentemente la comunicación se inhibe debido a problemas tecnológicos como estática y múltiples individuos hablando simultáneamente.

4.4 Comunidades virtuales en los mmorpgs

Papargyris y Poulymenakou (2005) comentan que los MMORPGs crean ambientes virtuales cuyas principales características son: el sentido de espacio, tiempo y presencia compartidos. Ofrecen un canal alternativo para comunicar y compartir experiencias. Estas características convierten a los MMORPGs en una oportunidad única para socializar y eventualmente formar comunidades virtuales.

La interacción jugador a jugador tiene un gran efecto en lo que experimenta el jugador en un MMORPG. La comunidad en el juego puede ser la razón más importante para permanecer jugando. (Koivisto, 2003)

Herz (2002) citado por Lin et al. (2003) comenta que los jugadores en línea tienden a jugar en pequeños grupos. En base a lo anterior y debido a que los jugadores se ven influenciados por el diseño del juego a competir con otros jugadores en escenarios orientados a la realización de tareas, es de esperarse que surjan grupos organizados dentro del ambiente de los juegos en línea como lo son los guilds.

En los MMORPGs los guilds son organizaciones oficiales de jugadores con una estructura básica y jerárquica de liderazgo. En algunos juegos el pertenecer a un guild permite tener acceso a un canal privado de chat dentro del juego, un identificador sobre o bajo el nick que señala el guild del que se es miembro y generalmente da acceso a participación en foros o listas de correo electrónico. En concreto existen dos tipos principales de guilds. Los guilds sociales que se centran en diversión y los guilds de asalto los cuales son definidos por un compromiso bien articulado dirigido llegar a la superioridad en el juego. A primera vista se podría esperar que en los guilds sociales sea donde se encuentren los sistemas sociales mas complejos, sin embargo en los guilds de asalto también se pueden observar ejemplos del tipo de labor social que se puede identificar a través de todos los demás guilds (Jakobson y Taylor 2003)

Según comenta Koivisto (2003) la mayoría de los MMORPGs tienen mecanismos que ayudan a los jugadores a formar guilds. Los guilds a menudo ayudan a sus miembros proporcionándoles ítems, consejos, ayuda en el juego y enseñando a los nuevos como jugar. Algunos juegos tienen un sistema de guild donde cada miembro tiene un rango, que va desde un solicitante hasta el líder. De acuerdo a Lin (et al. 2003) el sistema formal de rangos ayuda en la administración del guild. Por ejemplo el líder puede autorizar a oficiales de confianza para reclutar nuevos miembros o expulsarlos según sea necesario. El líder del guild tiene completa autoridad y poder para aceptar o rechazar nuevos solicitantes de ingreso al guild.

La mayoría de los guilds son creados cuando más de tres jugadores con un interés común deciden unir sus esfuerzos a largo plazo. Cada guild tiene su propio propósito de existencia y refleja los planes e intereses de cada uno de sus miembros. Algunos guilds tienen reglas específicas de reclutamiento (estatus, recursos, etnia del jugador, lenguaje y estilo de juego) mientras que otros adoptan un enfoque más abierto con una política de membresía muy general. Algunos guilds pueden decidir convertirse en una comunidad más grande y reforzada (de hasta cientos de integrantes). También pueden llegar a decidir formar alianzas y establecer relaciones de intercambio o incluso declarar la guerra a otros guilds. (Papargyris y Poulymenakou, 2005)

Algo que resalta respecto a las comunidades virtuales de los MMORPGs es que estas se extienden más allá del mundo virtual, integran otras modalidades de comunidades en línea como lo son los tableros electrónicos o las listas de correo. Estas modalidades extras, enriquecen la interacción entre los diferentes miembros de la comunidad, al estar en un plano diferente al del juego pueden surgir nuevos temas de diálogo y que poco a poco va creando un vínculo más profundo entre los diferentes jugadores o miembros del guild.

Cabe resaltar que las características de socialización de una comunidad virtual varían de una modalidad a otra, es decir, la interacción no se lleva a cabo de la misma forma comparando por ejemplo una comunidad en una modalidad de

tablero electrónico contra una comunidad virtual de chat. Aun dentro de las comunidades virtuales en modalidad de mundos virtuales se presentan diferencias, la interacción en los MMORPGs es muy diferente a las que se presenta en otros mundos virtuales como Second Life (<http://secondlife.com/>) y Sims On Line (<http://thesims.ea.com/>).

De acuerdo a lo expuesto en este capítulo se puede decir con seguridad que los MMORPGs cuentan con todos los elementos necesarios para la formación de comunidades virtuales y para su desarrollo. Esto representa una base importante para esta investigación ya que, como se analizó anteriormente (Capítulo 1), la interacción con otras personas puede llegar a influir de alguna forma en el cambio del comportamiento de un individuo. Cuando los jugadores están conformados en comunidades, la frecuencia de la interacción se incrementa notablemente incrementando también la probabilidad de que se presenta algún cambio dentro de alguno o varios de los integrantes de la entidad social.

Capítulo 5. Método de Investigación

Este capítulo tiene como propósito presentar la metodología de investigación utilizada para la realización del estudio piloto que tiene por intención mostrar una de las posibles formas de usar el marco teórico desarrollado.

5.1 Tipo de estudio

Como se ha comentado anteriormente ya antes se habían realizado diferentes investigaciones para conocer el efecto de los video juegos en los jugadores; sin embargo, el ambiente de interacción social proporcionado por los MMORPGs integra muchos más elementos que los antiguos juegos electrónicos donde solo se interactuaba con la computadora y la inteligencia artificial programada para el juego. Los mundos virtuales de los MMORPGs permiten la interacción de cientos (o tal vez miles) de personajes controlados no por inteligencia artificial programada, si no por una personal real que piensa y siente, y que tiene control sobre las acciones de su personaje (avatar) en el mundo virtual. Las investigaciones dirigidas a investigar este tipo de fenómenos recién han comenzado a tomar fuerza con la creciente popularidad de los juegos electrónicos masivos en línea. Para el caso particular de esta investigación piloto el fenómeno seleccionado para su estudio fue el efecto, de la interacción social dentro de los mundos virtuales de los MMORPGs, en los individuos y en las redes sociales que se forman dentro de estos mundos.

Actualmente existen algunas investigaciones dirigidas a estudiar aspectos relacionados con los MMORPG, como por ejemplo los estudios realizados por Yee (2005) sobre la adicción hacia este tipo de juegos, sin embargo, se pudo observar que las investigaciones existentes sobre los MMORPGs no se encuentran en el mismo contexto que el tema propuesto en esta tesis, ya que son pocas las investigaciones relacionadas al efecto de los MMORPGs en los individuos que los juegan, y además, estas no cubren el elemento de las redes sociales.

Hernández et al. (2003) mencionan que los tipos de investigación se clasifican, de acuerdo a su alcance, en los siguientes cuatro:

1. Estudios exploratorios: Tienen como objetivo esencial familiarizarnos con un tópico desconocido o poco estudiado o novedoso.
2. Estudios descriptivos: Sirven para analizar cómo es y cómo se manifiestan un fenómeno y sus componentes.
3. Estudios correlacionales: Pretenden observar cómo se relacionan o vinculan diversos fenómenos entre sí, o si no se relacionan.

4. Estudios explicativos: Buscan encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos.

De acuerdo a esta clasificación el método de investigación que resulta más adecuado para este trabajo es el estudio exploratorio. Respecto a este tipo de estudios Hernández, Fernández y Baptista (2003) comentan lo siguiente:

“Los estudios exploratorios se efectúan, cuando el objetivo es examinar un tema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si se desea indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas o ampliar existentes.”

Como se puede observar el estudio exploratorio se ajusta perfectamente a esta investigación por que la presente, se centra en un tema poco abordado y para el cual aún existen muchas dudas (principalmente en el sentido de si el jugar en un MMORPG realmente está produciendo una efecto significativo en los jugadores o es algo pasajero que no tendrá mayor relevancia en el futuro).

En cuanto al valor de los estudios exploratorios, Hernández, Fernández y Baptista (2003) consideran que: *“sirven para familiarizar a las personas con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de determinada área, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados”*.

Una vez más todas las características mencionadas para los estudios exploratorios se ajustan al propósito de este trabajo. Sin duda toda la información que se ha presentado en los capítulos anteriores servirá al lector para tener un mayor entendimiento de los mundos virtuales de los MMORPGs como objeto de investigación; así también esta investigación puede significar el punto de partida para futuras investigaciones en este mismo contexto pero con una mayor profundidad y finalmente esta tesis puede ser de utilidad para los diseñadores de este tipo de juegos que buscan entender y fomentar la interacción de los jugadores dentro del juego.

5.2 Población

De acuerdo al planteamiento de la investigación y estableciendo algunos parámetros de delimitación, la población está constituida por el conjunto total de personas que habitan en la ciudad de Monterrey, Nuevo León, México y que son

jugadoras activas de cualquiera de los juegos clasificados dentro del tipo MMORPG, que se encuentran disponibles en el mercado, ya sean gratuitos o de cuota. Además se contempla solo a aquellas personas que cuentan con el equipo y recursos necesarios para jugar este tipo de juegos desde sus hogares.

5.3 Muestra

La muestra seleccionada para este estudio fue de tipo no probabilística, la cual, tal y como comentan Hernández et al. (2003) supone un procedimiento de selección informal. La elección de los sujetos no depende de que todos tengan la misma probabilidad de ser elegidos, sino de la decisión a conveniencia del investigador o grupo de investigadores.

La muestra está compuesta por 20 personas, las cuales fueron contactadas a partir de la información aportada por las primeras personas que contestaron la encuesta. La información de contacto de las primeras personas fue recolectada en listas de contactos ubicadas en foros especializados en juegos de tipo MMORPG en los cuales se pudo identificar algunos integrantes que estaban ubicados en la ciudad de Monterrey y que formaban parte de comunidades de jugadores.

Las 20 personas dijeron jugar MMORPGs que no requieren de una cuota para poder tener acceso a ellos, siendo el más mencionado Ragnarok Online, pero también hubo aquellos que mencionaron que jugaban en más de un MMORPG actualmente. De los juegos mencionados por los individuos que participan en más de uno actualmente, hubo algunos (como World of Warcraft) que sí requieren de un pago de cuota para su acceso. En realidad no se recopiló información respecto a lo aquí mencionado pero fueron aspectos que salieron a flote al tiempo de interactuar con los 20 sujetos uno por uno.

5.4 Recolección de datos

El instrumento utilizado para la recolección de los datos necesarios para llevar a cabo este estudio, fue elaborado en forma de encuesta. Las encuestas fueron elaboradas considerando la información recopilada en el marco teórico.

5.4.1 Diseño del instrumento

La encuesta se diseñó de tal forma que permitiera recolectar datos sobre cada uno de los sujetos encuestados, respecto a su vida en el mundo real y a su vida en el mundo virtual, para esto se formularon preguntas que tomaban como base

diferentes conceptos identificados durante la consulta de la literatura realizada en capítulos anteriores. Tomando como referencia el objetivo planteado para el desarrollo del estudio piloto (“Analizar los patrones de interacción social que surgen en los MMORPGs, estudiando su efecto en el comportamiento del individuo y las redes sociales que se generan, a través de una comparación del estado de los elementos mencionados en el mundo virtual contra el estado en el mundo real”) las preguntas de la encuesta fueron formuladas en base a las siguientes variables:

- Patrones de interacción social.
- Redes sociales.
- Satisfacción personal.

Estas variables abarcan los principales puntos abordados en el objetivo planteado que son el estudio del comportamiento del individuo y las redes sociales. Se consideró que los patrones de interacción social y la satisfacción personal cubren lo que se menciona respecto al comportamiento del individuo, cabe aclarar que esta investigación se refiere a patrones de interacción social en cuanto a los elementos que surgen cuando se interactúa con un grupo de personas como lo son: normas, roles, estatus y algunos otros que se muestran en sección 1.4 del Capítulo 1. Finalmente las redes sociales fueron consideradas directamente una variable a estudiar.

A partir de las tres variables se obtuvieron tres grupos de preguntas que se integraron para conformar la encuesta total de veintisiete preguntas. Con cada pregunta se buscaba obtener información del mismo concepto tanto en el mundo virtual como en el mundo real, para esto, en cada pregunta (en la que fuera necesario) se colocaron dos series de Likert, ambas con cinco opciones de respuesta iguales, una para contestar la pregunta en el mundo real, y la otra serie para el virtual. Un aspecto muy importante del diseño de la encuesta es que se tomó como base de referencia, para recopilar datos de cada uno de los conceptos, que cada individuo contaba con un grupo de amigos en el mundo real y un grupo de amigos en el mundo virtual. No se delimitó explícitamente las características de cada uno de estos dos grupos de amistades, por lo que quedó a decisión del individuo el grupo de personas que pudiera tener en mente al momento de responder cada una de las preguntas, tanto para el mundo real como el virtual. Lo importante es que se hiciera una división entre la forma en que se conducen las actividades de un grupo de amigos en el mundo real y otro en el virtual (aunque estos grupos pudieran compartir integrantes).

En la encuesta final no se presentó ningún tipo de señalamiento que hiciera notar al encuestado sobre la distinción entre los tres grupos de preguntas. Aunque probablemente no hubiera significado ningún problema presentar esta división, se decidió proceder sin hacer hacerlo para evitar revelar datos innecesarios al individuo.

En la Tabla 3 se muestran todos los conceptos que fueron tomados en cuenta para la formulación de las preguntas y están organizados por el tipo de variable a la que corresponden.

Tabla 3. Preguntas formuladas en base a los conceptos identificados

Variable	Concepto	Pregunta Formulada
Patrones de interacción social	1. Frecuencia de reunión	¿Con qué frecuencia se reúnen? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4.Casi diario y 5.Todos los días
	2. Duración de las reuniones	¿Cuánto tiempo permaneces con ellos? Opciones de respuesta: 1. 1hr, 2. 2hrs, 3. 3hrs, 4. 4hrs y 5. 5hrs o más
	3. Iniciativa	¿Tomas la iniciativa para organizar las reuniones? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	4. Existencia de reglas	¿Tienen reglas o formas de conducta específicas del grupo? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	5. Estatus	¿Es tu opinión tomada en cuenta para dirigir las actividades que realiza el grupo? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	6. Metas comunes	¿Todos los integrantes de tu grupo de amigos están de acuerdo en las actividades que realizan cuando se reúnen? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	7. Roles	¿Es una misma persona la que toma las decisiones sobre hacer o no hacer alguna actividad? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	8. Influencia comparativa	¿Te comparas con alguno de tus amigos? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	9. Comportamiento	¿Consideras que tu comportamiento es igual mientras estás con tus amigos que cuando no estas con ellos? Opciones de respuesta: 1.Totalmente diferente, 2.Diferente, 3.No se, 4.Igual y 5.Totalmente igual
	10. Confianza	¿Confías en tus amigos? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre

Tabla 3. Preguntas formuladas en base a los conceptos identificados (Cont.)

Variable	Concepto	Pregunta Formulada
Patrones de interacción social	11. Cohesión	¿Cómo consideras que es la unión con tu grupo de amigos? Opciones de respuesta: 1. Muy débil, 2.Débil, 3.Regular, 4.Fuerte y 5.Muy fuerte
	1. Ampliación de la red	¿Tú o tus amigos invitan a otras personas a formar parte del grupo? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
Redes sociales	2. Establecimiento de lazos	¿Qué tan a menudo estableces alguna relación con personas que te hayan sido presentadas por un amigo de tu grupo? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	3. Conocimiento interpersonal	¿Tienes información personal sobre personas que no son tus amistades directas pero que te fueron presentadas por tus amigos? Opciones de respuesta: 1.Muy poca, 2.Poca, 3.Regular, 4. Casi toda y 5.Toda
	4. Mecanismos de colaboración	¿Cómo es la colaboración con aquellas personas con las que no tienes una amistad directa? Opciones de respuesta: 1.Muy complicada. 2.Complicada, 3.Regular, 4.Sencilla y 5.Muy sencilla
	5. Broadcasting interactivo	¿Con cuántas personas te es posible comunicarte al mismo tiempo? Opciones de respuesta: 1. 1-2, 2. 3-4, 3. 4-5, 4. 5-6 y 5. 6 o más
	6. Organización	¿En tu grupo de amigos, tienen los recursos necesarios para organizar una actividad que involucre a tus amigos directos e indirectos? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	7. Alcance de contacto	¿Tus amigos y conocidos viven cerca de donde tú vives? Opciones de respuesta: 1.Todos, 2.Casi Todos, 3.Algunos, 4.Pocos y 5.Ninguno
Satisfacción personal	1. Consecución de metas	¿Has alcanzado metas gracias a la ayuda de tu grupo de amigos? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre

Tabla 3. Preguntas formuladas en base a los conceptos identificados (Cont.)

Variable	Concepto	Pregunta Formulada
Satisfacción personal	2. Ayuda de otros	¿Es probable que hubieras podido alcanzar estas metas tú solo? Opciones de respuesta: 1.Muy probable, 2.Poco Probable, 3.No se, 4.Poco Improbable y 5.Muy improbable
	3. Conocimientos e información	¿Aprendes cosas valiosas de tus amigos? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	4. Atención y afecto	¿Te sientes valorado y apreciado por tus amigos? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	5. Seguridad	¿Te sientes seguro cuando estás con tus amigos? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre
	6. Identidad social	¿Alguna vez te has sentido admirado por otras personas por formar parte de tu grupo de amigos? Opciones de respuesta: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4. Casi siempre y 5.Siempre

*Para consultar el formato de encuesta aplicado consultar el Anexo B

Los conceptos considerados para la variable de patrones de interacción social surgen principalmente de la teoría relacionada a la interacción social revisada en el Capítulo 1. Los conceptos de frecuencia de reunión y duración de las reuniones fueron considerados ya que estos tienen una influencia directa sobre la cantidad de interacción entre dos o más individuos (en términos de tiempo). Como se pudo consultar en la parte teórica la conducta social depende de la influencia de otros individuos y la interacción social es una de las claves de este proceso; por lo tanto, mientras más se interactúa con otros individuos es más probable que haya un cambio en los patrones de interacción del individuo. El resto de los conceptos considerados para los patrones de interacción social tienen su fundamento en las características mencionadas para el proceso de interacción en la sección 1.4 del Capítulo 1, así como en los resultados de este mismo proceso mencionados en la sección 1.5 del mismo capítulo.

En cuanto a los conceptos considerados para las redes sociales estos surgen de las diferentes características identificadas para las redes sociales a lo largo de la sección 1.3 del Capítulo 1 de interacción social, así como de las características identificadas para las comunidades virtuales en la sección 4.2 del Capítulo 4 de comunidades virtuales.

Finalmente para la variable de satisfacción personal se tomaron en cuenta las diferentes razones que llevan al individuo a agruparse (razones expuestas en la sección 1.2.2 de formación de grupos en el Capítulo 1) ya que además de ser las

impulsoras para que los individuos formen grupos, estas además, al ser realizadas, se traducen en una satisfacción para el individuo que las efectúa.

5.4.2 Metodología de recolección de datos

La forma en que se llevó a cabo la recolección de datos es la siguiente:

- Se contacto (por medio de correo electrónico) a cinco personas cuyos datos fueron obtenidos a partir de un foro (<http://www.alianzagcm.com/>) que representa una alianza formada entre diferentes centros de video juegos ubicados en la ciudad de Monterrey. Entre algunos de los juegos que las personas acuden a jugar a estos centros están algunos de tipo MMORPG.
- Se explicó a estas personas la finalidad del contacto y se preguntó por su disposición para contestar la encuesta.
- Las cinco personas accedieron y se acordó una cita con cada una de ellos en un lugar específico de la ciudad de Monterrey (zona centro).
- Una vez que las personas respondieron la encuesta se pidió por información adicional sobre otros contactos de personas de Monterrey que pudieran participar en la encuesta y que fueran jugadores activos de algún MMORPG.
- Se recibió (por correo electrónico) información de contacto de 48 personas. La información recibida fueron en su mayoría correos electrónicos pero en algunos casos se incluyó números de teléfono y nombre del contacto.
- Se procedió a contactar a personas a partir de la información recibida, algunos por medio de teléfono otros por medio de un software de mensajería instantánea. Algunos contactos fueron imposibles de encontrar, y otros se rehusaron a participar en la encuesta; con aquellas personas que mostraron disposición a participar se siguió el mismo procedimiento que con las primeras cinco personas para acordar una cita.
- Se procedió a aplicar la encuesta a otras quince personas para así llegar a la cantidad meta de veinte personas.

Capítulo 6. Trabajo de Campo

En este capítulo se presentarán los resultados del análisis que fue efectuado a los datos recopilados a partir de las encuestas aplicadas a los veinte sujetos de estudio. Como se había mencionado antes se presentarán los datos obtenidos en cuanto al mundo real (MR) y su contraparte en el mundo virtual (MV) para tener una base de comparación en cuanto al efecto que se está produciendo en las variables a analizar.

Cabe aclarar que los resultados obtenidos mediante el análisis no pretenden ser generalizados a toda la población de jugadores de MMORPGs; como se ha mencionado anteriormente este es un estudio piloto que puede ampliarse posteriormente o servir como ejemplo para investigaciones similares dentro del área de la socio-computación. Todos los resultados e inferencias realizadas en base a ellos aplican únicamente para la muestra de 20 personas considerada para esta investigación.

Para determinar el efecto de la interacción social dentro de los mundos virtuales de los MMORPGs sobre las tres variables a estudiar (patrones de interacción social, redes sociales y satisfacción personal) se consideraron conceptos específicos los cuales se muestran en la Tabla 3 del capítulo 5. A todos estos conceptos se dio un valor unitario, es decir, ningún concepto se consideró más importante que otro. De las cinco opciones de respuesta presentadas en la encuesta para cada pregunta, se dio el valor de uno a la respuesta que se consideró representa una mayor influencia del medio de interacción, real o virtual, en el concepto correspondiente a esa pregunta (por ejemplo, para el concepto de iniciativa de la pregunta 6 en la encuesta se tiene el supuesto que la opción 5, “siempre”, es el mejor resultado posible de la influencia positiva que puede ejercer el medio de interacción sobre el individuo). La respuesta con las características mencionadas se ubicó en la opción 5 de todas las preguntas de la encuesta. Las demás respuestas fueron asignadas con valores que disminuyen conforme se avanza a la izquierda llegando a la opción uno a la que se asignó el valor de -1. Los valores asignados de acuerdo a como se muestra en la Tabla 4 (ver siguiente página).

Tabla 4. Escala de análisis

Número de respuesta	Valor asignado	Descripción
1	-1	Se asignó un valor negativo por implicar la inexistencia de una influencia positiva del medio de interacción en el individuo.
2	-0.5	Implica un grado menor que la opción anterior pero aun no existe una influencia positiva.
3	0	Se considera como una influencia neutral, podría decirse que es el punto de quiebre hacia un efecto positivo.
4	0.5	Implica una influencia considerable a favor del concepto correspondiente.
5	1	Implica la máxima influencia positiva del medio de interacción en el individuo respecto al concepto correspondiente.

6.1 Aspectos generales.

6.1.1 Género de los encuestados

Primeramente, respecto al género de las personas encuestadas, la mayoría la conformó el género masculino con un total de 15 sujetos lo cual representa el 75% del total de las personas a las que se aplicó la encuesta. El género femenino tuvo menor presencia siendo 5 las personas que participaron, lo que representa el 25% del total. En la Figura 10 podemos observar como es que se presentó esta distribución.

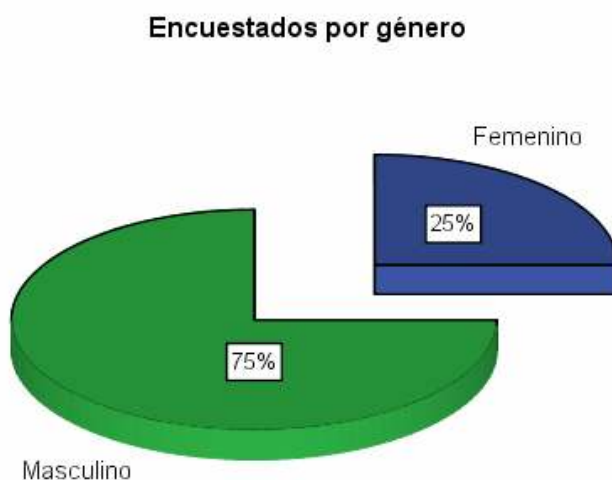


Fig. 10 Encuestados por género

No está dentro de los objetivos de esta tesis ahondar en las implicaciones que podría traer la diferencia de géneros para el objetivo inicial de la investigación, por lo que los datos recopilados serán analizados sin tomar en cuenta esta división.

6.1.2 Número de integrantes de los grupos y tiempo de existencia

Una característica fundamental para el presente estudio fue que los individuos encuestados formaran parte de un grupo social existente en el mundo real y de igual forma de otro grupo social existente en un mundo virtual. Se recopilaron datos sobre la cantidad de personas que conformaban estos grupos y el tiempo de existencia de los mismos.

En la Tabla 5 se presenta una comparación de los datos recolectados para ambos mundos. Los datos están segmentados de acuerdo al número de personas que integran el grupo de amigos (primera columna a la izquierda). En las columnas Mundo Real y Mundo virtual se muestran la cantidad de personas cuyo número de integrantes de su grupo de amigos se encuentran dentro de alguno de los rangos que se presentan.

Tabla 5. Número de personas que integran el grupo de amigos

Número de integrantes del grupo	Cantidad de personas cuyo número de amigos está dentro del rango	
	Mundo Real	Mundo Virtual
5-10	8	6
11-20	6	7
21-30	3	2
31-40	0	0
41-50	1	2
51 o más	2	3

*Para información a detalle de los datos véase el Anexo C1.

Según se puede ver en la tabla anterior, comparando el mundo virtual contra el real, no existe mucha diferencia en cuanto a la cantidad de personas que se ubican dentro de cada rango. Cabe señalar que en los rangos “11-20”, “41-50” y “51 o más” el número que se muestra en la columna del mundo virtual es ligeramente mayor al del mundo real; en los rangos restantes la ventaja la presenta el MR. Además se puede notar que la mayoría de los individuos encuestados se encuentran en los dos primeros rangos (5-10 y 11-20) siendo un 70% de los encuestados para el MR y un 65% para el MV.

Respecto al tiempo de existencia de los grupos de los que dijeron formar parte los encuestados, la Tabla 6 muestra una comparación de los resultados obtenidos. Los datos están segmentados por rangos de acuerdo al tiempo de existencia de

los grupos (columna izquierda de la tabla). Las columnas Mundo Real y Mundo Virtual contienen el número de personas que dijeron tener un grupo de amigos cuyo tiempo de existencia se encuentra dentro de alguno de los rangos presentados.

Tabla 6. Tiempo de existencia de los grupos de amigos

Tiempo de existencia (años)	Cantidad de personas cuyo grupo tiene el tiempo de existencia del rango	
	Mundo Real	Mundo Virtual
1-5	6	17
6-10	11	2
11-15	2	1
16 o más	1	0

*Para información a detalle de los datos véase el Anexo C2.

Al observar los datos de la Tabla 6 se puede identificar claramente que en el MV la mayoría de los encuestados del conjunto de personas de la muestra tienen grupos de amigos con un tiempo de existencia entre 1 y 5 años lo cual representa el 85% de los encuestados. Aunque los MMORPGs surgen a finales de los 1990s, (Kent, 2000) resulta lógico que los grupos de amigos de los mundos virtuales tengan menos tiempo de existencia ya que los MMORPGs han alcanzado su mayor popularidad en los últimos cinco años.

Lo anterior también puede indicar una tendencia hacia la reducción del tiempo que toma la formación de grupos de amigos dentro de ambiente virtuales.

En la Tabla 7 se muestra una comparación entre los datos promedio obtenidos para ambos mundos.

Tabla 7. Resumen comparativo para número de personas que integran los grupos y tiempo de existencia.

	Número de personas que integran el grupo MR	Número de personas que integran el grupo MV	Tiempo de existencia del grupo MR (años)	Tiempo de existencia del grupo MV (años)
Promedio	28	36	7.4	3.05

De acuerdo a los datos de la tabla anterior se observa que en el mundo virtual el promedio de número de personas que integran a los grupos de amigos es mayor que en el mundo real y además su tiempo de formación es menor.

6.1.3 Edad de los encuestados

En cuanto a las edades de los encuestados se presentó una variación importante (véase Anexo C3). Las edades variaron desde los 15 hasta los 29 años y de acuerdo a los datos, la edad promedio del jugador resultó ser de 21 años. Esto nos permite comenzar a visualizar la variación que puede existir en cuanto a las características de las personas que son jugadoras de los MMORPGs. Una persona de quince años ciertamente tiene hábitos y responsabilidades diferentes a los que puede tener una persona de 29 años. Es muy probable que una persona de 15 años aun dependa del sustento de sus padres, mientras que una persona de 29 años probablemente ya vive de forma independiente y se sostiene a si mismo económicamente.

Con el objetivo de facilitar el análisis posterior de las variables de esta investigación, el total de encuestados se dividirá en tres grupos, clasificados en rangos específicos de acuerdo a la edad de los sujetos tal y como se muestra en la Tabla 8.

Tabla 8. Edades de los encuestados por rangos

Rango de edades (años)	Cantidad de personas
15-18	7
19-22	7
23-29	6

6.2 Patrones de Interacción

De acuerdo a como se mencionó en el capítulo 5 la encuesta se diseño para estudiar el efecto en tres variables principales, la primera de ellas que se analizará es la referente a los patrones de interacción social.

Antes de comenzar el análisis es conveniente señalar que lo que nos interesa en este estudio es comparar los resultados del mundo virtual con los que se presenten en el mundo real, es decir, no se pretender determinar o explicar el por que de los resultados que se den en el MR, sino que estos serán tomados como base de referencia para determinar que tanta está siendo la influencia del mundo virtual en cada uno de los conceptos que se analicen para el caso específico de los individuos encuestados. Para los patrones de interacción, se identificaron 11 conceptos principales que pueden ayudar a explorar si se está produciendo un cambio en el individuo. Los conceptos considerados son:

1. Frecuencia de reunión
2. Duración de las reuniones
3. Iniciativa
4. Existencia de reglas
5. Estatus
6. Metas comunes
7. Roles
8. Influencia comparativa
9. Comportamiento
10. Confianza
11. Cohesión

A continuación se presenta el análisis realizado para cada uno de los conceptos que se acaban de listar. Cabe señalar que como ya se indicó anteriormente no se pretende que estos resultados sean generalizados.

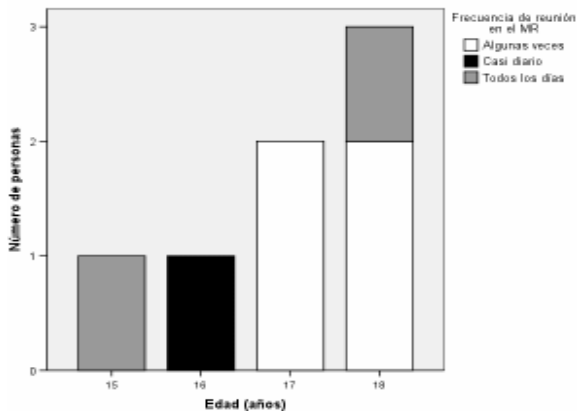
6.2.1 Frecuencia de reunión.

La frecuencia de reunión se refiere a que tan seguido se llevan a cabo encuentros entre los miembros del grupo de amigos. Para el mundo real se consideran encuentros físicos cara a cara y para el mundo virtual se consideran encuentros realizados a través de los mundos creados en los MMORPGs. Aquí se considera que la frecuencia de reunión puede influir en el grado de involucramiento e interacción con otras personas, es decir, a mayor frecuencia más interacción.

Análisis comparativo

Las opciones de respuesta para este concepto fueron: 1.Nunca, 2.Rara vez, 3.Algunas veces, 4.Casi diario y 5.Todos los días (véase Tabla 3). Los datos recopilados para los tres rangos de edades se muestran en las siguientes tres figuras (Figura 11, Figura 12 y Figura 13).

Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MR - Jugadores 15-18 años



Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MV - Jugadores 15-18 años

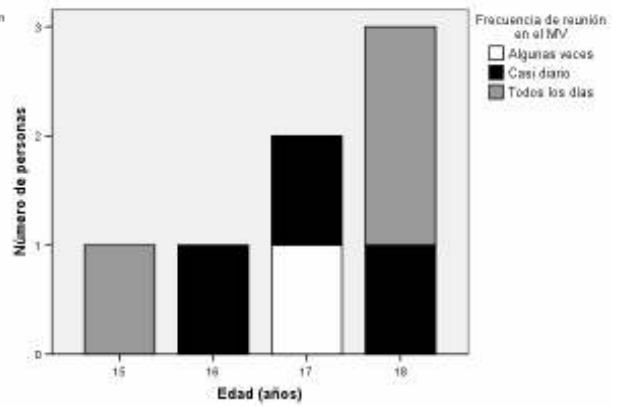
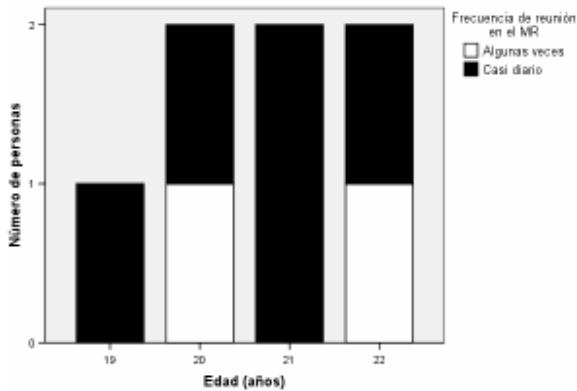


Fig. 11 Opciones elegidas para la frecuencia de reunión en el MR y en el MV – Jugadores 15-18 años

Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MR - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MV - Jugadores 19-22 años

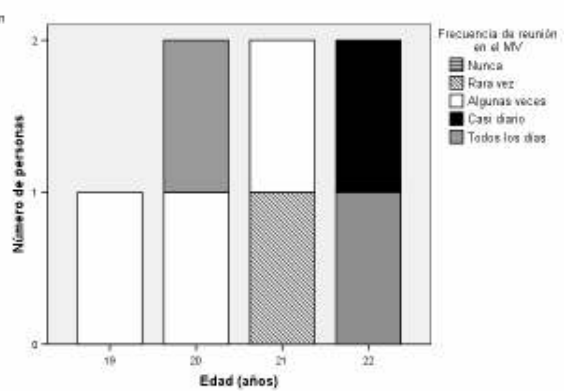
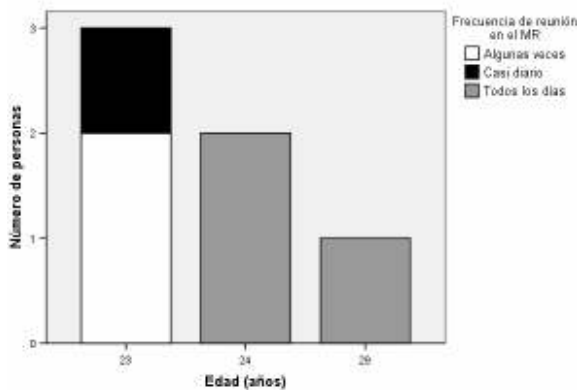


Fig. 12 Opciones elegidas para la frecuencia de reunión en el MR y en el MV – Jugadores 19-22 años

Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MR - Jugadores 23-29 años



Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MV - Jugadores 23-29 años

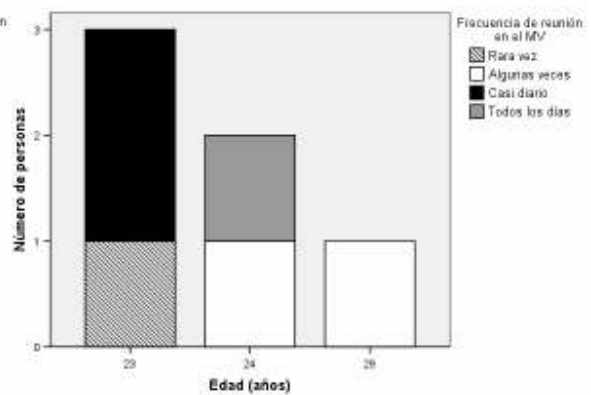


Fig. 13 Opciones elegidas para la frecuencia de reunión en el MR y en el MV – Jugadores 23-29 años

Empleando el método de análisis descrito al comenzar el Capítulo 6 se transformó cada una de las respuestas a su valor correspondiente dentro de la escala definida en la Tabla 4, tal y como se muestra en la siguiente Tabla (cada renglón de la tabla corresponde a una de las personas encuestadas):

Tabla 9. Conversión de las respuestas recolectadas a la escala de análisis para la frecuencia de reunión.

Rango de edad	Mundo Real		Mundo virtual	
	Respuesta elegida	Valor correspondiente en la escala	Respuesta elegida	Valor correspondiente en la escala
15-18 años	5	1	5	1
	4	0.5	4	0.5
	3	0	3	0
	3	0	4	0.5
	3	0	5	1
	3	0	5	1
	5	1	4	0.5
19-22 años	4	0.5	3	0
	4	0.5	3	0
	3	0	5	1
	4	0.5	3	0
	4	0.5	2	-0.5
	4	0.5	1	-1
	3	0	4	0.5
23-29 años	3	0	4	0.5
	4	0.5	2	-0.5
	3	0	4	0.5
	5	1	5	1
	5	1	3	0
	5	1	3	0

Tomando los valores correspondientes dentro de la escala, se obtuvieron los resultados que se encuentran en la Tabla 10 y Figura 14 en donde se presentan los valores promedio para cada rango de edad tanto para el mundo real como para el virtual. Como se mencionó anteriormente el valor promedio máximo que se puede obtener es de 1 y el valor mínimo es de -1.

Tabla 10. Comparación de resultados para la frecuencia de reunión.

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.36	0.64
19-22 años	0.36	0.00
23-29 años	0.58	0.25

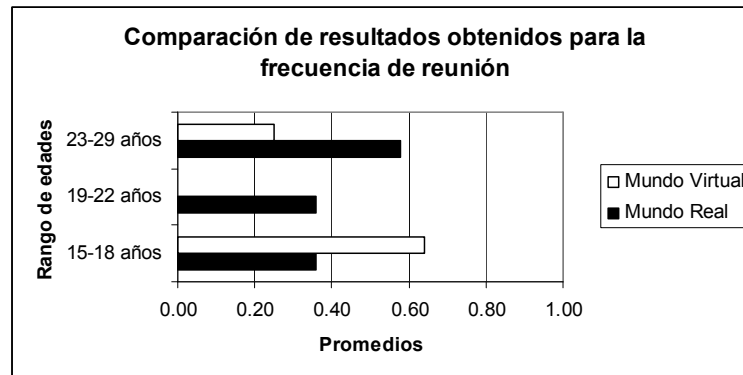


Fig. 14 Comparación de resultados obtenidos para la frecuencia de reunión

Como se puede observar la mayoría los promedios obtenidos fueron positivos y mayores que cero (excepto en el caso del rango de 19 a 22 años donde el promedio del MV fue 0), lo cual puede significar en lo que respecta a esta muestra, que en ambos mundos se presenta una influencia que favorece la frecuencia de la reunión de los integrantes del grupo de amigos. Tomando como base de comparación los resultados del MR se puede observar que en los rangos que abarcan de los 19 a los 29 años la influencia del mundo virtual está muy rezagada, incluso en el rango de los 19 a los 22 años el promedio obtenido fue 0 lo que indica que apenas se encuentra en el punto donde puede empezar a presentarse una influencia positiva (o hacia el lado negativo). De acuerdo a la escala que se definió para el análisis (véase Tabla 4) se puede decir que en el rango de 23 a 29 años se presenta una influencia mínima, sin embargo, en el rango comprendido entre los 15 y 18 años el promedio fue 0.64, lo cual es considerado como una influencia positiva bastante significativa. Esto podría indicar que en ese rango de edades las reuniones con amigos en el MV se presentan más a menudo que con los amigos en el MR.

6.2.2 Duración de las reuniones

Se consideró la duración de las reuniones ya que se supuso que mientras más tiempo se pasa con los amigos mayor es la interacción que se presenta con ellos y como comenta Robinson (1978) la mayoría de nuestras características, incluyendo nuestra personalidad, están de un modo u otro influidas por la interacción social.

Análisis comparativo

Las opciones de respuesta para la pregunta de la encuesta referente a este concepto pueden ser consultadas en la Tabla 3. Las respuestas recolectadas para los tres rangos de edades se presentan en las siguientes figuras (Figura 15, Figura 16, y Figura 17)

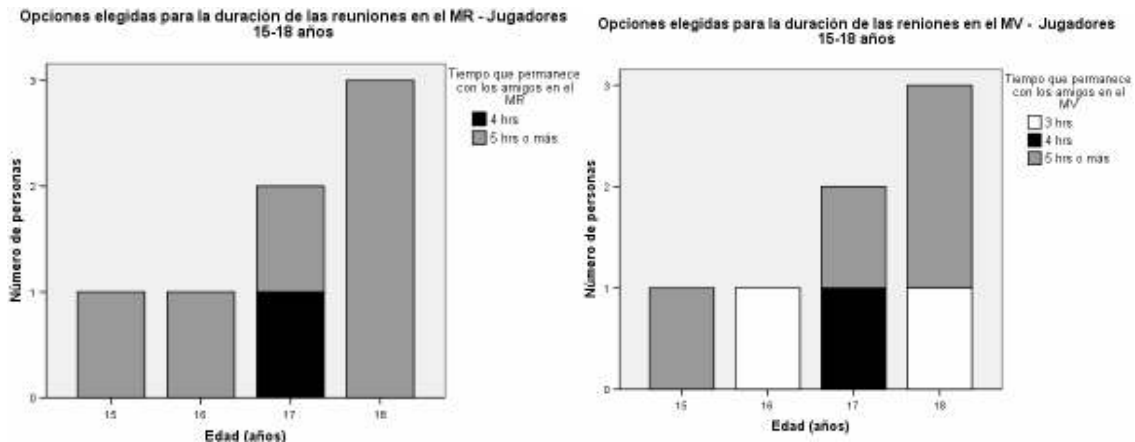


Fig. 15 Opciones elegidas para duración de las reuniones en el MR y en el MV – Jugadores 15-18 años

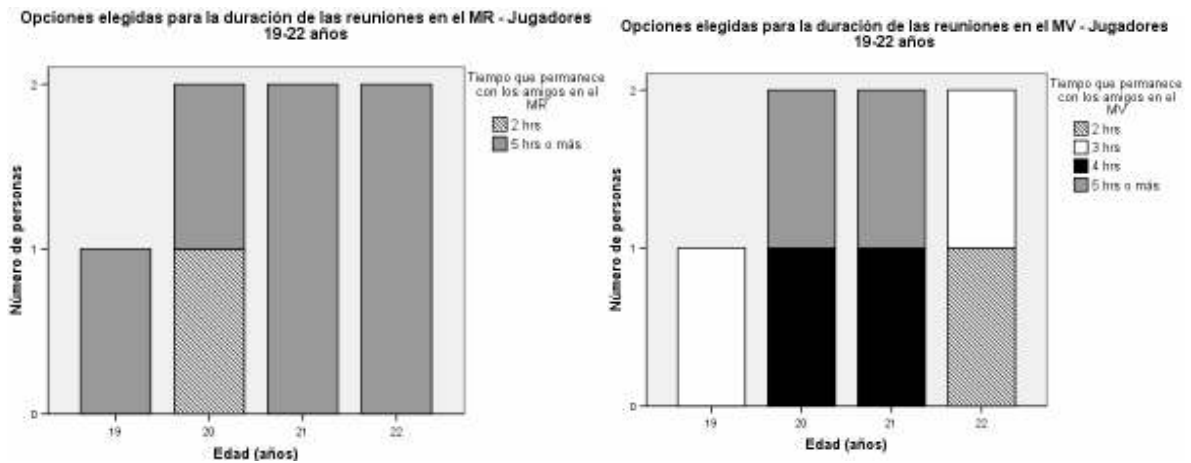


Fig. 16 Opciones elegidas para duración de las reuniones en el MR y en el MV – Jugadores 19-22 años

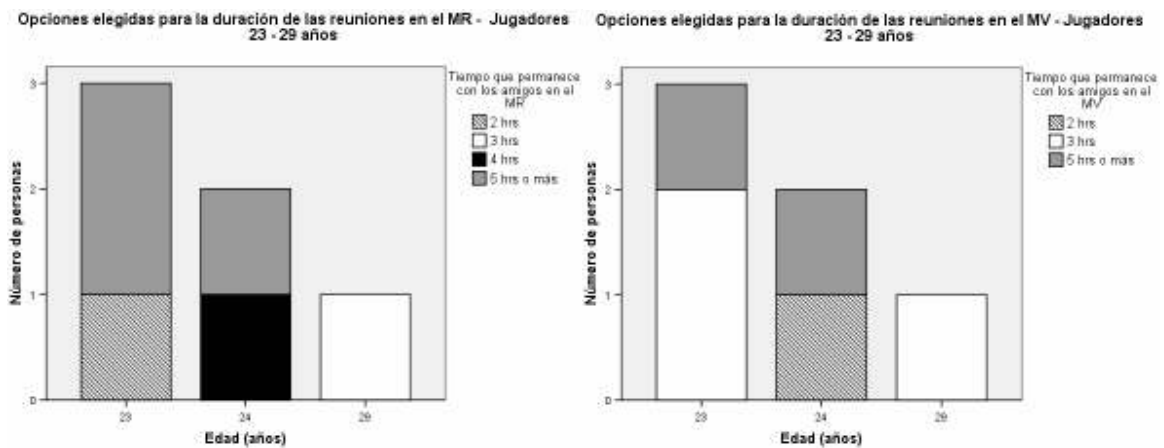


Fig. 17 Opciones elegidas para duración de las reuniones en el MR y en el MV – Jugadores 23-29 años

Al convertir las respuestas obtenidas a su valor correspondiente en la escala de análisis (efectuando el mismo procedimiento de conversión que se empleó para la frecuencia de reunión) se obtuvieron los resultados que se muestran en la Tabla 11 y Figura 18 donde se encuentran los promedios correspondientes a cada rango de edad para el mundo real y virtual. Para el análisis de los conceptos posteriores se utilizó exactamente el mismo procedimiento descrito hasta este punto por lo que el detalle de las respuestas recolectadas fue omitido pero puede consultarse, cuando se requiera, en el Anexo C.

Tabla 11. Comparación de resultados para la duración de las reuniones.

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.93	0.64
19-22 años	0.79	0.36
23-29 años	0.50	0.25

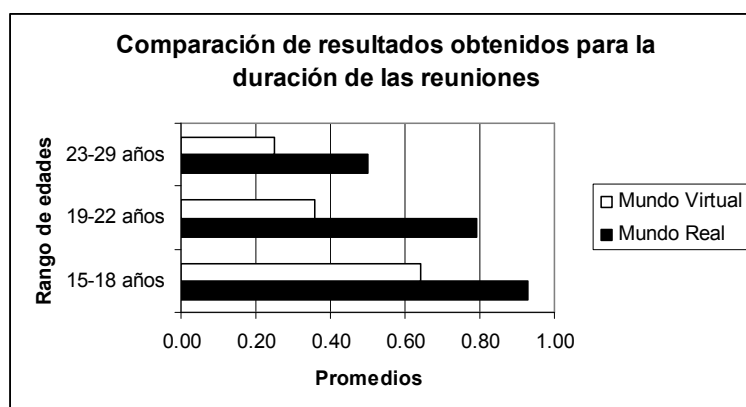


Fig. 18 Comparación de resultados obtenidos para la duración de las reuniones

No resulta difícil observar que la influencia que se presenta en el mundo virtual está por detrás de la existente en el mundo real (para los individuos encuestados). Todos los promedios que se obtuvieron en el MV son mayores que 0 por lo que se puede hablar de una tendencia hacia la existencia de una influencia, sin embargo, esta aún se encuentra por detrás de la que se presenta en el MR. En el rango de edades de 15 a 18 años el promedio obtenido fue mayor al 0.5 por lo que al menos en este rango ya se está observando un incremento en la cantidad de tiempo que los individuos permanecen interactuando dentro del mundo virtual.

6.2.3 Iniciativa

La iniciativa fue considerada en sí como un patrón de interacción. Este se presenta de forma variada en los individuos y generalmente esta relacionada a otros elementos como confianza, estatus, rol, entre otros. En este caso se tuvo el

supuesto de la interacción impersonal que se presenta en los mundos virtuales podría contribuir a que el individuo se sienta en mayor libertad de tomar la iniciativa respecto a las actividades que pueda realizar con su grupo de amigos.

Análisis comparativo

En la Tabla 12 y en la Figura 19 se presentan los valores promedio de las respuestas que se obtuvieron en los tres rangos de edades para ambos mundos.

Tabla 12. Comparación de resultados para la iniciativa

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.36	0.14
19-22 años	0.21	-0.07
23-29 años	0.33	-0.08

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C6.

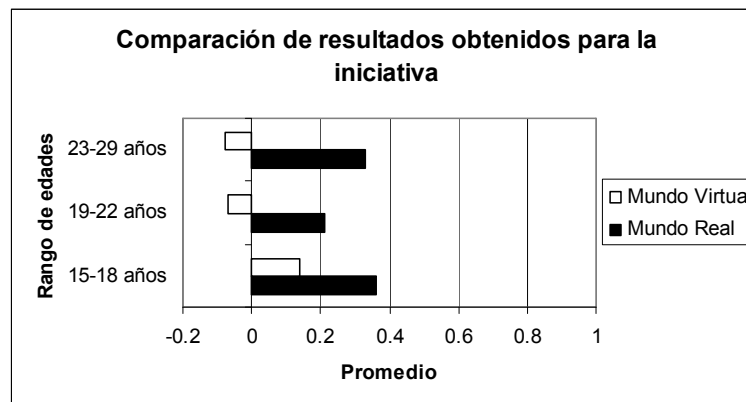


Fig. 19 Comparación de resultados obtenidos para la iniciativa.

En este caso la influencia que se visualiza en el mundo virtual es bastante menor en comparación a la existente en el mundo real. En cuanto al rango entre 15 y 18 años, que es en el único que se presenta un resultado positivo, es en el que comienza a presentarse una tendencia de influencia por parte del mundo virtual pero es mínima. En los demás rangos de edad los promedios obtenidos son negativos lo que representa, exclusivamente para el grupo de personas encuestadas, que el MV no ejerce influencia alguna para la toma de iniciativa dentro de ese mundo. Aquí es interesante observar que incluso en el MR los promedios fueron algo bajos.

6.2.4 Existencia de reglas

De acuerdo a Baron y Byrne (1998) las reglas regulan la conducta de los individuos dentro de los grupos. En base a lo anterior se puede suponer que las reglas pueden influir de cierta forma en la interacción que se presenta entre los integrantes del grupo.

En cuanto a este concepto se trabajó bajo el supuesto que la existencia de reglas dentro de los grupos sociales es un aspecto que favorece a una interacción social más fluida y ordenada.

Análisis comparativo

En la Tabla 13 y en la Figura 20 se encuentran los valores promedio de las respuestas que se obtuvieron para los tres rangos de edades en el mundo real y virtual.

Tabla 13. Comparación de resultados para la existencia de reglas.

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	-0.36	-0.07
19-22 años	-0.29	-0.14
23-29 años	-0.17	-0.33

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C7.

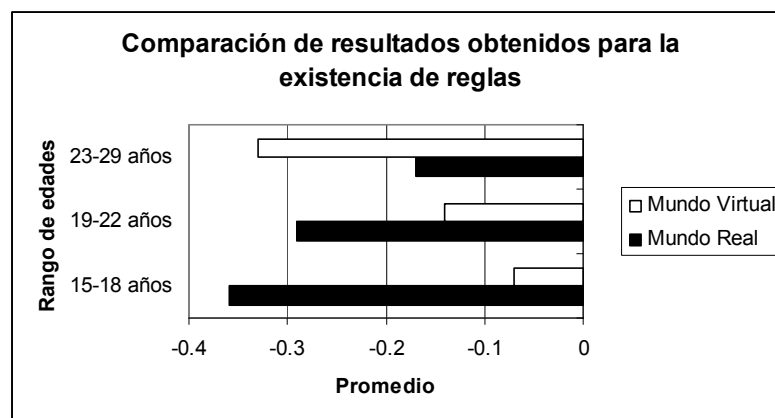


Fig. 20 Comparación de resultados obtenidos para la existencia de reglas.

De inmediato salta a la vista que todos los promedios son negativos incluso los que se toman como referencia del mundo real. Los datos muestran que en ningún rango se está generando una influencia positiva hacia la existencia de reglas en los grupos.

En los rangos de los 15 a los 22 años el promedio de respuesta del mundo virtual se aproxima mucho más a 0.00 que los promedios obtenidos para el mundo real, esto puede ser importante ya que 0.00 es el punto a partir del cual se considera que se comienza a producir una influencia positiva. En cambio en el rango de 23 a 29 años sucedió lo contrario y el resultado del mundo real fue el más aproximado a 0.00. Es interesante notar que en los jugadores relativamente más jóvenes (15 a 22 años) son en los que se observa una aproximación a una influencia positiva para la existencia de reglas, ya que podría haberse pensado que los de más edad serían los de mayor disposición a cumplir con reglas de comportamiento dentro del grupo. Como se vio en el Capítulo 4, Herz (2002) habla de la existencia de grupos organizados dentro de los mundos virtuales de los MMORPGs llamados guilds y de acuerdo a Papargyris y Poulymenakou (2005) estos, en algunas ocasiones, tienen reglas específicas. Podría suponerse que los jugadores de 15 a 22 años dan más importancia al hecho de formar parte de algún guild mientras que para los de 23 a 29 esto puede no ser tan importante.

6.2.5 Estatus

De acuerdo a la definición de estatus de Johnson y Johnson (2003) en el Capítulo 1 sección 1.4, este es un concepto que influye sobre la forma en que un individuo interactúa con los demás, es decir, influye en sus patrones de interacción. El estatus se tomó en cuenta para determinar si la persona alcanza un mayor estatus en el mundo real o en el mundo virtual, esto bajo el supuesto de que a mayor estatus alcanzado mayor el cambio en el individuo.

Análisis comparativo

En la Tabla 14 y en la Figura 21 se presentan los promedios de las respuestas obtenidas para cada rango de edades tanto para el mundo real como el virtual.

Tabla 14. Comparación de resultados obtenidos para estatus.

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	1.00	0.86
19-22 años	0.50	0.21
23-29 años	0.67	0.58

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C8.

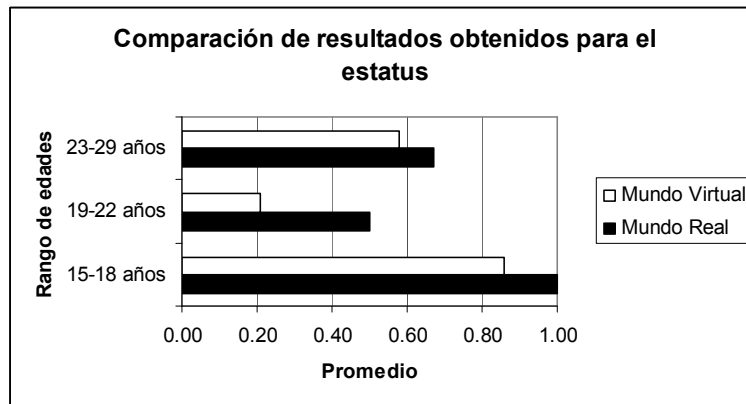


Fig. 21 Comparación de resultados obtenidos para el estatus

Estableciendo como base de comparación los resultados del mundo real se puede ver que en todos los rangos de edades la influencia del mundo virtual se ve superada. No es de extrañar que todos los promedios del MR se encuentren entre 0.50 y 1 lo cual es señal de una influencia significativa (influencia máxima en el rango de 15 a 18 años), pero resulta interesante ver que en los rangos de 15 a 18 años y 23 a 29 años los promedios en ambos mundos se dio una diferencia mínima y resalta el hecho de que el promedio del MV en esos rangos está por arriba del 0.50 que ya se considera una influencia significativa. Esto puede significar que los jugadores están alcanzando un estatus en el mundo virtual, que según su percepción, consideran casi igual al que mantienen en su grupo de amigos del mundo real.

6.2.6 Metas comunes

Este concepto es uno de los principales a tener en consideración para considerar a un conjunto de personas como un grupo social de acuerdo a la definición de Paulus (1989) que se presenta en el Capítulo 1 sección 1.2. Además de esto, aquí se consideró que la existencia de metas comunes contribuye a una mejor interacción entre los individuos que conforman el grupo. Se evitó preguntar directamente si los diferentes integrantes del grupo tenían metas comunes, en vez de esto se preguntó si siempre estaban de acuerdo todos los integrantes del grupo para las actividades que realizarían cuando se reunieran, esto bajo el supuesto de que la existencia de metas comunes reduciría las diferencias en cuanto a las diferentes opiniones de los integrantes.

Análisis comparativo

La Tabla 15 y la Figura 22 contienen los promedios de las respuestas recopiladas de los sujetos encuestados en cuando al concepto referente a la existencia de metas comunes entre los integrantes del grupo de amigos.

Tabla 15. Comparación de resultados obtenidos para metas comunes

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.79	0.71
19-22 años	0.43	0.64
23-29 años	0.50	0.58

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C9.

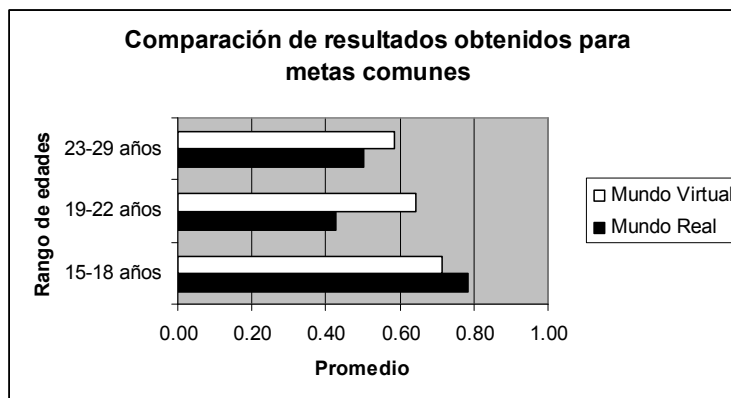


Fig. 22 Comparación de resultados obtenidos para metas comunes

Según se puede apreciar en los resultados obtenidos la influencia del mundo virtual en cuanto a agrupar individuos con metas comunes es bastante marcada para los individuos que conforman la muestra. En el rango de 15 a 18 años se puede ver que la diferencia entre los resultados de ambos mundos es mínima presentándose solo una ligera ventaja en el MR. Por otro lado en los rangos de edad que cubren de los 19 a los 29 años los datos muestran una ventaja del MV, es decir, en estos rangos se está presentando una tendencia hacia una mayor afinidad en cuanto a las metas que buscan alcanzar los individuos lo cual puede significar la existencia de un cierto perfil en cuanto a las personas que acuden a los mundos virtuales, lo cual facilita de cierta forma la interacción entre ellos.

6.2.7 Roles

Este concepto se refiere (de acuerdo lo que teoría revisada en la sección 1.4 del Capítulo 1) a la diferenciación de funciones que se da entre los integrantes de un grupo social cuando este realiza alguna actividad. Se consideró este concepto ya que a menudo la gente interioriza los roles y cuando esto ocurre, un rol puede ejercer efectos profundos en el comportamiento de una persona, incluso cuando el sujeto interacciona con otras personas que no forman parte de su grupo de amigos (Baron y Byrne, 1998).

Análisis comparativo

En la Tabla 16 y en la Figura 23 se presentan los resultados promedio de las respuestas que se recopilaron en cuanto a la existencia de roles dentro de los grupos de amigos en ambos mundos.

Tabla 16. Comparación de resultados obtenidos para roles

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	-0.21	-0.29
19-22 años	-0.36	-0.07
23-29 años	-0.25	-0.33

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C10.

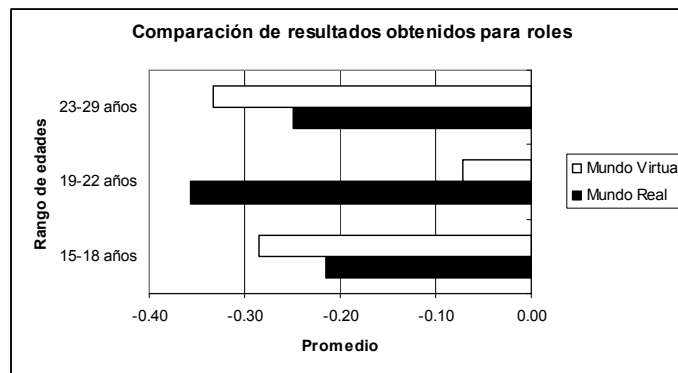


Fig. 23 Comparación de resultados obtenidos para roles

Como se observa el promedio de todas las respuestas proporcionadas por los encuestados resultaron del lado negativo de la escala. Al igual que como se había comentando en el concepto de existencia de reglas, en este caso no se observó una influencia positiva por parte de ninguno de los dos mundos en cuanto a la diferenciación de roles dentro de los grupos de amigos. Además de estar del lado negativo de la escala, los resultados de los rangos 15 a 18 y 23 a 29 años del MV fueron más negativos que los del MR, sin embargo, en el rango de 19 a 22 años se puede notar que el MV tiene una amplia ventaja sobre el mundo MR ya que se aproxima mucho más a cero, lo que puede representar una tendencia hacia un mayor establecimiento de roles dentro de los grupos virtuales de amigos.

6.2.8 Influencia comparativa

Este concepto se refiere al hecho de que los individuos toman como referencia a otros para evaluar su propio comportamiento. Investigaciones realizadas sobre la influencia del grupo en las actitudes y comportamientos de los individuos han encontrado que los individuos se comportan de manera similar a los grupos a los

cuales pertenecen (Merton y Rossi, 1949; citados por Lego, 2003). En base a esto la influencia comparativa se consideró como un elemento que puede tener un efecto sobre los patrones de interacción del individuo.

Análisis comparativo

En la Tabla 17 y Figura 24 se encuentran los promedios de las respuestas recopiladas para el concepto de influencia comparativa tanto para el mundo real como para el mundo virtual.

Tabla 17. Comparación de resultados obtenidos para influencia comparativa

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	-0.36	-0.14
19-22 años	-0.29	-0.14
23-29 años	-0.67	-0.67

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C11.

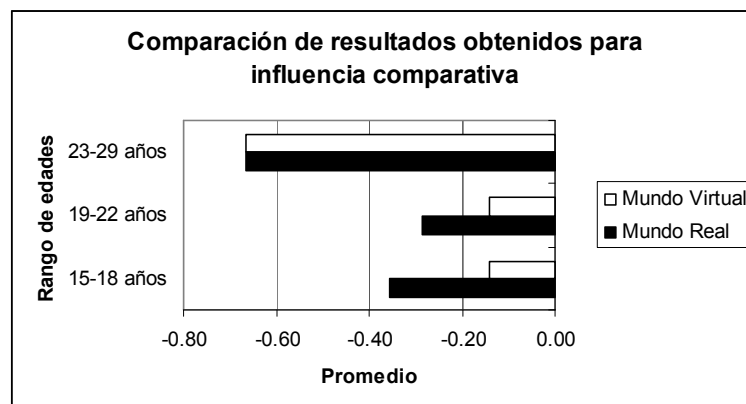


Fig. 24 Comparación de resultados obtenidos para influencia comparativa

Una vez más se presentaron solamente resultados negativos lo que, según la escala de análisis definida, representa la inexistencia de una influencia por parte de los mundos, al menos en los individuos que formaron parte del estudio. No es posible sacar conclusiones importantes a partir de los datos que se presentan en el lado negativo de la escala, sin embargo, se puede resaltar que los promedios del mundo virtual mostraron una mayor aproximación a 0 en comparación a los del mundo real, esto se puede observar en los rangos de edad que cubren de los 15 a los 22 años, los cuales incluso presentaron el mismo promedio (-0.14).

Esto puede representar una tendencia en cuanto al aumento de la importancia que se da a los amigos del mundo virtual en cuanto a ser tomados como punto de comparación para algún aspecto de la vida del individuo que es jugador en un MV. En cuanto al rango de 23 a 29 años se puede notar que el promedio obtenido es

exactamente el mismo para ambos mundos por lo que no puede saberse a ciencia cierta si en un poco más de tiempo se creará un diferencia positiva o negativa.

6.2.9 Comportamiento

En esta sección, al hablar de comportamiento, no se está haciendo referencia al conjunto de elementos que distinguen la forma de actuar de un individuo. En lugar de esto aquí se hace mención a las diferencias (si es que las llegara a haber) que se presentan en la manera en que el individuo se desenvuelve socialmente con personas pertenecientes a diferentes grupos sociales. Aquí se trabajó bajo el supuesto de que mientras menor era la diferencia de comportamiento de un individuo al interactuar con diferentes grupos de personas, mayor era la confianza de esa persona para interactuar en ese entorno.

Análisis comparativo

En la Tabla 18 y en la Figura 25 se presentan los promedios de las respuestas obtenidas respecto al comportamiento con diferentes grupos de personas que dijeron presentar los individuos que participaron en la encuesta.

Tabla 18. Comparación de resultados obtenidos para comportamiento

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.86	0.79
19-22 años	0.36	0.50
23-29 años	0.75	0.83

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C12.

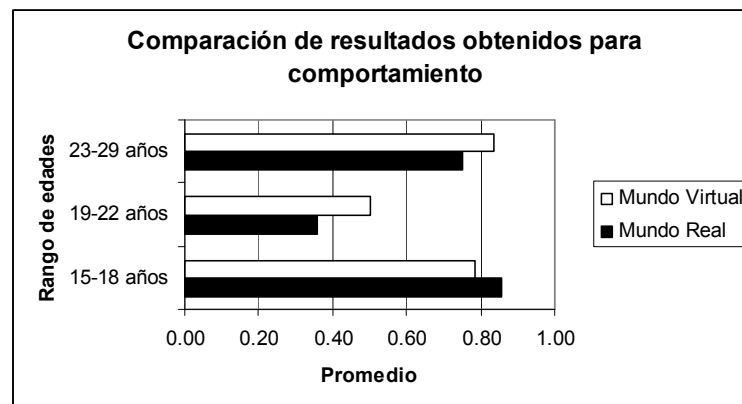


Fig. 25 Comparación de resultados obtenidos para comportamiento

De acuerdo a los datos que se presentan, se puede ver que la influencia que ejercen ambos mundos es bastante similar dentro de la muestra considerada. En

el rango de 15 a 18 años los promedios obtenidos tienen una diferencia muy estrecha quedando el mundo virtual un poco rezagado pero ambos están por sobre el 0.5 lo que puede indicar una influencia positiva bastante significativa. Esto se puede traducir en que los individuos de este rango de edad parecen no sentirse afectados por interactuar con diferentes grupos de personas así que su comportamiento es casi siempre igual.

En los rangos que abarcan de los 19 a los 29 años, los resultados del mundo virtual fueron mayores a los obtenidos en el mundo real. A partir de esto se puede entender que, para los individuos de estas edades (únicamente dentro de los encuestados), el MV representa un mejor entorno para poder comportarse de la misma forma frente a diferentes grupos de personas, sobre todo en el rango de los 23 a los 29 años donde se presentó el promedio más alto para el MV. Esto puede estar de alguna manera relacionado con el hecho de que en los mundos virtuales de los MMORPGs el individuo interactúa a través de avatars, lo que lo libera de cierta forma de las responsabilidades inherentes a la interacción en el mundo real.

6.2.10 Confianza

El desarrollo de confianza entre los integrantes de un grupo social puede tener un alto impacto en la calidad de la interacción que se presenta entre ellos. Aquí no se pretende medir la confianza como tal, sino, se busca evaluar que tanta es la influencia del entorno de interacción para el desarrollo de confianza dentro de los grupos. Se parte del supuesto de que mientras mayor es la confianza que existe entre los miembros del grupo de amigos mayor es el efecto o el cambio en los patrones de interacción del individuo.

Análisis comparativo

En seguida, en la Tabla 19 y en la Figura 26 se presentan los valores promedio resultantes de acuerdo a las diferentes respuestas que se obtuvieron de los sujetos que participaron en la encuesta.

Tabla 19. Comparación de resultados obtenidos para confianza

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	1.00	0.93
19-22 años	0.79	0.21
23-29 años	0.67	0.25

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C13.

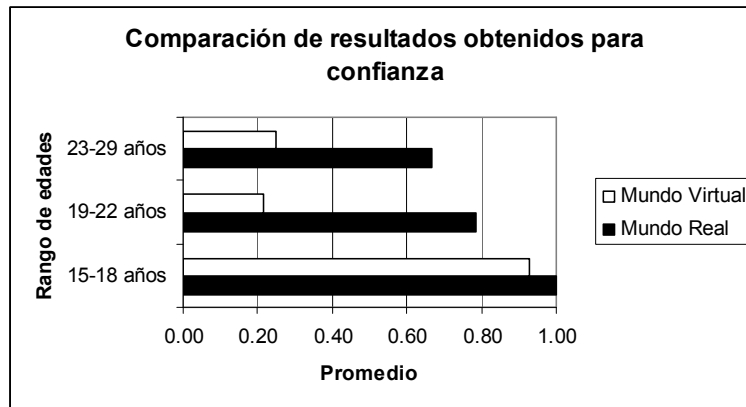


Fig. 26 Comparación de resultados obtenidos para confianza

Estableciendo como base de comparación los resultados obtenidos para el mundo real, se puede observar que el mundo virtual presentó, en los rangos que cubren de los 19 a los 29 años, una influencia bastante menor en cuanto al desarrollo de confianza entre los integrantes del grupo que ahí existe. Esto puede deberse a la falta de conocimiento interpersonal que se presenta en los ambientes virtuales (Lego, 2003), conocimiento que por lo general es una de las bases de la confianza.

Hasta este punto los resultados parecen alinearse a la teoría, sin embargo, como se puede ver en el rango de 15 a 18 años, el resultado de confianza que se presentó en el mundo virtual es significativamente alto y casi igual a la que se presentó en el mundo real. En este estudio no se hizo ningún tipo de distinción en cuanto al entorno virtual para cada uno de los rangos de edades, de manera que se supone un entorno igual para cada uno de ellos. Debido a esto resulta difícil determinar por que es que los jugadores encuestados más jóvenes desarrollan mayor confianza dentro de sus grupos de amigos virtuales.

6.2.11 Cohesión

En el Capítulo 1 sección 1.4 se definió cohesión dentro de los grupos como una atracción despersonalizada, es decir, el agrado mutuo entre miembros del grupo que se produce por el hecho de pertenecer a éste y poseer sus características (Baron y Byrne, 1998). La cohesión es lo que mantiene unido al grupo y mientras este permanezca así la interacción entre sus integrantes podrá existir. De forma similar a la confianza, aquí no se pretende determinar la cohesión existente dentro del grupo de amigos, sino, cual de los dos mundos (real y virtual) contribuye a la generación de una mayor cohesión dentro de los grupos.

Análisis comparativo

Los promedios de las respuestas obtenidas en cuanto a este concepto se presentan en la Tabla 20 y en el Figura 27.

Tabla 20 Comparación de resultados obtenidos para cohesión

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.93	0.71
19-22 años	0.64	0.07
23-29 años	0.92	0.33

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C14.

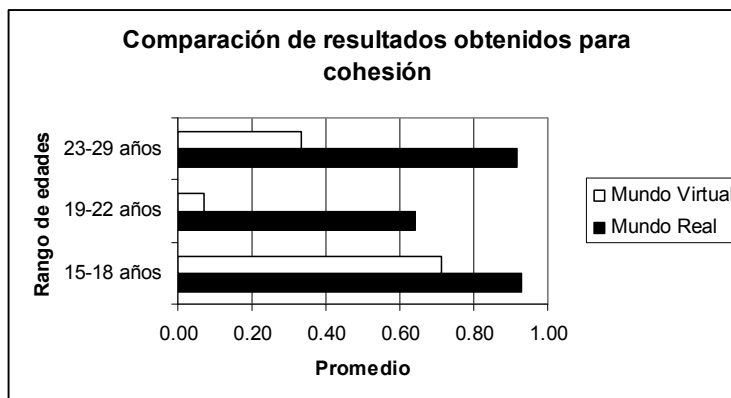


Fig. 27 Comparación de resultados obtenidos para cohesión

Lo primero que se puede notar es que todos los promedios resultaron positivos, por lo tanto, en ambos mundos se observa una tendencia hacia una influencia positiva en cuanto a la cohesión de los grupos. Por otro lado, a pesar de que la influencia que se presenta en el MV se ubicó dentro del lado positivo de la escala, no igualó a los resultados obtenidos para el MR.

En los rangos de 19 a 22 años y de 23 a 29 años la diferencia es bastante grande, pero en el caso del rango de 15 a 18 años se puede ver que la diferencia es menor incluso el promedio que se obtuvo para el mundo virtual se encuentra sobre el 0.5 lo que ya implica una influencia considerable. De esto se puede suponer que los grupos de amigos en el MV, formados por individuos de entre 15 y 18 años, tienden a ser más unidos que los de 19 años en adelante, sin embargo, esta unión no iguala a la que se produce en los grupos de amigos del mundo real.

6.2.12 Resultados de todos los conceptos en general

En las Figuras 28, 29 y 30 se presenta una comparación, de acuerdo al rango de edad, de los resultados obtenidos para cada uno de los conceptos considerados dentro del estudio de la variable de patrones de interacción social. Los aspectos particulares de cada concepto ya han sido analizados en secciones anteriores por lo que resultaría repetitivo ahondar en ello nuevamente. En cambio el propósito en esta sección es ilustrar como es que fueron variando las

respuestas de los encuestados a través de cada uno de los conceptos que se analizaron así como la variación que se produjo entre los diferentes rangos de edad de las personas.

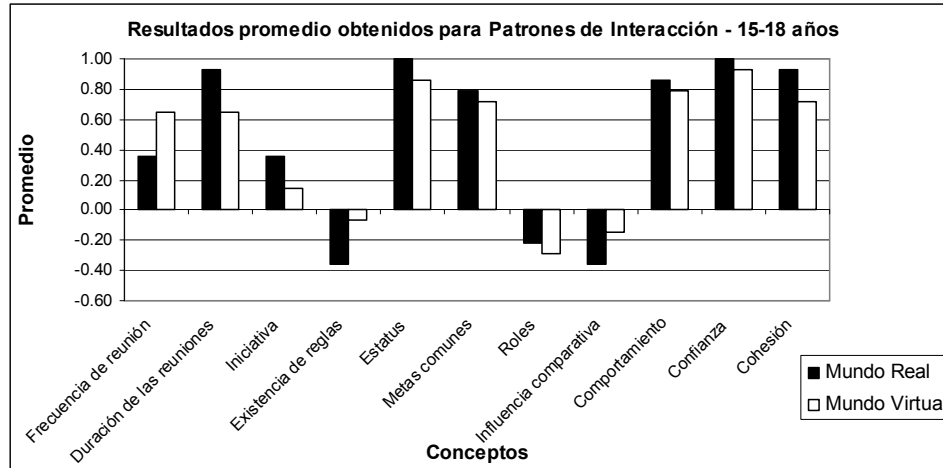


Fig. 28 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Patrones de Interacción Social – 15-18 años

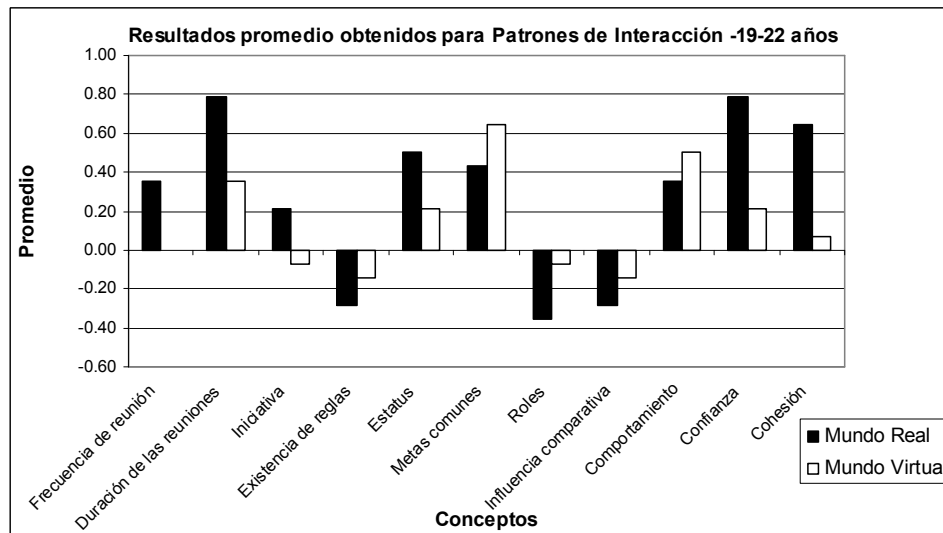


Fig. 29 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Patrones de Interacción Social – 19-22 años

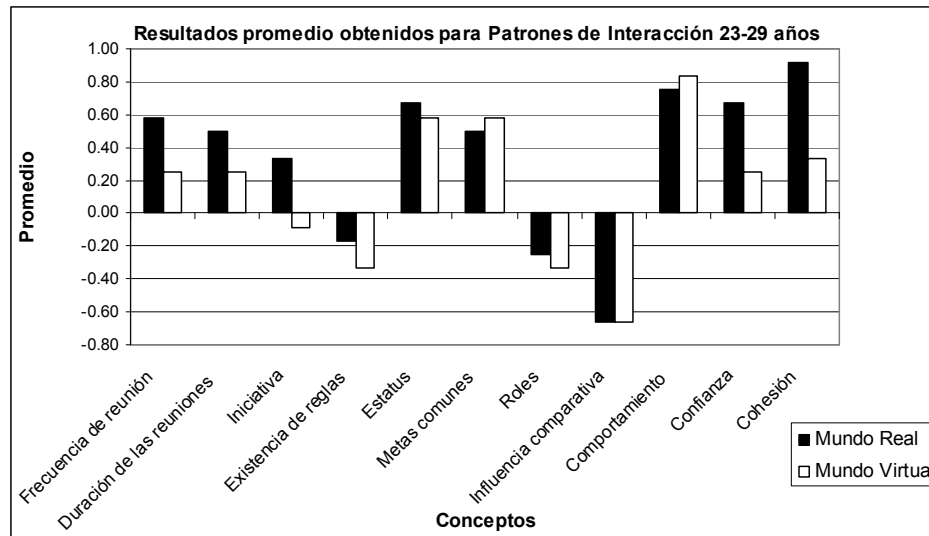


Fig. 30 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Patrones de Interacción Social – 23-29 años

Como se puede observar son 11 los conceptos que fueron considerados para estudiar la variable de patrones de interacción. Esto significa que de acuerdo a la escala de análisis que se ha estado utilizando, el valor máximo posible que podía obtener un individuo es 11 puntos y el valor mínimo posible es -11 puntos. La puntuación obtenida por cada uno de los encuestados se muestra en la Tabla 21.

Tabla 21. Puntuaciones de cada encuestado para patrones de interacción social

Encuestado	Puntuación en el MR	Puntuación en el MV
1	2.5	0
2	5	-2.5
3	4.5	5
4	4	2
5	5.5	4.5
6	3.5	3.5
7	4	-1.5
8	5	5
9	2.5	0.5
10	-0.5	3
11	5	4.5
12	6.5	3
13	4.5	5
14	8.5	7
15	6.5	7.5
16	2.5	3.5
17	1.5	6.5
18	1.5	0
19	3.5	0
20	6	-1

La Tabla 22 contiene las puntuaciones promedio obtenidas al considerar las puntuaciones de los encuestados en todos los conceptos que aquí se mencionaron.

Tabla 22. Puntuación promedio obtenida para patrones de interacción social

Puntuación promedio en el MR	Puntuación promedio en el MV
4.10	2.78

Estos datos nos dicen que para el conjunto de individuos encuestados la influencia que está teniendo el mundo virtual sobre los individuos que juegan algún MMORPG no llega al punto de igualar la que se presenta en el mundo real. Sin embargo es importante recordar que la escala de análisis contempla un amplio rango de resultados negativos y a pesar de esto la puntuación promedio del MV mostró solo unos cuantos puntos de diferencia a la resultante en el MR (específicamente la diferencia fue de 1.32 puntos). Teniendo en cuenta esto el efecto que está ejerciendo el mundo virtual en los patrones de interacción del individuo es significativo. Finalmente es conveniente recordar una vez mas que lo que aquí se presenta no tiene por intención ser generalizado a la población total de individuos que juegan algún MMORPG, simplemente son los resultados obtenidos para los individuos que fueron encuestados.

6.3 Redes Sociales

La segunda de las tres variables principales a estudiar en esta investigación son las redes sociales. De acuerdo a la teoría expuesta en el Capítulo 1 sección 1.3, el concepto de redes sociales está basado en la observación de la interacción de uno o más individuos que pueden estar en contacto directo o indirecto y cuya comunicación puede ser reforzada por tecnologías de comunicación e información.

Como supuesto inicial de esta investigación se consideró que los mundos virtuales de los MMORPGs proporcionan un entorno con los elementos necesarios para crear y albergar redes sociales, por lo que en esta sección se presenta el análisis de los diferentes conceptos que fueron identificados, en la parte teórica de esta investigación, como los más relevantes para explorar el efecto en las redes sociales a partir de la interacción social que se presenta en los MMORPGs.

Los conceptos que se analizarán son los siguientes:

1. Ampliación de la red.
2. Establecimiento de lazos.
3. Conocimiento interpersonal.
4. Mecanismos de colaboración.

5. Broadcasting interactivo.
6. Organización.
7. Alcance de contacto.

Los resultados obtenidos e inferencias realizadas en cada uno de los conceptos aplican únicamente al conjunto conformado por los individuos encuestados. No se pretende generalizar lo que aquí se comenta a toda la población de jugadores de MMORPGs.

6.3.1 Ampliación de la red

Uno de los primero conceptos que se supuso se vería afectado por la interacción de los individuos en ambientes virtuales fue el tamaño de la red, ya que en estos ambientes el número de personas con las que existe la probabilidad de establecer una conexión se incrementa notablemente a cientos (o tal vez miles) de personas alrededor del mundo. Aunque las redes en el mundo real también pueden alcanzar grandes tamaños, por lo general estas están limitadas a una ubicación geográfica fija.

Para este concepto se hizo la suposición de que mientras más personas fueran invitadas a formar parte de la red, mas positiva es la influencia del entorno para la formación de redes sociales.

Análisis comparativo

En la Tabla 23 y en la Figura 31 se encuentran los promedios de las respuestas obtenidas de los diferentes sujetos encuestados en cuanto a la disposición para invitar personas nuevas a la red social.

Tabla 23. Comparación de resultados obtenidos para ampliación de la red

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.50	0.50
19-22 años	-0.21	0.36
23-29 años	0.08	0.50

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C15.

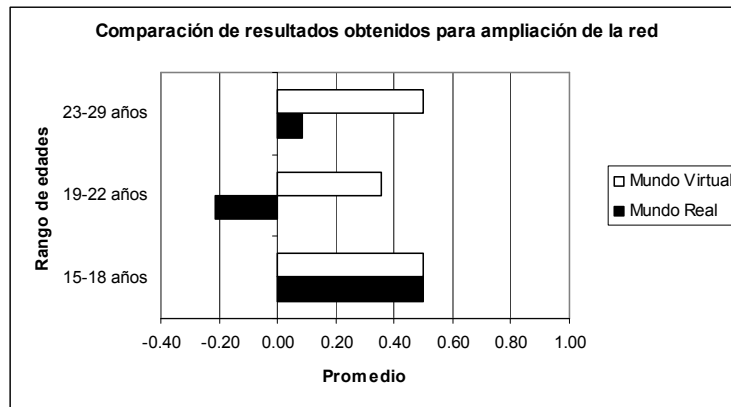


Fig. 31 Comparación de resultados obtenidos para ampliación de la red

De la misma forma que se procedió en los conceptos anteriores, se establecerán los resultados obtenidos para el mundo real como base de comparación para los obtenidos en el mundo virtual.

Como se puede observar, hay una tendencia a favor de la ampliación del tamaño de la red en los mundos virtuales ya que los resultados muestran una mayor disposición para invitar a otras personas ajenas a la red. En el rango de 15 a 18 años el promedio obtenido iguala al del mundo real, pero en los otros rangos de edades se puede ver que no solo lo iguala si no que se observa una ventaja considerable sobre el MR, sobre todo en el rango de 19 a 22 años.

Como se mencionó antes el mundo virtual amplía considerablemente el número de individuos que pueden ser considerados para formar parte de la red pero además de esto los resultados que se presentan pueden derivarse del hecho que en el MV las implicaciones de invitar a alguien a la red no son tan profundas como en el MR donde para que esto suceda la persona que invita debe tener cierto grado de conocimiento acerca de su invitado.

6.3.2 Establecimiento de lazos

Este concepto está muy relacionado al anterior, pero mientras que en el tamaño de la red se hace referencia al mero hecho de invitar nuevas personas, en el establecimiento de lazos se consideró las adiciones verdaderas a la red, es decir, personas que fueron invitadas y realmente se integraron, convirtiéndose en un nodo activo.

Aquí se manejó el supuesto de que una mayor cantidad de lazos establecidos se traduce en algo que afecta de forma positiva la red social existente.

Análisis comparativo

La Tabla 24 y Figura 32 contienen los promedios de las respuestas recopiladas correspondientes al establecimiento de lazos con personas que anteriormente no formaban parte de la red.

Tabla 24. Comparación de resultados obtenidos para establecimiento de lazos

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.29	0.36
19-22 años	0.21	0.21
23-29 años	0.08	0.08

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C16.

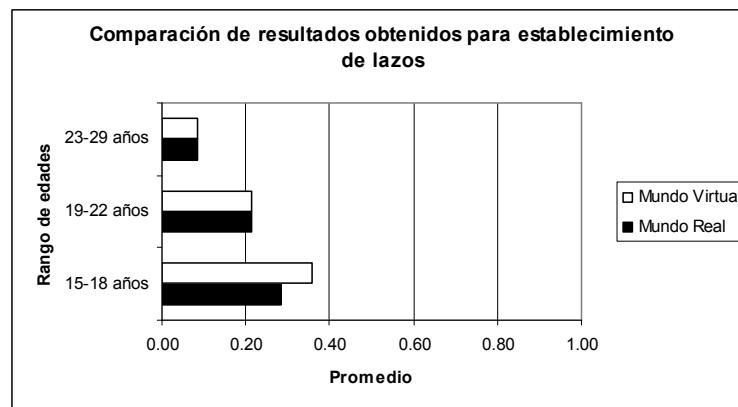


Fig. 32 Comparación de resultados obtenidos para establecimiento de lazos

Como puede observarse los resultados obtenidos son bastante similares para ambos mundos. En el rango de 15 a 18 años, el promedio del MV virtual presentó una ventaja lo cual significa que las personas de estas edades (dentro de los encuestados) están experimentando una tendencia hacia una mayor facilidad para establecer lazos con otras personas dentro de los MMORPGs.

En los otros dos rangos de edades el promedio de las respuestas fue exactamente igual para los dos mundos, lo cual puede significar que la influencia del mundo virtual sobre la integración de nuevo elementos a la red está al mismo nivel de la del mundo real.

6.3.3 Conocimiento interpersonal

El conocimiento interpersonal se refiere a que tanta información tiene una persona acerca de otra con la que mantiene un vínculo. El tipo de información

básica con la que se esperarí­a contar es: direcci3n, nombre real, datos sobre su familia, ocupaci3n, entre otras cosas.

En cuanto a este concepto se tuvo el supuesto que de al contar con una mayor cantidad de conocimiento interpersonal, el lazo existente entre dos personas se fortalece y a su vez esto actúa en beneficio de la red.

Análisis comparativo

En la Tabla 25 y en el Figura 33 se pueden consultar los promedios de las respuestas recopiladas para la comparaci3n del conocimiento interpersonal existente para redes sociales del mundo real y del mundo virtual.

Tabla 25. Comparaci3n de resultados obtenidos para conocimiento interpersonal

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	-0.07	0.07
19-22 años	0.00	-0.21
23-29 años	0.00	-0.08

*Para informaci3n a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C17.

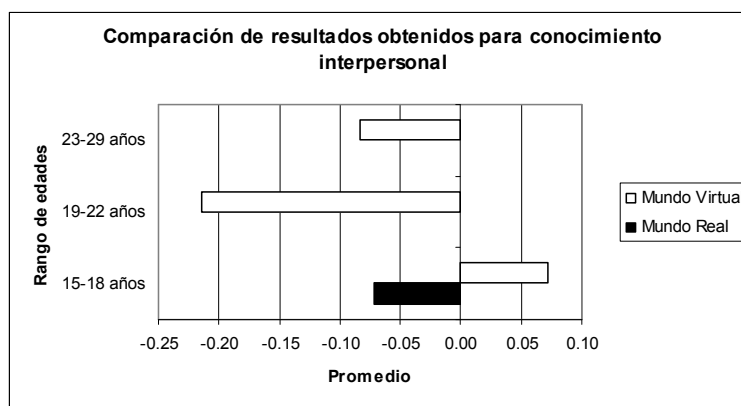


Fig. 33 Comparaci3n de resultados obtenidos para conocimiento interpersonal

Los resultados obtenidos no mostraron una influencia muy positiva por parte de ninguno de los dos mundos. Los datos muestran una variaci3n un tanto peculiar en cuanto a los diferentes rangos de edades. Para los rangos de 19 a 22 años y 23 a 29 años la influencia positiva del mundo virtual es prácticamente inexistente, el mundo real se mostró en ventaja aún y cuando los promedios se ubicaron apenas en el punto de quiebre hacia una influencia positiva (0.00).

En cuanto al rango de 15 a 18 años, contrario a lo que se observa en los otros dos, la ventaja se presentó en el mundo virtual, por lo que se podrí­a decir que las personas que interactúan en este entorno, tienen una tendencia a intercambiar mayor cantidad de conocimiento personal de lo que normalmente intercambian

con las personas en el mundo real. Podría cuestionarse la autenticidad de este conocimiento, sin embargo, revisando el análisis efectuado en la sección 6.2.10 respecto al concepto de confianza, se observa que el intercambio de conocimiento que aquí se observa corresponde con el nivel de confianza que se ha generado en este mismo grupo de personas por lo que podría suponer que se trata de un intercambio de información real.

6.3.4 Mecanismos de colaboración

Conforme el tamaño de la red social se incrementa, el proceso de colaboración entre los diferentes nodos que la conforman se complica, sobre todo entre aquellos que no están unidos a través de lazos directos. De acuerdo a la literatura revisada, las redes sociales cuentan con mecanismos que buscan lidiar con este problema tales como mecanismos de separación y reintegración, y los de serenidad (Capítulo 4 sección 4.2).

Respecto a este concepto se consideró que la facilidad de colaboración entre individuos que no mantienen una relación directa es señal de la existencia de los mecanismos mencionados en el entorno de interacción, ya sea real o virtual.

Análisis comparativo

En la Tabla 26 se encuentran los promedios de las respuestas obtenidas en cuenta al concepto que aquí se trata. La Figura 34 ilustra los promedios resultantes para ambos mundos.

Tabla 26. Comparación de resultados obtenidos para mecanismos de colaboración

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.21	0.64
19-22 años	0.14	0.21
23-29 años	0.50	0.17

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C18.

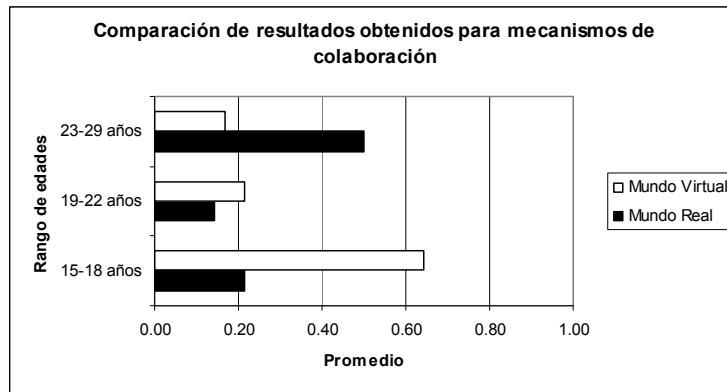


Fig. 34 Comparación de resultados obtenidos para mecanismos de colaboración

De acuerdo a los datos que se presentan para las personas encuestadas, se observan diferencias importantes entre cada uno de los rangos de edades. En el rango de 23 a 29 años la influencia del mundo virtual se vio ampliamente superada, a pesar de que se observa una tendencia hacia una influencia positiva, esta no se compara a la que existe en el mundo real.

Por otro lado en el rango de 19 a 22 años los resultados estuvieron un poco más equilibrados para ambos mundos pero esta vez la ventaja fue para el mundo virtual donde el promedio resultante fue un poco más alto que el del MR. Esto podría indicar que en este rango de edades los individuos perciben que la colaboración entre integrantes de la red, que no tienen una relación directa, se lleva a cabo de forma más fácil y fluida en la red social existente dentro del mundo virtual.

Finalmente en el rango de 15 a 18 años se observa una ventaja del mundo virtual, esto, al igual que en el rango anterior, puede significar (para el conjunto de individuos encuestados) que los individuos perciben una mejor colaboración, con individuos con los que no tienen un vínculo directo, estando dentro del mundo virtual. Cabe resaltar que en este rango de edad hay una amplia diferencia entre ambos mundos por lo que si la colaboración es mucho mejor en el MV se podrían esperar mejores resultados provenientes de ese entorno. Solo habría que profundizar en el tipo de actividades que ahí se realizan.

6.3.5 Broadcasting interactivo

El concepto de broadcasting interactivo fue definido en el Capítulo 6 y de acuerdo a la teoría consultada, las redes sociales necesitan de este y que una comunicación de uno-a-uno no es suficiente para establecer todas las uniones entre cruzadas que son características de las redes sociales.

Para este concepto se consideró que una mayor capacidad de broadcasting interactivo contribuía al fortalecimiento de la red social. En seguida se presenta el análisis entre los resultados del mundo real y del virtual.

Análisis comparativo

En la Tabla 27 y en la Figura 35 se encuentran los promedios de las respuestas recopiladas en cuanto al concepto de broadcasting interactivo.

Tabla 27. Comparación de resultados obtenidos para broadcasting interactivo

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.57	0.71
19-22 años	0.00	0.50
23-29 años	0.50	0.75

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C19.

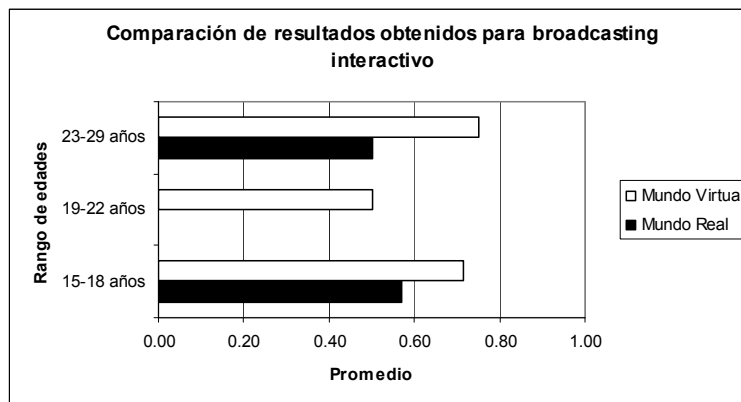


Fig. 35 Comparación de resultados obtenidos para broadcasting interactivo

Hasta este momento, este es el único concepto en el que los resultados muestran que el mundo virtual tiene una ventaja en los tres rangos de edades, en otros conceptos se pudo apreciar promedio iguales para ambos mundos o superiores pero en ninguno de ellos el entorno virtual superó en todos los rangos al real.

Además de superar el mundo real, los promedios se encuentran por encima del 0.5 lo cual nos habla de una influencia significativa por parte del MV. Esto confirma, al menos para los individuos que fueron encuestados, la teoría revisada en el Capítulo 6 en cuanto a broadcasting, ya que ahí se mencionó que el MV poseía una gran ventaja sobre el MR a la hora de enviar mensajes a un gran número de personas simultáneamente y como se observa en la gráfica anterior, esto aplica de igual forma a los MMORPGs.

En el rango de 19 a 22 años, los individuos parecen presentar dificultades a la hora de comunicarse con diferentes personas de su red social en el mundo real ya que el promedio para ese entorno fue de 0.00, en cambio, el promedio obtenido para el mundo virtual fue bastante más alto llegando a 0.50 lo que significa que hay una tendencia positiva respecto a una mayor facilidad de interacción de las personas con una mayor cantidad de integrantes de su red social.

6.3.6 Organización

La organización de la red social entra en juego cuando se pretende realizar alguna actividad que involucre tanto a individuos con los que se una unión directa así como aquellos se tiene una unión indirecta. Como se mencionó en el Capítulo 1 la distancia entre los nodos de una red social que están relacionados a partir de un lazo indirecto tiende a infinito, es decir, estas relaciones son más débiles y tienden a desaparecer por lo que la organización de la red debe ser tal que permita involucrar satisfactoriamente a ambos tipos de nodos.

Para este concepto se consideró que el hecho de involucrar a ambos tipos de nodos en la organización de la red satisfactoriamente, está relacionado con los recursos que aporta en entorno para lograr esta organización.

Análisis comparativo

En la Tabla 28 y en la Figura 36 se presentan los promedios de las respuestas que se obtuvieron de los individuos encuestados. Tal y como en los conceptos anteriores los resultados están divididos en cuanto a mundo real y mundo virtual.

Tabla 28. Comparación de resultados obtenidos para organización

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.57	0.71
19-22 años	0.07	0.14
23-29 años	0.58	0.58

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C20.

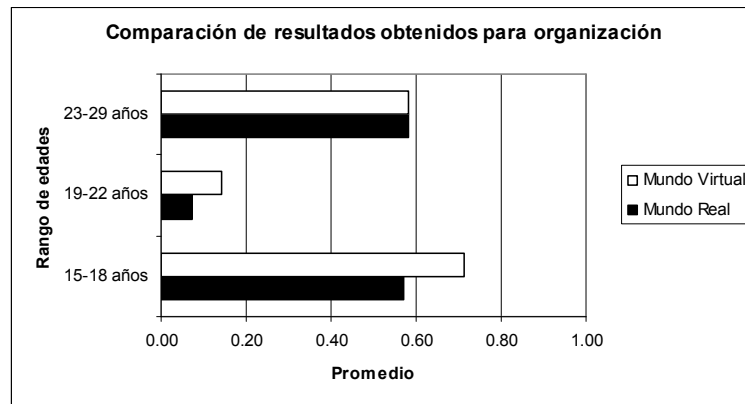


Fig. 36 Comparación de resultados obtenidos para organización

Estableciendo como base de comparación los resultados obtenidos respecto al mundo real, se puede ver que la influencia del mundo virtual es muy semejante, de hecho superior en algunos de los rangos de edad.

De acuerdo a la percepción de los encuestados que tienen entre 23 y 29 años, se está alcanzando una organización dentro de la red social exactamente igual para ambos mundos. A pesar de que en el mundo real la influencia es alta, el mundo virtual alcanzó los mismos niveles.

Para el rango de 19 a 22 años se puede ver que este grupo de personas no alcanza los mismos niveles de organización que los otros rangos de edades, pero aun y con estos resultados reducidos, la influencia del mundo virtual sobrepasó la del real, es decir, los integrantes de una red social virtual parecen organizarse mejor que los de la red del MR.

Finalmente, para el grupo de personas de 15 a 18 años los niveles de organización fueron bastante altos para ambos mundos pero al igual que en el rango anterior el mundo virtual presenta una ventaja la cual se aleja aun más del mundo real. Observando los resultados, se puede decir que las redes sociales que existen en el MV parecen estarse organizando mejor.

6.3.7 Alcance de contacto

De acuerdo a la teoría expuesta en el Capítulo 1, en la sección de redes sociales, el alcance es la extensión a la que los individuos pueden tener contacto a través de la red. Aún y cuando las redes sociales actuales son reforzadas por las tecnologías de información y comunicaciones, el principal determinante para el alcance que tiene un individuo dentro de la red es la ubicación geográfica, es decir, la mayor parte del contacto la tiene con individuos que viven cerca de su localidad.

Para este concepto se trabajó bajo el supuesto de que un mayor alcance brinda un mayor beneficio a la red, ya que el individuo tiene acceso a más información que puede distribuir posteriormente a los demás nodos.

Análisis comparativo

En la Tabla 29 y en el Figura 37 se encuentran los resultados obtenidos en cuando a las respuestas que fueron proporcionadas por los encuestados en referencia al alcance de contacto que estos tienen dentro de sus redes sociales.

Tabla 29. Comparación de resultados obtenidos para alcance de contacto

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.00	0.57
19-22 años	-0.29	0.29
23-29 años	-0.25	0.50

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C21.

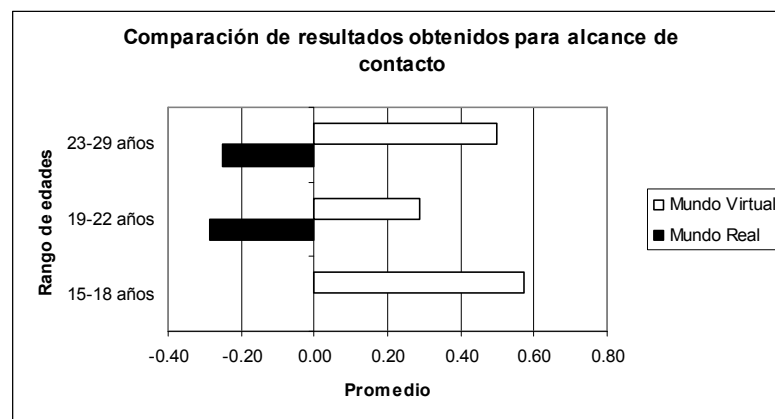


Fig. 37 Comparación de resultados obtenidos para alcance de contacto

Como se puede apreciar en los resultados obtenidos el mundo virtual tienen ventaja en cuanto al alcance de contacto. Esto, como se mencionó al principio de la sección, está relacionado con el hecho de que las redes sociales del mundo real están atadas a su ubicación geográfica, es decir, de las relaciones que se establecen, la mayoría son hechas con personas que viven relativamente cerca, esta distancia puede ser muy variada pero no se extiende demasiado. En cambio, para las relaciones del mundo virtual no existen limitaciones en cuanto a la proximidad geográfica, los integrantes de la red pueden estar ubicados en cualquier parte del mundo.

Según se aprecia los tres rangos de edades tienen una ventaja muy amplia sobre lo que se presentó para el mundo real, sobre todos los rangos de 15 a 18 años y 23 a 29 años donde el promedio que se obtuvo llegó (y superó en el caso

del rango de 15 a 18 años) a 0.50, valor que dentro de la escala de análisis implica una influencia ya muy importante.

6.3.8 Resultados de todos los conceptos en general

En las Figuras 38,39 y 40 se presentan los resultados obtenidos en todos los conceptos que fueron considerados para estudiar el efecto de la interacción en mundos virtuales sobre las redes sociales que se generan. Cada uno de estos conceptos ya fue descrito a detalle en las secciones anteriores, sin embargo, al observar todos los conceptos en conjunto es posible notar que la mayoría de los promedios del mundo virtual igualan o superan a los del mundo real. Esto muestra de alguna forma que el efecto sobre las redes sociales es muy significativo.

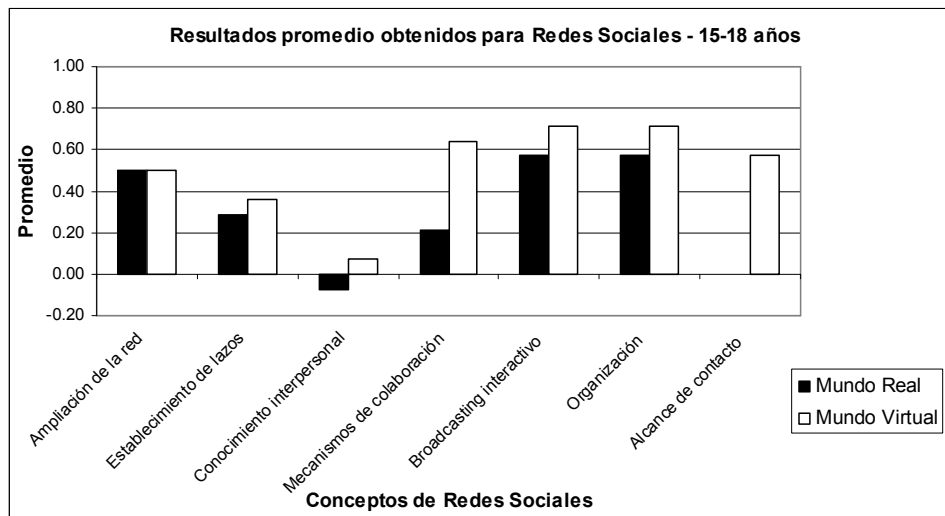


Fig. 38 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Redes Sociales – 15-18 años

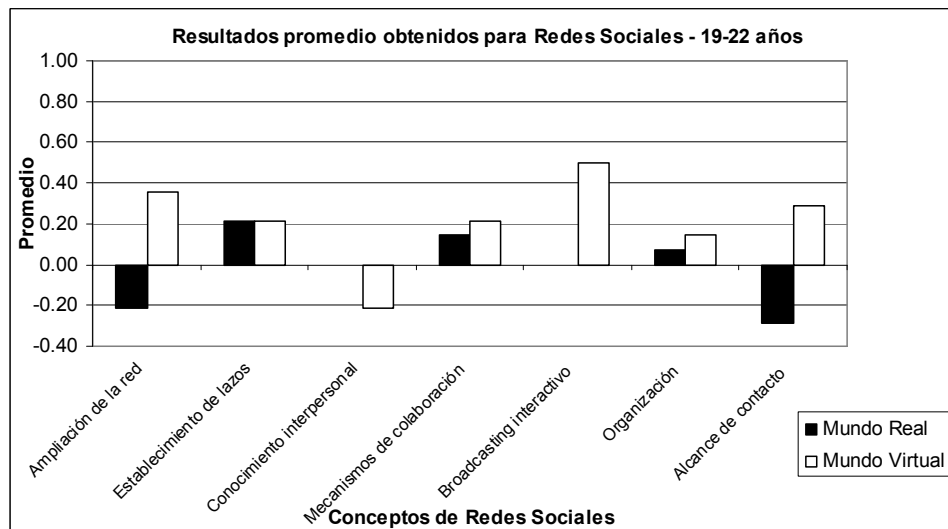


Fig. 39 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Redes Sociales – 19-22 años

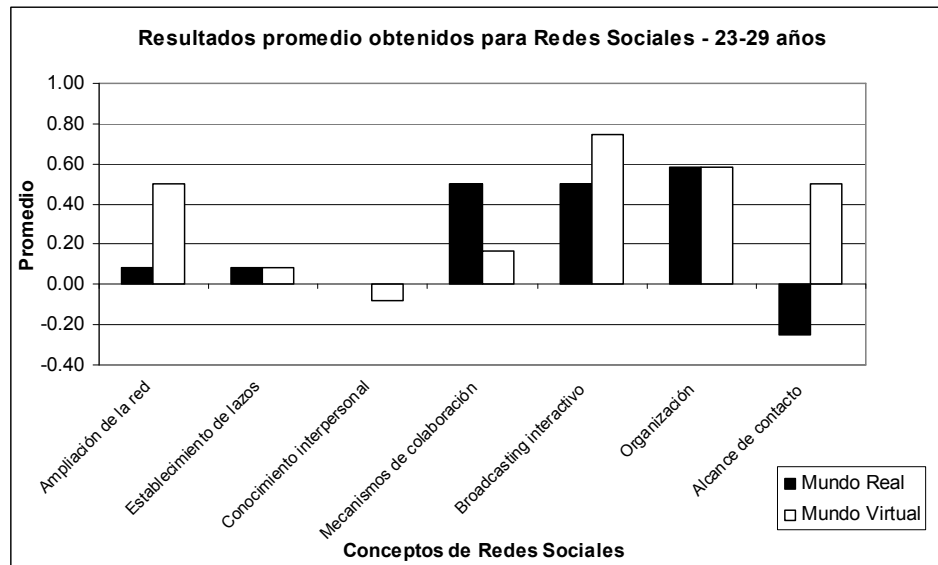


Fig. 40 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de Redes Sociales – 23-29 años

Tal y como se observa son 7 conceptos los que fueron identificados como los principales para estudiar la variable de redes sociales. Esto quiere decir que de acuerdo a la escala que se ha estado utilizando para realizar el análisis, el valor máximo posible que podía ser obtenido por un individuo, en cualquiera de los dos mundos, es de 7 puntos y el valor mínimo posible es de -7 puntos. La puntuación obtenida por cada uno de los encuestados se muestra en la Tabla 30.

Tabla 30. Puntuaciones de cada encuestado para redes sociales

Encuestado	Puntuación en el MR	Puntuación en el MV
1	2	0.5
2	-1.5	-0.5
3	-2.5	0
4	0	1
5	4	4.5
6	0	2.5
7	3.5	0.5
8	0.5	5.5
9	0	2.5
10	-2	2
11	0.5	2
12	0	1.5
13	2	2.5
14	6	6
15	3.5	3.5
16	2.5	3.5
17	1	3
18	-2.5	2
19	2.5	3.5
20	3.5	4.5

La Tabla que se muestra a continuación (véase Tabla 31) muestra las puntuaciones promedio obtenidas al considerar las puntuaciones de los encuestados en cuanto a los conceptos que se consideraron en el análisis de la variable de redes sociales.

Tabla 31. Puntuación promedio obtenida para Redes Sociales

Puntuación promedio en el MR	Puntuación promedio en el MV
1.15	2.53

De acuerdo a las puntuaciones promedio obtenidas para ambos mundos, es posible identificar que la influencia del mundo virtual en cuanto a las redes sociales superó la que se dio en el mundo real. Esto puede significar que tomando en cuenta los diferentes conceptos que se mencionaron anteriormente el mundo virtual está siendo más efectivo para la generación, funcionamiento y desarrollo de redes sociales efectivas.

Estos resultados representan la situación particular para los individuos encuestados, por lo que no se puede hacer una generalización sobre todos los jugadores de MMORPGs. Según la creciente popularidad de los MMORPGs podría esperarse que la diferencia existente entre los números de ambos mundos se incremente a favor del mundo virtual.

6.4 Satisfacción personal

La última variable a analizar dentro de esta investigación es la satisfacción personal, la cual, junto con los patrones de interacción, se consideró como parte del estudio del efecto en el individuo cuando este interactúa socialmente en los mundos virtuales de los MMORPGs.

En la parte teórica fueron identificados algunos conceptos que tienen que ver con la satisfacción que obtiene el individuo al formar parte de grupos sociales. Utilizando estos conceptos, la satisfacción que se consideró está relacionada con la interacción y formación de grupos sociales dentro de ambientes virtuales.

Los principales conceptos identificados son los siguientes:

1. Consecución de metas.
2. Ayuda de otros.
3. Conocimiento e información.
4. Atención y afecto.
5. Seguridad.
6. Identidad social.

El análisis correspondiente a cada uno de estos conceptos se presenta a continuación y al igual que en las variables pasadas los resultados únicamente representan la situación particular de los individuos encuestados para este estudio exploratorio.

6.4.1 Consecución de metas

La consecución de metas fue una de las razones identificadas por la cual los individuos buscan formar grupos. Los grupos pueden ayudar a alcanzar metas que son difíciles de lograr individualmente por lo que esto puede traducirse en una gran satisfacción para la persona que encuentra este tipo de soporte en alguno de los grupos a los que pertenece.

Tal y como puede pensarse, las metas que un individuo se propone alcanzar pueden diferir bastante al pasar del mundo real al virtual, sin embargo, aquí se considera estrictamente solo la satisfacción resultante, es decir, no se considera que tan relevante es la meta para la vida del individuo sino solo el mero hecho de haber alcanzado lo propuesto.

Análisis comparativo

La Tabla 32 y la Figura 41 contienen los resultados promedio obtenidos de acuerdo a los datos recopilados a través de la aplicación de la encuesta. Los promedios se encuentran divididos por rango de edad y por mundo (real y virtual).

Tabla 32. Comparación de resultados obtenidos para consecución de metas.

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.71	0.64
19-22 años	0.00	0.07
23-29 años	0.33	0.00

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C22.

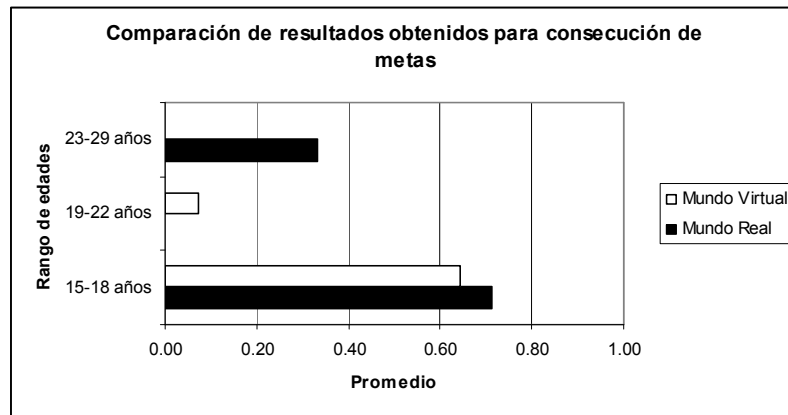


Fig. 41 Comparación de resultados obtenidos para consecución de metas

Como se puede observar se obtuvieron resultados bastante diferentes para cada rango de edad. Mencionando en primer lugar al rango de 23 a 29 años, el promedio de respuesta para el mundo virtual quedó bastante rezagado ya que obtuvo 0.00 a comparación del 0.33 que resultó en el mundo real. Esto podría significar que los individuos de estas edades perciben que sus grupos de amigos del MR son de mayor contribución a la hora de alcanzar una meta.

Para el rango de 19 a 22 años, el promedio del mundo real es mucho más bajo situándose en 0.00 pero salta a la vista que en este rango la ventaja la tiene el mundo virtual que a pesar de presentar un promedio bajo de 0.07, este es suficiente para superar lo que se presentó en el MR. Dentro de este grupo de personas los grupos del mundo real parecen no contribuir mucho al alcance de metas del individuo, situación que es superada por el entorno virtual donde los individuos perciben que están alcanzando más metas gracias a sus amigos virtuales.

En cuanto al rango de 15 a 18 años, los promedios de ambos mundos fueron bastante elevados, por sobre el 0.50 lo que puede significar que los grupos de amigos de ambas partes están contribuyendo casi de igual forma al alcance de las metas de un individuo. El mundo real presenta una ligera ventaja, pero el virtual está solo a unos pasos de llegar al mismo nivel.

6.4.2 Ayuda de otros

Este concepto tiene una relación muy estrecha con la consecución de metas, pero mientras el anterior se refiere a la satisfacción que trae el alcanzar metas específicas, en este caso se considera la satisfacción que proporciona el hecho de ser ayudado por otras personas para alcanzar las metas propuestas. Esto parte de la idea de que todos los seres humanos están orientados hacia otros seres humanos dentro de su medio (Robinson, 1978) lo cual nos posiciona a final de cuentas en una situación donde necesitaremos la ayuda de otros.

Aquí se trabajó bajo el supuesto de que al alcanzar metas con la ayuda de otras personas (amigos) se obtenía una mayor satisfacción que al alcanzar metas que pudieran haber sido realizadas individualmente. Cabe resaltar que para que se presente este mayor satisfacción se debe tratar de metas que realmente necesitaran la colaboración de otras personas para su realización ya que, la ayuda de otras personas en metas sencillas no se considera como una acción que pueda dejar mucha satisfacción en el individuo.

Análisis comparativo

En la Tabla 33 y en la Figura 42 se muestran los promedios de las respuestas aportadas por los individuos encuestados en relación al concepto que aquí se analiza.

Tabla 33. Comparación de resultados obtenidos para ayuda de otros.

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	-0.14	-0.14
19-22 años	-0.57	-0.14
23-29 años	-0.33	-0.58

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C23.

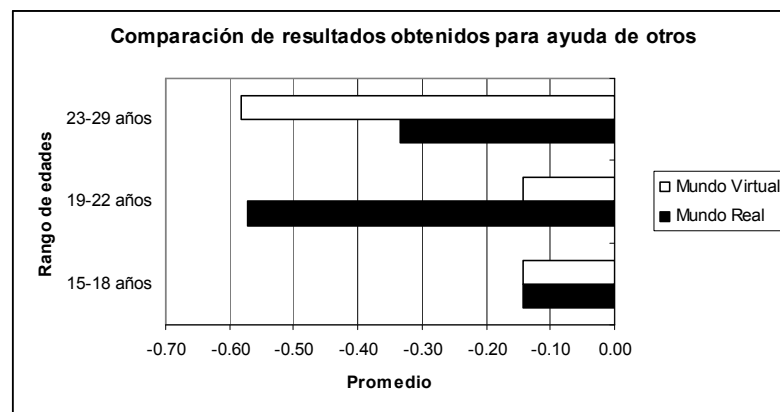


Fig. 42 Comparación de resultados obtenidos para ayuda de otros

Lo primero que se puede apreciar es que los resultados para ambos mundos se ubican del lado negativo de la escala, lo que, según la escala definida, podría significar que la mayoría de los individuos están alcanzando metas en grupo las cuales pudieron haber sido realizadas de forma individual lo cual, según se considera aquí, no deja una satisfacción tan grande. Sin embargo, como se puede ver, ni en el mundo real se obtienen resultados favorables.

El hecho de que los resultados se encuentren del lado negativo de la escala no deja mucho para analizar pero teniendo en cuenta que la idea principal es realizar una comparación entre ambos mundos, se pueden resaltar los rangos de 15 a 18 años y 19 a 22 años. En el primero que se menciona el promedio obtenido para ambos mundos es igual, es decir, la situación parece ser la misma para ambos entornos, pero en el segundo rango mencionado el mundo virtual presenta una gran “ventaja” ya que se aproxima mucho más a cero que el mundo real. Esto implica que hay una tendencia del MV para llegar al punto a partir del cual los individuos pueden comenzar a alcanzar metas en grupo que realmente necesitan de una participación grupal, lo cual dejaría una mayor satisfacción para todos los miembros.

Finalmente en el rango de 23 a 29 años el mundo virtual no alcanzó los niveles existentes en el mundo real, y por la diferencia que existe, la cual es grande, puede ser que al menos en este rango el MV no alcance muy fácilmente los resultados del MR.

6.4.3 Conocimiento e información

Otra de las necesidades básicas que ayuda a satisfacer el hecho de formar parte de grupos sociales es la obtención de conocimiento e información. Los diferentes integrantes de los grupos pueden convertirse en fuentes importantes de consulta, esto dependiendo de otra serie de características que posea el individuo que aporta la información como estatus, confianza, rol, entre otros.

En este caso se preguntó directamente al individuo si obtenía información valiosa de sus amigos, esto con el objetivo de determinar en cual de los dos mundos se está cumpliendo satisfactoriamente con esta necesidad.

Análisis comparativo

En la Tabla 34 y en la Figura 43 se encuentran los promedios que se obtuvieron de las respuestas recolectadas a través de la encuesta en referencia a la obtención de conocimiento e información a partir de los grupos de amigos del mundo real y virtual.

Tabla 34. Comparación de resultados obtenidos para conocimiento e información

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.86	0.86
19-22 años	0.50	0.00
23-29 años	0.75	0.33

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C24.

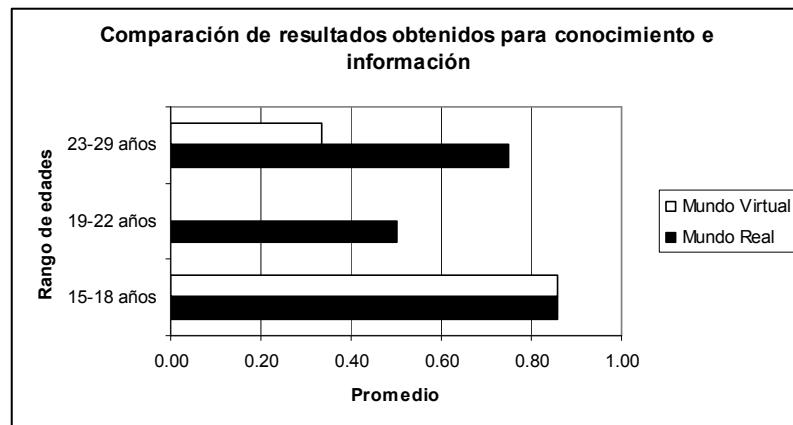


Fig. 43 Comparación de resultados obtenidos para conocimiento e información

Se puede apreciar que el mundo real tuvo una mayor presencia a la hora de que un individuo busca obtener información y conocimiento de su grupo de amigos.

Al revisar de forma más detallada los datos, se puede ver que en el rango de 15 a 18 años ambos mundos presentaron el mismo promedio, el cual además fue bastante elevado, esto podría significar que el grupo de personas que tienen estas edades consideran que sus grupos de amigos son una fuente de información muy valiosa a la que recurren habitualmente, pero es importante resaltar el hecho de que a pesar de que el MR tienen un fuerte influencia en cuanto a esto, el MV alcanzó el mismo nivel.

En el rango de 19 a 22 años la situación es diferente ya que aquí el mundo virtual apenas obtuvo un promedio de 0.00 que lo deja muy por detrás del mundo real el cual aquí también muestra una fuerte influencia. Según los datos el grupo de personas de estas edades prefieren su grupo de amigos del mundo real a la hora de obtener información y conocimiento.

Finalmente en el rango de 23 a 29 años, el mundo virtual tuvo resultados que indican una influencia perceptible pero es bastante menor que la que se presentó para el mundo real. En este rango los individuos prefieren acudir a su grupo de amigos del MR para obtener información, pero, aunque en menor medida, también lo hacen en el MV, es decir, que si se da una cierta importancia a lo que se pueda aprender a través de los amigos que se encuentran en este entorno virtual.

6.4.4 Atención y afecto

Otra razón muy importante que lleva al individuo a buscar relacionarse con otras personas es la necesidad de sentirse querido y tomado en cuenta por lo demás. Los elementos bajo los cuales un individuo considera que satisface esta

necesidad son muy particulares a cada persona, unos pueden esperar más otros pueden esperar menos.

En cuanto a este concepto se preguntó directamente si se sentía valorado y apreciado por sus amigos de ambos grupos, para determinar de grupo de amigos se estaba obteniendo una mayor satisfacción en cuanto a lo que aquí se menciona.

Análisis comparativo

En la Tabla 35 se encuentran los promedios de las respuestas que se obtuvieron en cuanto a la obtención de atención y afecto en el mundo real y virtual. En la Figura 44 se muestra una gráfica comparativa entre los resultados de ambos mundos.

Tabla 35. Comparación de resultados obtenidos para atención y afecto.

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	1.00	0.79
19-22 años	0.50	0.50
23-29 años	0.83	0.42

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C25.

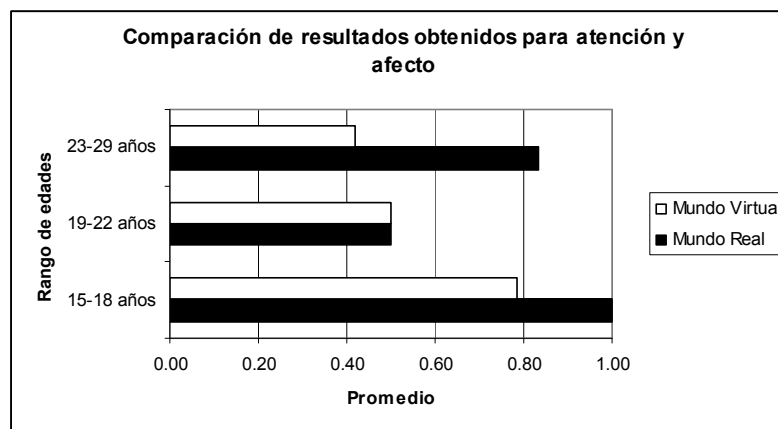


Fig. 44 Comparación de resultados obtenidos para atención y afecto

Se puede observar que el mundo virtual presenta una influencia perceptible en todos los rangos de edad pero aun está por detrás de los resultados que se obtuvieron para el mundo real.

En el rango de 15 a 18 años el mundo real obtuvo el valor máximo de la escala positiva, lo que significa que en ese entorno los individuos encuestados de esta edad satisfacen completamente su necesidad de afecto y cariño. Tomando esto como base, el mundo virtual mostró resultados muy positivos y aproximados a los

del mundo real, lo cual es notable ya que se llegó a un promedio superior al 0.5 que es un indicador de la fuerte presencia que está teniendo el mundo virtual como un lugar donde los individuos de estas edades pueden sentirse apreciados y tomados en cuenta.

Para el rango de 19 a 22 años se obtuvieron resultados iguales en ambos mundos lo que podría implicar que la misma atención y afecto que se obtiene del mundo real se puede lograr a través de la interacción con amistades en el mundo virtual.

Por último en el rango de 23 a 29 años una vez más la ventaja la tuvo el mundo real que se posicionó es un alto nivel de la escala, es importante resaltar que en este rango fue donde se presentó el resultado más bajo por parte del mundo virtual, lo que puede significar que los individuos de estas edades necesitan de la presencia de otros elementos para experimentar atención y afecto los cuales no están encontrando totalmente en el MV.

6.4.5 Seguridad

Este concepto es una de las necesidades básicas para cualquier individuo y una de las razones por las cuales las personas buscan formar parte de grupos sociales ya que encuentran cierta protección en los demás miembros del grupo.

En cuanto a este concepto la seguridad, desde el punto de vista físico, aplica de forma diferente para el mundo real y virtual, ya que en el MV no se corre relativamente ningún riesgo más que tal vez fallas en el sistema de comunicación empleado para tener acceso. En cambio aquí se considera una seguridad más del tipo personal, es decir, la confianza que se tiene a sí mismo el individuo y en base a esto se supuso que una mayor seguridad personal se traduciría en una mayor satisfacción de la persona.

Análisis comparativo

En la Tabla 36 se pueden ver los promedios resultantes al considerar todas las respuestas de los encuestados en cuanto a la seguridad de estos dentro de sus grupos de amigos. En la Figura 45 se muestra gráficamente la comparación de estos resultados.

Tabla 36. Comparación de resultados obtenidos para seguridad

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	1.00	1.00
19-22 años	0.79	0.64
23-29 años	0.83	0.33

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C26.

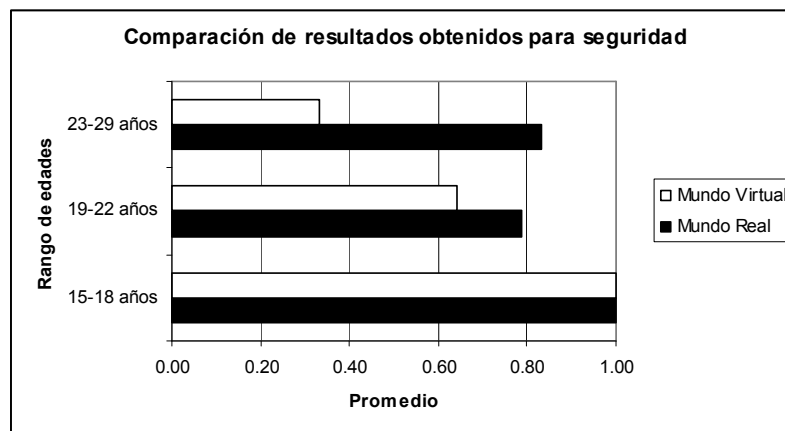


Fig. 45 Comparación de resultados obtenidos para seguridad

Al revisar los resultados obtenidos se puede observar que en los rangos de edad de 15 a 18 años y 19 a 22 años la situación para ambos mundos mostró ser un tanto similar. Específicamente en el primer rango de edades se observa que no existe diferencia entre el mundo real y el virtual, es decir, podría suponerse que los individuos se sienten con la misma seguridad al interactuar en cualquiera de los dos entornos. Además cabe resaltar que en los dos mundos se obtuvo un promedio que alcanzó la escala máxima, lo que podría significar que los individuos se sienten totalmente seguros en sus respectivos grupos de amigos y por lo tanto también obtienen una satisfacción de igual proporción.

En el segundo rango de 19 a 22 años los promedios resultantes fueron menores y en este rango el mundo virtual no alcanzó el mismo nivel que se presenta para el mundo real, aunque en realidad la diferencia no es muy grande y el promedio que se obtuvo está por sobre 0.5 lo que ya indica una influencia significativa.

Finalmente para el último rango de edades, el mundo virtual no presentó una gran influencia ya que el mundo real tuvo un promedio más alto y además la diferencia entre los resultados fue bastante amplia. A partir de esto puede decirse que los individuos de estas edades están encontrando los elementos necesarios en el ambiente virtual para poder sentirse seguros de sí mismo al momento de interactuar con sus amigos de ese mundo.

6.4.6 Identidad social

De acuerdo a la teoría consultada anteriormente la pertenencia a un grupo también contribuye a establecer una identidad social positiva (Baron y Byrne, 1998). El grupo puede tener una cierta imagen la cual transmite una identidad particular a los integrantes del grupo. Aquí se tuvo el supuesto de que mientras el grupo al que pertenece el individuo gozara de una mejor imagen, el individuo experimenta una mayor satisfacción por el hecho de pertenecer a el y que otras personas se lo reconozcan.

Análisis comparativo

La Tabla 37 contiene los promedios de las respuestas recolectadas en cuanto a la identidad social, para cada uno de los rangos de edades que se han venido manejando. En la Figura 46 se muestra una comparación gráfica de los promedios de cada rango de edad en el mundo real y en el virtual.

Tabla 37. Comparación de resultados obtenidos para identidad social

Rango de edad	Promedio de respuesta en el MR	Promedio de respuesta en el MV
15-18 años	0.07	0.29
19-22 años	-0.07	0.29
23-29 años	0.50	0.25

*Para información a detalle de las respuestas obtenidas véase el Anexo C27.

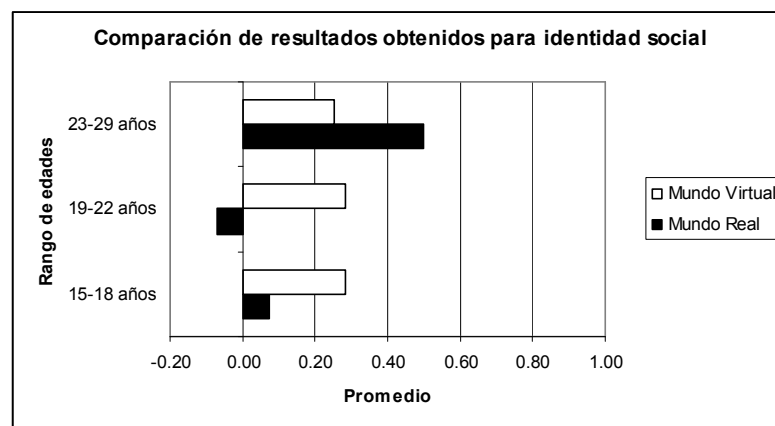


Fig. 46 Comparación de resultados obtenidos para identidad social

Al establecer como base comparación los promedios del mundo real, se observan mejores resultados para el mundo virtual en algunos rangos. En el rango de edades de 15 a 18 años aunque ninguno de los dos mundos presenta una influencia muy significativa (pues el promedio está por debajo de 0.5) el mundo virtual supera notablemente a lo que se obtuvo para el MR, esto quiere decir que los individuos de estas edades se están encontrando con que el formar parte de

su grupo de amigos virtual les trae un mayor reconocimiento ante otras personas y por tanto una mayor satisfacción.

En el rango de 19 a 22 años el mundo virtual presentó los mismos resultados que en el rango anterior y también mostró una mejor situación que la del mundo real. En este caso el promedio del mundo real este se ubicó del lado negativo de la escala por lo que la influencia del mundo virtual es bastante superior ya que sí obtuvo un resultado positivo. Este grupo de individuos no está encontrando satisfacción por la identidad social que le proporciona el grupo de amigos del mundo real, en cambio, en el mundo virtual se les está reconociendo más y por tanto están obteniendo más satisfacción.

En el último rango de 23 a 29 años la situación cambia totalmente, el mundo virtual alcanzó solamente la mitad del promedio que se presentó en el mundo real, lo cual puede significar que los grupos de amigos del mundo real si están significando un reconocimiento importante ante otras personas. Se puede resaltar que los resultados del mundo virtual fueron casi iguales para los tres rangos, de manera que en cuanto a la identidad social todos los individuos están encontrando casi el mismo nivel de reconocimiento, sin importar la diferencia de edades.

6.4.7 Resultados de todos los conceptos en general

En las Figuras 47, 48 y 49 se presentan los resultados obtenidos para cada uno de los conceptos que se consideraron para el estudio de la variable de satisfacción personal en cuanto al efecto que la interacción social en mundos virtuales tiene sobre esta. Todos y cada uno de estos conceptos fueron analizados en las secciones anteriores, pero al observar de forma conjunta todos los conceptos se puede ver que en los rangos de edades de 15 a 18 años y 19 a 22 años, los resultados de ambos mundos son bastante similares, lo cual puede significar que las personas están alcanzando niveles de satisfacción similares a los del mundo real como resultado de su convivencia en el entorno virtual.

También se puede apreciar que las personas de 23 a 29 años alcanzaron cierto grado de satisfacción personal en el mundo virtual pero esta no llega a los niveles de satisfacción logrados en el mundo real. Esto puede significar que este grupo de personas no está encontrando en su grupo de amigos del mundo virtual todos los elementos como para satisfacer sus necesidades personales básicas como lo son afecto, información, identidad social y algunas otras ya mencionadas.

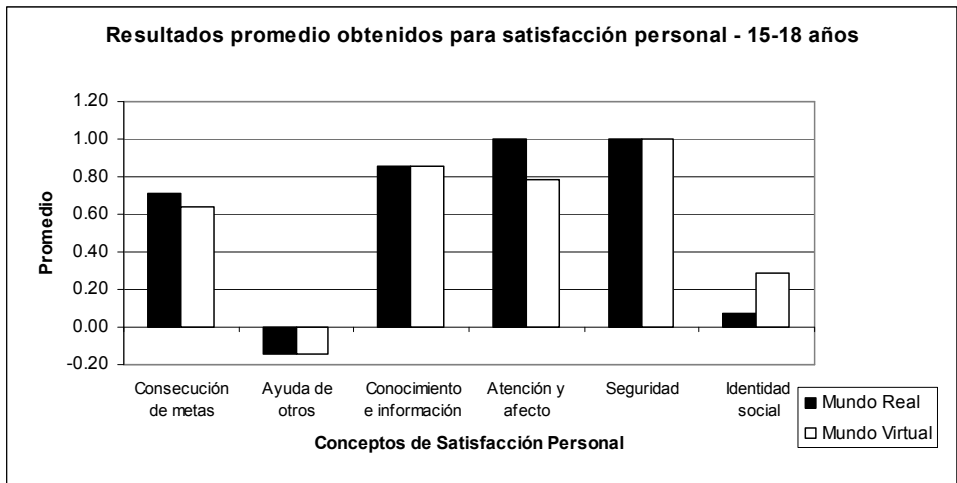


Fig. 47 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de satisfacción personal – 15-18 años

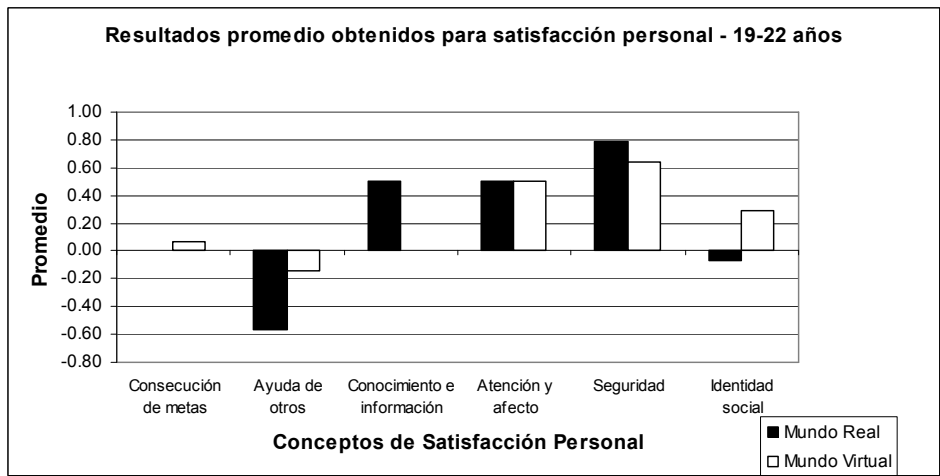


Fig. 48 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de satisfacción personal – 19-22 años

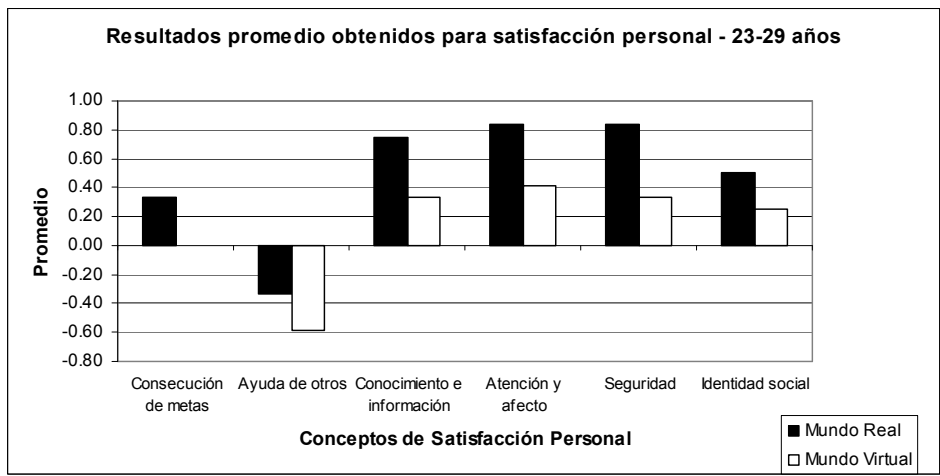


Fig. 49 Resultados promedio obtenidos para los conceptos de satisfacción personal – 23-29 años

Como se puede observar en las figuras anteriores los conceptos principales que fueron identificados como parte de la satisfacción personal de los individuos son en total 6. Esto significa que de acuerdo a la escala que se ha estado utilizando para llevar a cabo el análisis de los datos, el valor máximo posible que podría haber obtenido cada individuo, para cualquiera de los dos mundos, es de 6 puntos y, por otro lado, el valor mínimo que pudo haber obtenido es de -6 puntos. Las puntuaciones que obtuvieron cada uno de los encuestados se muestra en la Tabla 38.

Tabla 38. Puntuaciones de cada encuestado para satisfacción personal

Encuestado	Puntuación en el MR	Puntuación en el MV
1	-0.5	0.5
2	2	-2
3	4.5	0.5
4	2	2.5
5	3	1.5
6	4	3.5
7	3.5	-0.5
8	3.5	4
9	0.5	4.5
10	2	1.5
11	3.5	1
12	2	2
13	4	3.5
14	5	4
15	4	4.5
16	2	2.5
17	0.5	1
18	0	2
19	1.5	0.5
20	3	1

La Tabla que se presenta a continuación (véase Tabla 39) contiene la puntuación promedio que se obtuvo considerando las puntuaciones de todos los individuos para la parte de la encuesta dedicada a estudiar la satisfacción personal.

Tabla 39. Puntuación promedio obtenida para satisfacción personal

Puntuación promedio en el MR	Puntuación promedio en el MV
2.50	1.90

De acuerdo a las puntuaciones promedio que se obtuvieron para ambos mundos, una vez más se puede ver que los resultados del mundo virtual no están muy alejados de la satisfacción personal que se obtiene en el mundo real. La ventaja la presenta el MR con una puntuación promedio de 2.50 pero el MV quedó

a menos de un punto de igualar el resultado llegando a un puntaje promedio de 1.90. Esta diferencia mínima nos indica que los jugadores de MMORPGs que participaron en la encuesta están alcanzando casi lo mismos niveles de satisfacción que logran al convivir con sus amistades en el mundo real.

Capítulo 7. Conclusiones

En este capítulo se presentan las conclusiones a las que se llegó después de haber realizado todo el proceso de investigación. Cabe recordar que el aporte principal de esta tesis es su marco teórico el cual se espera sirva como base para investigaciones futuras dirigidas a estudiar las implicaciones de la interacción entre el mundo real y virtual.

A partir de lo anterior se derivó un objetivo secundario el cuál consistió en la realización de un estudio piloto que ejemplificara las posibles investigaciones que se pueden derivar a través del la base teórica elaborada. Este estudio piloto se enfocó a analizar los patrones de interacción social que surgen en los MMORPGs, estudiando su efecto en el comportamiento del individuo y las redes sociales que se generan, a través de una comparación entre el mundo real y el mundo virtual. La investigación se realizó bajo el supuesto que la interacción mencionada estaba teniendo un efecto sobre dos elementos principalmente: el individuo que juega e interactúa en los MMORPGs y en las redes sociales generadas para estos individuos. Respecto al efecto en el comportamiento del individuo se determinó que se procedería a estudiar el fenómeno mediante los cambios en dos variables: los patrones de interacción social y la satisfacción personal. En cuanto al efecto en las redes sociales, se consideró directamente a las redes sociales como la variable para determinar los cambios que se estaban produciendo. Como se vio en capítulos anteriores se recopiló información mediante una encuesta diseñada para recolectar datos sobre las tres variables principales para posteriormente llevar a cabo un análisis de todos los datos reunidos. La idea de todo esto es que el lector pueda identificar hasta cierto grado la influencia que está teniendo el mundo virtual desde el punto de vista social en los individuos que interactúan en el. Aunque como se ha manejado anteriormente los resultados que se obtuvieron no son representativos de la totalidad de jugadores de los MMORPGs.

Las conclusiones que aquí se presentan están divididas en tres partes, la primera corresponde a las conclusiones resultantes de la elaboración del marco teórico para esta tesis, la segunda aborda lo que se concluye en base al estudio piloto realizada y finalmente se incluyen conclusiones generales sobre el trabajo realizado.

7.1 Conclusiones del marco teórico

Al elaborar el marco teórico de esta investigación se pudo constatar que existe una gran cantidad de teoría en cuanto a la interacción social tradicional, es decir, aquella que se lleva a cabo entre dos o más personas que se encuentran F2F. Gran parte de esta teoría ha permanecido sin cambios durante ya varios años ya que la forma en que el hombre interactúa con otras personas permaneció estable

durante un tiempo relativamente largo; sin embargo, a partir de que el hombre comenzó a interactuar a través de las capacidades creadas por las tecnologías de información y comunicaciones la teoría existente sobre la interacción social F2F ha surgido la inquietud de considerar si esta teoría puede aún ser útil para soportar satisfactoriamente la nueva forma de interacción virtual.

Los MMORPGs constituyen un claro ejemplo sobre los lugares donde puede llevarse a cabo este nuevo tipo de interacción virtual. Desde la aparición de los video juegos, la teoría sobre el papel del juego en la vida del hombre sufrió cambios muy importantes; ahora en el caso de los MMORPGs, nuevamente la teoría existente se enfrenta a nuevos fenómenos para los cuales en ocasiones aún no existe ningún tipo de antecedente, sobre todo por el hecho de que los MMORPGs pudieran afectar tanto la teoría sobre el papel del juego en la vida del hombre como la teoría sobre la interacción social. Incluso dentro de la teoría un tanto más reciente sobre las comunidades en línea (comunidades que interactúan por medios virtuales) los juegos que aquí se mencionan han venido a replantear lo que ya comenzaba a darse por establecido debido a que los mundos virtuales de los MMORPGs también ofrecen un lugar propicio para la formación de comunidades.

La teoría que ha sido reunida integra algunos de los principales elementos de estos dos mundos el virtual y el real. En su conjunto esta información ofrece un panorama a partir del cual pueden comenzar a plantearse diferentes interrogantes para los puntos donde lo virtual se aleja de lo establecido para el mundo real.

7.2 Conclusiones del estudio piloto

7.2.1 Conclusiones para Patrones de Interacción Social

Al considerar todos los conceptos que se tomaron en cuenta para esta variable se puede concluir que para los individuos que participaron en el estudio, el mundo virtual de los MMORPGs sí está ejerciendo una influencia sobre algunos elementos de los patrones de interacción social que presentan, sin embargo, la influencia que se menciona varía dependiendo de la edad que tenga la persona.

Para los individuos de 15 a 18 años la influencia del MV es más o menos equilibrada para ambos mundos, es decir, no se presentan diferencias muy grandes y esto a pesar de que el mundo real tiene una influencia muy marcada en algunos conceptos. Debido a que aquí nos interesa lo que está pasando con el mundo virtual, es conveniente remarcar que los jugadores de 15 a 18 años se reúnen más frecuentemente con sus amigos virtuales. Aún y cuando sí hay una influencia en la mayoría de los conceptos (excepto en los de existencia de reglas, roles e influencia donde no se presenta ninguna influencia favorable de parte de

ninguno de los dos entornos) el mundo virtual no ha alcanzado el mismo nivel de efecto que el MR. En muchos de los conceptos el MV está bastante cerca pero no llega al mismo nivel del MR.

Para los jugadores de 19 a 22 años, el mundo real sigue teniendo mayor importancia, pero en este rango los puntos relevantes son que los individuos se están encontrando con mayor cantidad de individuos que comparten las mismas metas y tal vez esto contribuye a que los jugadores se sienten en libertad de comportarse de la misma forma con diferentes personas aun y cuando estas no sean sus amigos directamente.

El grupo de jugadores de 23 a 29 años parece estar bajo efectos bastante similares a los del rango anterior ya que en este caso los individuos también están encontrando más afinidad con otros individuos, en el mundo virtual, en cuanto a las metas a alcanzar y de la misma forma no se presentan muchos cambios de comportamiento al interactuar con diferentes individuos.

Como un caso especial, la confianza no se había considerado como un elemento dentro de los patrones de interacción que pudiera tener mucha fuerza en el mundo virtual, pero en los jugadores encuestados de 15 a 18 años la confianza que existe entre los amigos virtuales es bastante alta.

En pocas palabras el mundo virtual parece estar ejerciendo una influencia y esta puede considerarse como significativa siendo que es muy aproximada a la del mundo real, pero sin llegar al punto de cambiar totalmente los patrones de interacción social de los jugadores. Los individuos que juegan en los MMORPGs aun dan mucha importancia en el mundo real a diferentes conceptos de los patrones de interacción, sin embargo, como se comentó antes la frecuencia de reunión es mas alta en el mundo virtual, lo que de seguirse incrementando, puede contribuir a que el grupo de amigos permanezca mas tiempo junto y por consiguiente se presente una mayor interacción que influiría en los demás conceptos que conforman los patrones de interacción de manera que la presencia e importancia de cada uno en el MV se incrementaría.

7.2.2 Conclusiones para Satisfacción Personal

En cuanto a la satisfacción personal se concluye (específicamente para el conjunto de individuos que participaron en el estudio) que las personas que están obteniendo una mayor satisfacción al jugar en los MMORPGs e interactuar con otras personas son los jugadores de 15 a 18 años lo cual debe estar relacionado con el hecho de que son los jugadores que en promedio pasan más tiempo con sus amigos del mundo virtual. Al igual que en los patrones de interacción, el grupo de 15 a 18 años es donde existe un mayor balance entre ambos mundos y donde el mundo virtual presenta la influencia más alta.

Para los jugadores de 19 a 22 años también existe cierto grado de cercanía entre la influencia de ambos mundos sobre el individuo para que este alcance satisfacción, pero algunos conceptos como la obtención de conocimiento e información; y la obtención de ayuda de otras personas para realizar actividades, continúan teniendo mayor presencia en el mundo real. Cabe resaltar que en este rango de edad y en el anterior, los jugadores están alcanzando una identidad social más positiva en el mundo virtual, es decir, los sujetos perciben que reciben un mayor reconocimiento de otros como personas importantes y socialmente activas.

En cuanto al rango de 23 a 29 años se ha llegado a la conclusión de que a pesar de ser jugadores activos de MMORPGs estos no están encontrando el mismo grado de satisfacción que los más jóvenes y por ello su principal fuente de satisfacción personal se sigue encontrando en el mundo real.

De forma general, la conclusión a la que se llega es que una vez más el mundo virtual tiene presencia y esta ejerciendo influencia y cambios en los individuos que llevan a cabo interacción social en los mundos virtuales pero todo esto no alcanzó los niveles que se presentaron desde en el mundo real. La diferencia entre la influencia de ambos mundos fue aun menor que la que se presentó para los patrones de interacción social, lo que nos dice que la satisfacción que un individuo encuentra en el mundo virtual está casi al mismo nivel del real. Esto posiciona a los mundos de los MMORPGs como lugares que pueden ser seriamente considerados como fuente de satisfacción personal para un individuo al momento que este decide interactuar con otros individuos en ese entorno.

7.2.3 Conclusiones para Redes Sociales

Respecto al efecto en esta última variable se concluye (únicamente para el conjunto de personas encuestadas) que la influencia que está generando el mundo virtual es fuerte ya que de acuerdo a diferentes características de redes sociales consultadas en la parte teórica de la investigación, el mundo virtual representa un medio más propicio para que los diferentes integrantes de estas redes puedan interactuar y colaborar de forma más fluida, integrar a nuevos miembros, comunicarse con una mayor cantidad de personas, organizarse adecuadamente y ampliar el contacto más allá de las limitaciones geográficas. Lo anterior se fundamenta en el hecho de que los resultados obtenidos para el mundo virtual fueron en general superiores a los del mundo real.

En el rango de 15 a 18 años es en el único rango de edades donde el mundo real mostró tener influencia significativa sobre algunos conceptos, sin embargo, en todos ellos la ventaja continuó siendo del mundo virtual.

El único aspecto que habría que resaltar, además de la clara ventaja del mundo virtual, es que el mundo real muestra tener una mayor influencia solo en dos conceptos. El primero de ellos es en el relacionado al conocimiento interpersonal que existe entre los miembros de la red aunque esta ventaja solo se presenta en los rangos de 19 a 22 años y 23 a 29 años, es decir, los individuos de estas edades consideran que cuentan con más información personal acerca de sus contactos del mundo real que la que tienen de sus contactos del mundo virtual. El segundo concepto es el relacionado a los mecanismos de colaboración para el cual los individuos de 23 a 29 años encuentran más apropiado el mundo real.

En general se podría decir que los mundos virtuales de los MMORPGs están resultando ser un mejor medio para la integración e interacción de los individuos que conforman una red social.

7.3 Conclusiones Generales

Finalmente se puede concluir que los mundos virtuales de los MMORPGs son un entorno que está cobrando cada vez mayor fuerza y por tanto se está incrementando la importancia que la persona da a lo que ahí sucede. Como se pudo ver en los resultados arrojados por el estudio piloto en algunos aspectos el mundo real sigue teniendo una influencia mayor, pero en muchos otros ya se nota la influencia del mundo virtual, en algunos ya ha alcanzado niveles casi iguales e incluso en algunos otros ya ha superado al mundo real, sobre todo es lo referente a las redes sociales.

Esto nos lleva a lo que se ha mencionado desde el inicio de la investigación, es decir, la importancia de estudiar el fenómeno y no esperar a que los cambios que se están generando nos tomen por sorpresa. Este tipo de investigaciones forman parte de una nueva área poco explorada como lo es la socio-computación y como se puede observar en los resultados de este estudio piloto, se genera información que puede resultar de importancia para diferentes personas como pueden ser los diseñadores y desarrolladores de juegos quienes pueden estar buscando en que áreas o aspectos se puede explotar aún más el aspecto social de los MMORPGs; además la información generada puede resultar útil para los propios jugadores, así como para familiares, amigos y la sociedad en general quienes deben poder contar con la información necesaria para saber cual es el impacto que están teniendo estos juegos en la vida diaria de las personas y que es lo que se puede esperar a futuro.

7.4 Trabajos Futuros

Como se mencionó al inicio del desarrollo de esta tesis el estudio que fue desarrollado pretende sentar la base y servir como ejemplo sobre el tipo de investigaciones que pueden ser realizadas a partir del marco teórico reunido el cual integra diferentes aspectos de la interacción social tradicional en el mundo real y su extensión hacia nuevas formas de interacción como la interacción virtual.

Con el objetivo de profundizar en el estudio piloto realizado se propone realizar lo siguiente:

- Repetir el estudio ampliando el tamaño de la muestra de forma que sea válida estadísticamente hablando. Existe la opción de ampliar la muestra dentro de la ciudad de Monterrey o ampliar la cobertura incluyendo otras ciudades.
- Realizar un estudio similar tomando como caso de estudio un MMORPG específico (*World of Warcraft*, *Everquest*, etc.)
- Realizar una investigación donde se compare el impacto de la interacción social en diferentes tipos de mundos virtuales (por ejemplo puede ser el mundo de un MMORPG contra el mundo de *Second Life*).
- Realizar el mismo estudio haciendo una diferencia entre la población femenina y masculina, para comparar las diferencias entre géneros.
- Ampliar el estudio en cualquiera de las variables mencionadas en el estudio piloto

Según se pudo observar, durante la realización de este estudio, las investigaciones dedicadas a medir el impacto social de los efectos que están generando los MMORPGs en los individuos que los juegan, es un área de estudio que está comenzando apenas a poblarse y que se ubica dentro del área de la socio-computación, sin embargo, la mayoría de los estudios que se han realizado hasta este momento parecen estar enfocados a generalizar sus resultados a toda la población de jugadores, por lo que podría resultar interesante conocer cual es la situación particular del ambiente mexicano.

Uno de los objetivos principales de una investigación exploratoria es el generar preguntas para futuras investigaciones más detalladas. Así pues, tomando en cuenta la teoría recopilada para la integración del marco teórico de esta tesis y observando algunos de los resultados preliminares obtenidos en el estudio piloto, pueden surgir otras preguntas de investigación como por ejemplo:

Del capítulo de interacción social.

- ¿Con que efectividad puede aplicarse el conocimiento, adquirido durante la solución de conflictos en el mundo real, a situaciones del mundo virtual (y viceversa)?
- ¿Pueden personas que en el MR son catalogadas como diferentes formar relaciones estables en el mundo virtual?
- ¿Es igual el tiempo necesario para formar una amistad en el mundo real y en el mundo virtual?
- Una característica de los grupos es que estos persigan metas que todos sus integrantes pueden alcanzar ¿Qué ocurre con los individuos que en el MR tienen alguna discapacidad pero que en el MV esto no significa una limitante?
- ¿Qué sucede con las dos vertientes (individual y grupal) del estudio de la interacción social al tratar de aplicarlas a los MMORPGs? ¿Pueden ser aplicadas? ¿Ambas? ¿Ninguna?
- ¿Qué efectos tienen las diferencias culturales que puedan existir entre los miembros de un grupo virtual en un MMORPG?
- Se menciona que la confianza altamente desarrollada es vital para la formación de grupos ¿Es esto posible en un MMORPG?
- Para la formación de grupos en el MR se han identificado una serie de razones generales. Los jugadores de MMORPGs generalmente inician su participación en estos juegos por diversión ¿Cómo afecta esto a la generación de grupos dentro de ese mundo virtual?
- ¿Qué efectos tiene el hecho de que un individuo amplíe la cantidad de personas con las que puede interactuar a través de los MMORPGs?, de igual forma ¿Qué implicaciones tiene el hecho que a través de los MMORPGs el individuo puede formar parte de una mayor cantidad de grupos de personas?

Del capítulo de Juegos de Rol Multijugador Masivos en Línea.

- ¿Las variaciones del impacto del mundo virtual que se presentan en los diferentes rangos de edades está relacionado de alguna forma con la etapa de la industria de los video juegos que le tocó vivir a cada individuo?
- ¿Qué podría esperarse del impacto del mundo virtual conforme las nuevas generaciones que ya nacen con la presencia de estos juegos se integren a la comunidad de jugadores de MMORPGs?
- ¿Pueden ser utilizados los MMORPGs con otros fines además de entretenimiento, digamos por ejemplo con fines didácticos y de aprendizaje o incluso para desarrollar otro tipo de habilidades como de liderazgo y administración de personal subordinado?
- ¿Qué efectos tiene el hecho de que los jugadores participen en más de un MMORPG?

Del capítulo sobre el juego y el nombre

- Dentro de la clasificación de tipos de juego de Piaget se identificó que los MMORPGs se ajustan dentro del tipo de juegos con reglas, pero además por el mero hecho de ser mundos virtuales, es decir, que no existen físicamente, integran elementos de juego simbólico (todo lo que sucede en el mundo virtual es de cierta forma simbólico) ¿Qué implicaciones tiene esto para una persona adulta que normalmente solo realizaba juegos de tipo simbólico en la infancia?
- ¿Qué efectos tiene en el individuo que los logros obtenidos en el mundo virtual no puedan ser transportados al mundo real?
- ¿Por qué dentro de las etapas de desarrollo del jugador mencionadas un individuo que ha llegado a la fase de científico no evoluciona a político?
- ¿Qué sucede con aquellos individuos que han alcanzado todas las etapas de desarrollo?

Del capítulo 4 sobre las comunidades en línea

- ¿Hasta que punto pueden los desarrolladores de MMORPGs explotar el potencial de interacción social que ofrecen estos juegos?
- ¿Podrán los desarrolladores llegar a un punto donde se tenga un control total sobre la interacción social que se presenta en los MMORPGs?
- ¿Pueden las comunidades virtuales de los MMORPGs sustituir a las reales?
- ¿Presentan alguna ventaja las comunidades en línea basadas en mundos virtuales sobre los demás tipos de comunidades en línea?

Preguntas generales y surgidas a partir de los resultados del estudio piloto.

- ¿Cuáles son los efectos de que en los MMORPGs individuos de diferentes edades (que puede ir desde un poco menos de 14 años hasta personas adultas) estén interactuando para cumplir determinadas metas dentro del juego? ¿Es esto benéfico? ¿Deben surgir algún tipo de regulaciones al respecto?
- ¿A qué se debe que los individuos del rango de 19 a 22 años presentan resultados un tanto diferentes a los otros rangos? ¿Tendrá relación con las etapas de cambio en la industria de los videos juegos?
- ¿Por qué los jugadores más jóvenes muestran una tendencia hacia una mayor generación de confianza con las personas que interactúan en el mundo virtual?
- ¿Pueden los MMORPGs ser utilizados de forma similar a la caja de Skinner (Skinner's Box (Appelcline, 2005)) para estudiar el comportamiento de los individuos?
- ¿Por qué los individuos de 15 a 18 años están generando altos niveles de confianza en su grupo de amigos virtual?

- ¿Qué tipo de personas son propensas a desarrollar una adicción a los MMORPGs?

7.5 Comentarios Personales

Algunas de las cosas que pude observar durante el proceso de recopilación de datos para el estudio piloto y con mi propia experiencia, es que muchas de las personas que son jugadoras de MMORPGs cuentan con amigos que son compañeros de juego en los mundos virtuales pero a su vez también forman parte de su grupo de amigos en el mundo real. Mediante mi experiencia personal puedo decir que esto sucede de dos formas diferentes; la primera es que una amistad existente en el mundo real se transporta al ambiente virtual, es decir, una persona puede invitar a uno o varios de sus amigos, que ya conoce físicamente, a que juntos entren al mundo virtual. La segunda, es cuando los individuos se conocen en el mundo virtual y deciden conocerse físicamente, algunos grupos llegan a organizar reuniones donde los individuos del grupo de juego o “guild” se conocen en forma presencial. Según comentarios de algunas personas, estas reuniones pueden variar desde muy gratificantes a bastante malas, malas en el sentido de que algunos encuentran difícil la interacción al momento de encontrarse cara a cara con los demás.

Además pude observar que la mayoría de los jugadores participan en al menos dos MMORPGs al mismo tiempo; es decir, mantienen cuentas en juegos diferentes que desarrollan en lapsos interrumpidos para cada juego, algunos tienen en cuentas en una mayor cantidad de juegos. Para el caso de los individuos que fueron encuestados para la realización de este proyecto, todos ellos participaban en un MMORPG (Ragnarok Online) para el cual no se necesita el pago de una cuota para su acceso a el.

Finalmente me parece muy interesante el que se podría esperar en un futuro de los diferentes intercambios comerciales que se están presentando dentro de los MMORPGs, ya que como he observado y me han comentado algunos jugadores las personas están pagando a otras, dinero del mundo real por la compra de objetos existentes solo en el mundo virtual. Incluso se pueden encontrar casos (por ejemplo en eBay) donde los individuos venden sus cuentas personales dentro de los mundos virtuales.

Como se puede ver se están presentando diferentes fenómenos dentro de los MMORPGs, algunos no tan novedosos, pero otros son totalmente nuevos y para los cuales no existía ningún tipo de referencia. Esto nos habla sobre las posibilidades que ofrecen estos mundos virtuales y sobre la importancia de comprender lo más que se pueda sobre este tema del que se espera se sigan presentando diferentes inquietudes.

Anexos

Anexo A. Desarrollo de un MMORPG

Si algún individuo se propone o tienen en mente iniciar el desarrollo de un MMORPG, este debe de estar preparado para pasar por un impresionante proceso de aprendizaje y desarrollo. Desarrollar un MMORPG requiere habilidades para crear modelos en 3D, animar criaturas por computadora, diseñar complejos escenarios y personajes, y lidiar con diferentes protocolos de red. Adquirir todas estas habilidades puede tomar años.

Diferentes paquetes de software para desarrollo de juegos pueden ser encontrados en Internet, tales como Torque Engine de Garage Games u opciones open source como Cube 3D, Cristalspace, NeL y World Forge. En Internet también pueden encontrarse las herramientas necesarias para desarrollo de modelos (Milkshape), edición de niveles (QuArk, Worldcraft) y control de versiones (WinCvs, MacCvs). Puede tomar meses antes de poder dominar la programación de video juegos en cualquiera de estos paquetes.

Suponiendo que ya se cuenta con estos requisitos y se desea iniciar con el desarrollo, este puede llevar incluso más años que los requisitos anteriores. Esta es la razón por la cual los MMORPGs son desarrollados por grupos de especialistas en diferentes campos como arte, programación y diseño. La forma en que las actividades para el desarrollo de un MMORPG son divididas puede variar pero se pueden resumir en las etapas mencionadas por Kelly (2004) las cuales son: historia, diseño del juego, arte, animación, programación, bases de datos y servidores; sonido y música; y ajustes finales. La forma en que se organiza este proceso es parecido al de cualquier otra compañía, hay un director general, jefes de área, líderes de grupo, etc.

A.1 Diseño del juego

Inicialmente cuando el juego no es más que una idea, según Kelly (2004), el director y el jefe de diseño se reúnen para acordar diferentes características que incluirá el juego. Estas pueden abarcar aspectos como:

- La historia que explica el porqué de los jugadores y criaturas en el nuevo mundo virtual.
- Las razas disponibles para elección de los jugadores.
- La economía total del juego.
- Las habilidades y características disponibles para los personajes.
- La ubicación de los calabozos, trampas, acertijos y criaturas.
- Como funcionarán las tareas que tendrán que cumplir los jugadores.

- Si el ataque entre jugadores será permitido y dónde.

Además de estos aspectos pueden surgir algunos otros más específicos, por ejemplo:

- El número de puntos de experiencia que obtendrá el jugador al atacar diferentes tipos de criaturas (diferente cantidad de puntos por tipo de criatura).
- Que tan rápido se descomponen (desaparecen) los cuerpos de criaturas o jugadores derrotados.
- El valor y número de ítems especiales en el juego.
- La dificultad para sobrevivir en un área específica del mundo virtual.
- El lapso de tiempo en el que una criatura irritada perseguirá a su atacante.
- El resultado de que un jugador salte de una colina o coma una fruta (en el mundo virtual).

Una vez que todas estas características son aclaradas y establecidas, estas deben de ser balanceadas. Por ejemplo un mago puede necesitar de 10 puntos de experiencia y 5 ítems raros y caros (en términos de esfuerzo necesario para obtenerlos) para realizar un conjuro, pero un espadachín puede usar una y otra vez una espada un tanto barata y fácil de conseguir. Puede establecerse que los conjuros del mago tengan un efecto de ataque tres veces mayor que la espada ¿Esto equilibraría las cosas o daría ventaja al mago?. Este tipo de consideraciones se vuelven parte del sistema de juego. Representan las reglas que establecen los protocolos de interacción entre jugadores y todos los demás elementos del juego, es decir, rigen como los jugadores se mueven, disparan, reúnen, intercambian ítems, pelean entre ellos, superan obstáculos, crecen, desarrollan y mueren. (Kelly, 2004)

A.2 Arte

Según comenta Kelly (2004) mientras los principios de diseño toman forma, los artistas de concepto trabajan con el director de arte para dar forma a los diferentes ambientes que definirán el aspecto visual del mundo virtual. Artistas de diferentes disciplinas dan vida a esos conceptos.

Por ejemplo los artistas de escenarios se centran en la construcción del mundo en sí, usando un editor de terrenos. Ellos son los encargados de designar donde se elevarán las montañas, donde las colinas se convertirán en desierto y donde el terreno se encontrará con el océano.

Los escenarios son creados inicialmente en forma de esquemas de líneas, y los artistas en 2D los cubren con texturas, fotografías, pinturas o imágenes dibujadas que son aplicadas al terreno y objetos del mundo virtual.

Otro grupo de artistas se centra en diseños arquitectónicos dando forma a edificios e interiores de los calabozos. Otros se concentran en la creación de ítems. En conjunto construyen todo desde edificios, decoración, rocas hasta accesorios, armas y ropa. Cuando esto está listo un grupo de decoradores colocan los ítems dentro del mundo virtual y de la misma forma ubican los árboles, rocas y edificios en los escenarios.

Mientras el mundo toma forma, los artistas en personajes 3D se centran en la construcción de personajes en 3D utilizando las mismas herramientas de modelación y diseño que se usan en películas de animación en 3D, en generación de efectos especiales y en creación de experiencias virtuales. En ocasiones los personajes son generados a través de polígonos que después son utilizados por el artista para crear formas más sofisticadas. En otras, las formas son generadas a partir de digitalizaciones del cuerpo humano u otras criaturas reales. Finalmente, en ocasiones se crean maquetas especiales que después son digitalizadas con un escáner 3D.

Todo esto ocurre mientras otros artistas en 2D (generalmente con experiencia en ilustración de historietas y diseño Web) se encargan de diseñar y construir la interfaz gráfica con el usuario de manera que permita a los jugadores ver los personajes y criaturas en 3D a través de una parte de la ventana, mientras que a la vez se revelen otros objetos cruciales para el bienestar del personaje, en especial:

- Los objetos que se encuentran en el inventario del personaje.
- El catálogo de puntos de experiencia, destrezas y habilidades acumulados hasta el momento por el personaje.
- Mapas y radar que ayuden al personaje en viajar por los escenarios.
- El equipo del personaje, es decir, ropa, armadura, accesorios e ítems transportables.
- El dispositivo de rastreo que permite al personaje identificar a otros personajes y criaturas desde la distancia.

A.3 Animación

En la etapa de animación Kelly (2004) comenta que una vez que los modelos de los personajes en 3D están disponibles para experimentación en la computadora, los animadores comienzan a hacer que estos personajes “vivientes” se muevan, articulando las diferentes partes y creando huesos para los cuerpos.

La articulación involucra establecer donde se ubicaran las uniones de las articulaciones y como es que el personaje realizará los diferentes movimientos que efectúe. Esto permite al personaje retraer sus codos cuando usa un arco, o doblar

las rodillas cuando se inclina para recoger algo. La creación de huesos involucra la inserción de huesos virtuales como fémures, tibias y columna vertebral para indicar a la computadora cuales partes del cuerpo deben permanecer rígidas cuando el personaje realiza un movimiento.

Para ser animados, el cuerpo de los personajes se dobla dentro de la computadora de manera que el cuerpo quede en una serie de posiciones congeladas mientras que la computadora almacena los movimientos que se van presentando. Por ejemplo el personaje puede presentarse inicialmente en una posición erguida y después en cuclillas, en seguida la computadora realiza una interpolación de los movimientos involucrados para llegar de una posición a la otra. Esta serie de movimientos son agrupados y se les llama patrones fijos de acción o secuencias de pose a pose.

Estos patrones de movimiento pueden ser almacenados de forma independiente a los objetos que realicen el movimiento, y pueden volverse parte del repertorio de movimientos del juego. Los patrones pueden ser reusados por cualquiera de los personajes o criaturas del juego. Por ejemplo un patrón puede ser llamado “personaje muere de forma histriónica”, este patrón incluirá acciones animadas tales como: el personaje toca la zona de su corazón con ambas manos, inclina la cabeza hacia atrás y cae estrepitosamente.

Una vez que estos comportamientos son estabilizados y almacenados, pueden ser ligados formando cadenas y usados en diferentes partes del juego. El mismo movimiento puede ser usado en distintas secuencias animadas, por ejemplo, el personaje levanta un objeto, como una espada o algún otro ítem, y lo exhibe en señal de que lo acaba de obtener (como mostrándolo a los demás). El movimiento realizado por el personaje en la acción anterior también puede ser utilizado en otra secuencia donde el personaje levanta el brazo en una subasta para realizar una oferta.

Muchos de estos movimientos también terminan siendo usados en el sistema del juego de emociones físicas. Palabras tales como “-baila-”, “-señala-”, “-saludo-” y otras, son traducidas en patrones de movimiento que los personajes realizan cuando el jugador ingresa alguna de las palabras mencionadas (comandos).

A.4 Programación

Según la descripción de Kelly (2004), muchas de las reglas de diseño del juego están contenidas dentro de la infraestructura del código programado. El código es agregado en capas, comenzando por las reglas que aplican a todo dentro del mundo del juego hasta llegar a reglas que se aplican solo a ciertos objetos muy específicos, como una criatura o personaje, en situaciones especiales.

En este nivel se encuentran las reglas de “física básica”, que son las reglas que rigen como se comportarán los objetos en el mundo virtual. Por ejemplo, todas las personas saben que si, en el mundo real, se suelta una pelota en medio del aire esta caerá al suelo y que si se lanza una roca, esta trazará una trayectoria parabólica en el aire hasta caer al suelo. En cambio en el mundo virtual, si se suelta un objeto cualquiera, este se quedará suspendido en ese lugar hasta que se escriba el código que indique como debe comportarse el objeto en esa situación. Estas reglas Newtonianas varían de acuerdo al juego, por ejemplo en alguno de estos juegos el jugador puede lidiar con 5Gs de gravedad al realizar un viaje intergaláctico o experimentar gravedad cero por estar en el espacio exterior o ser suspendido en el aire por un conjuro mágico. La creación de estas reglas corre a cargo de los programadores “físicos”.

A un nivel mayor de complejidad se encuentra el código de las reglas usadas para que las criaturas del juego tomen vida, estas reglas determinan en que momento las criaturas (no controladas por jugadores) realizarán acciones como: correr, atacar, merodear, formar manadas o asechar. Incluso antes de que la forma física de las criaturas esté terminada, estos módulos de inteligencia artificial son diseñados por programadores de IA (Inteligencia Artificial) para poder dar a las criaturas un comportamiento en cierto grado complejo.

Cuando el desarrollo del juego se encuentra en sus inicios, los principios básicos de física e IA son escritos usualmente en C++. Conforme los programadores estandarizan las estructuras básicas del juego, estos comienzan a pasar más tiempo en el uso de un pseudocódigo parecido al lenguaje natural humano llamado *script*. Al final muchos módulos de *script* toman la forma de reglas contenidas en los objetos, es decir, bloques de código que se activan cuando un evento los activa.

Mientras que las reglas de física e IA están siendo desarrolladas, se lleva a cabo la codificación de los mecanismos de control que rigen la forma en que los jugadores interactúan dentro del mundo virtual. Esta parte de la codificación es de alta prioridad ya que gran parte del sentido del juego se basa en saqueos, intercambios, ventas y compras. Por ejemplo los jugadores tal vez tengan que dar click a un vendedor para que se abra una ventana y muestre los artículos que este tiene a la venta, talvez tengan que encantar a una criatura para poder hacerla su mascota o puede ser que tengan que usar algún tipo de comando “voodoo” para tomar control sobre el personaje de otro jugador. Todas estas acciones son controladas por la programación que estable que acciones están permitidas para los jugadores.

A.5 Bases de datos y servidores

Una vez que todos los elementos del mundo virtual son colocados en su lugar, la interfaz del usuario es unida a todos los diferentes sistemas del juego a la vez. Las interacciones entre estas diferentes partes del juego son más complejas de lo que pueden observarse en la pantalla. Esto se debe a que parte de parte de lo que aparece en la pantalla del usuario proviene de su propia computadora (cliente) y otra parte proviene de la computadora de la compañía que desarrollo el juego (servidor). Por ejemplo cuando un jugador ve cuatro destellantes gemas dentro de su inventario, las fotografías de esas gemas de hecho están almacenadas en la computadora del usuario, pero la información que muestra que son cuatro gemas es enviada desde la base de datos del personaje del usuario que se encuentra en el servidor de la compañía. (Kelly, 2004)

En los MMORPGs caseros (desarrollados por usuarios) esto se vuelve aun más complicado porque al invitar a otros jugadores, la computadora de la persona que hizo el juego se convierte en ambas cosas, servidor y cliente. En este tipo de juegos, el número de jugadores que pueden ingresar al mismo tiempo al mundo virtual depende de el ancho de bande la conexión. Por ejemplo si la conexión del usuario es de banda ancha, a través de un cable módem, el mundo virtual podrá contener otros 64 jugadores junto con el creador. En cambio alguien que ofrece el acceso a un MMORPG desde una conexión de poco ancho de banda, por ejemplo por línea telefónica, podrá contener a uno o dos jugadores más. (Kelly, 2004)

Además de la base de datos del personaje, hay otros de ítems y criaturas, que mantienen un registro de la salud (puntos de vida), valor o ubicación de cientos de miles de criaturas e ítems diferentes distribuidas a través de todo el mundo virtual. Información de este tipo también debe ser integrada al interfaz con el usuario.

A.6 Historia, sonido y música

Finalmente, de acuerdo a Kelly (2004), cuando todos los elementos de diseño esenciales han sido construidos, cuando el motor del juego se encuentra funcionando, cuando las bases de datos están llenas y cuando la IA artificial funciona, es el momento cuando se inserta la historia que integrará todo estos elementos. Esta historia base, elaborada desde el inicio del desarrollo (es decir, la historia no se desarrolla en este punto, de hecho la historia es el primer elemento que se construye pero en este punto es donde se inserta en el juego), cuenta la historia de las diferentes razas que habitan el mundo virtual, explica cual es el propósito de los personajes dentro del mundo, y establece la narrativa base para giros futuros en la historia. Para algunos juegos incluso se contratan novelistas de fantasía o ciencia ficción para que revisen y ajusten las historias, esto debido a que para muchos jugadores una historia compleja e interesante es la base para disfrutar del juego.

En cuanto al audio, es muy probable que el primer sonido se presente cuando todo lo fundamental del juego ha sido desarrollado. Los diseñadores de sonido buscan durante meses los efectos de sonido apropiados para el juego. No puedo resultar extraño que se les encuentre golpeando todo tipo de objetos en su búsqueda por el sonido ideal.

A menudo la música también es insertada en este punto del desarrollo. La música del juego generalmente está compuesta en ciclos para facilitar su unión a las diferentes acciones dentro del juego. En esta etapa los compositores trabajan junto a los programadores para asegurar ciertas acciones del personaje en áreas específicas del mundo, activen las melodías apropiadas. Esto quiere decir, por ejemplo, que cuando el personaje se encuentre descansando se pueda escuchar música agradable y relajante, en cambio, cuando el personaje se encuentren en medio de una batalla se pueda escuchar música techno que acelere el corazón y haga vibrar las bocinas.

A.7 Toques Finales

De acuerdo a Kelly (2004) el proceso de desarrollo finaliza con una serie de ajustes finales, los cuales se realizan una vez que los componentes principales del juego están instalados, en este momento se realiza la primera prueba, o prueba alpha, entre los propios desarrolladores del juego y sus familias. Cuando el juego al fin es hecho público, durante las etapas de la prueba beta, los aspectos de conexión a larga distancia y multijugador son los que reciben la mayor cantidad de atención y ajustes.

El código de red que controla la relación cliente/servidor y la administración de flujos de paquetes son puestos a prueba. Entonces la prueba beta se extiende a más y más jugadores para asegurar que el código puede mantener a los cientos de participantes conectados simultáneamente, sin que se corten conexiones u ocurran retardos en el tiempo que transcurre a partir que un usuario presiona una tecla y la acción que se produce en la pantalla.

Al mismo tiempo el componente gráfico del motor del juego, se somete a prueba para ver si es capaz de manejar la capacidad de reaparición del mundo virtual en la pantalla del usuario. Esto es una tarea poco sorprendente ya que en el mundo real cuando miramos hacia un lugar los objetos que observamos ya existían ahí incluso antes de dirigir la mirada a ese lugar, en cambio en el mundo virtual, los objetos no existen si no hasta que se les ve. Si se lleva un personaje hasta al borde de una colina, la computadora tiene que calcular hacia donde está mirando el personaje y determina que objetos o parte del escenario debe ser mostrado en ese lugar específico. Cuando determina que se debe mostrar, debe

“dibujarlo” en pantalla en menos de un segundo (1/30 de segundo) para dar la ilusión que en verdad se está mirando un mundo.

Al tope de todo esto se encuentra un nivel de comunicaciones que requiere de su propia programación, diseñado para permitir la comunicación de los personajes a través del envío de mensajes, chat privado y envío de alertas entre ellos.

Cuando el juego contiene más usuarios de los que puede soportar (usualmente entre 2000 y 4000 jugadores conectados simultáneamente) un sistema de entrada debe ser establecido para que los usuarios puedan escoger entre diferentes servidores.

Finalmente, en algunos juegos, se incluye la opción de ubicación para aquellos jugadores que desean ingresar los comandos de juego en francés, coreano, etc. En este momento el juego está listo para ser comercializado.

Cuando un juego se vuelve viejo, un grupo pequeño de desarrolladores se encarga de actualizarlo y mejorarlo, extendiendo la historia, agregando escenarios y agregando nuevas características y funcionalidades. El trabajo de los desarrolladores en realidad nunca termina hasta que se introduce una nueva versión del juego que lo sustituye completamente.

Para un MMORPG de gran tamaño, todo este proceso de desarrollo toma entre un año y medio y tres años y tiene un costo de varios millones de dólares. Pueden ocurrir contratiempos que extiendan el tiempo de desarrollo o incrementen la inversión, pero el resultado final bien puede valer la pena. Un juego que atrae 30,000 jugadores (un número modesto para un MMORPG) puede generar \$1.5 millones de dólares en ventas y entre otros \$3 y \$5 millones por suscripciones anuales.

Los MMORPGs generalmente duran de tres a seis años antes de ser reemplazados por una versión nueva del mismo juego, por lo que un juego popular puede generar gran cantidad de ganancias. Algunos juegos, incluso después de haber sido “reemplazados” por sus versiones nuevas, continúan funcionando por lo que no se sabe a ciencia cierta que tanto se puede extender el tiempo que puedan seguir funcionando algunos de los MMORPGs actuales.

Anexo B. Encuesta aplicada.

Esta encuesta forma parte de un proyecto de investigación desarrollado para el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey campus Monterrey. Esta investigación está a cargo del Ing. Siusen Iker Phang Hurtado, estudiante de la Maestría en Administración de Tecnologías de Información, y tiene por objetivo explorar los efectos de la interacción social dentro de los mundos virtuales creados en los MMORPGs (Juegos de Rol Multijugador Masivos en Línea).

De antemano se agradece su tiempo y cooperación.

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de preguntas, lee detenidamente las opciones de respuesta presentadas y elige una y márcala con una "X". Si no se ofrece ninguna opción, la respuesta deberá ser suministrada por el encuestado.

La mayoría de las preguntas presentan una escala del uno al cinco (para mundo real y virtual) de la cual se elegirá y marcará la que mejor se ajuste a la opinión de la persona que responde. Se deberá elegir una respuesta tanto en la escala del mundo real, como en la escala del mundo virtual.

Preguntas:

Edad _____
Sexo _____

1. ¿Tienes un grupo de amigos?
(1) Si (2) No

2. ¿Cuántas personas conforman tu grupo de amigos?

Mundo Real Mundo virtual

3. ¿Hace cuanto tiempo que son amigos?

Mundo Real Mundo virtual

4. ¿Con qué frecuencia se reúnen?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi diario	Todos los días

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi diario	Todos los días

5. ¿Cuánto tiempo permaneces con ellos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
1hrs	2hrs	3hrs	4hrs	5hrs o más

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
1hrs	2hrs	3hrs	4hrs	5hrs o más

6. ¿Tomas la iniciativa para organizar las reuniones?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

7. Cuando tu grupo se reúne para hacer algo, ¿Tienen reglas o formas de conducta específicas del grupo?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

8. ¿Es tu opinión tomada en cuenta para dirigir las actividades que realiza el grupo?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

9. ¿Todos los integrantes de tu grupo de amigos están de acuerdo en las actividades que realizan cuando se reúnen?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

10. ¿Es una misma persona la que toma las decisiones sobre hacer o no hacer alguna actividad?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

11. ¿Te comparas con alguno de tus amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

12. ¿Consideras que tu comportamiento es igual mientras estás con tus amigos que cuando no estas con ellos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Totalmente diferente	Diferente	No se	Igual	Totalmente igual

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Totalmente diferente	Diferente	No se	Igual	Totalmente igual

13. ¿Confías en tus amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

14. En general, ¿Cómo consideras que es la unión con tu grupo de amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Muy débil	Débil	Regular	Fuerte	Muy fuerte

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Muy débil	Débil	Regular	Fuerte	Muy fuerte

15. ¿Tú o tus amigos invitan a otras personas a formar parte del grupo?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

16. ¿Qué tan a menudo estableces alguna relación con personas que te hayan sido presentadas por un amigo de tu grupo?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

17. ¿Tienes información personal sobre personas que no son tus amistades directas pero que te fueron presentadas por tus amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Muy poca	Poca	Regular	Casi toda	Toda

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Muy poca	Poca	Regular	Casi toda	Toda

18. Cuando se disponen a llevar a cabo una actividad, ¿Cómo es la colaboración con aquellas personas con las que no tienes una amistad directa?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Muy complicada	Complicada	Regular	Sencilla	Muy sencilla

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Muy complicada	Complicada	Regular	Sencilla	Muy sencilla

19. Cuando te reúnes con amigos y conocidos, ¿Con cuántas personas te es posible comunicarte al mismo tiempo?

Mundo real				
1	2	3	4	5
1-2	3-4	4-5	5-6	6 o más

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
1-2	3-4	4-5	5-6	6 o más

20. ¿En tu grupo de amigos, tienen los recursos necesarios para organizar una actividad que involucre a tus amigos directos e indirectos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

21. ¿Tus amigos y conocidos viven cerca de donde tú vives?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Todos	Casi Todos	Algunos	Pocos	Ninguno

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Todos	Casi todos	Algunos	Pocos	Ninguno

22. ¿Has alcanzado metas gracias a la ayuda de tu grupo de amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

23. ¿Es probable que hubieras podido alcanzar estas metas tú solo?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Muy probable	Poco Probable	No se	Poco Improbable	Muy improbable

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Muy probable	Poco Probable	No se	Poco Improbable	Muy improbable

24. ¿Aprendes cosas valiosas de tus amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

25. ¿Te sientes valorado y apreciado por tus amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

26. ¿Te sientes seguro de ti mismo cuando estás con tus amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

27. ¿Alguna vez te has sentido admirado por otras personas por formar parte de tu grupo de amigos?

Mundo real				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

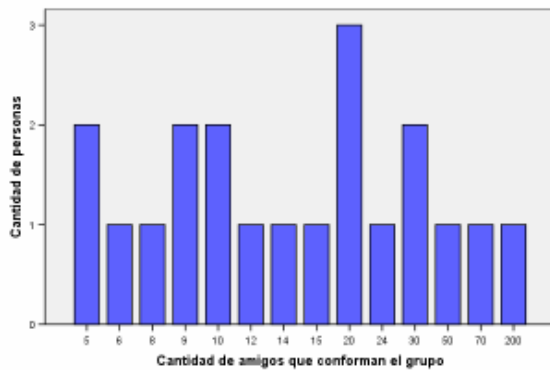
Mundo virtual				
1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Casi siempre	Siempre

Anexo C. Datos Recolectados

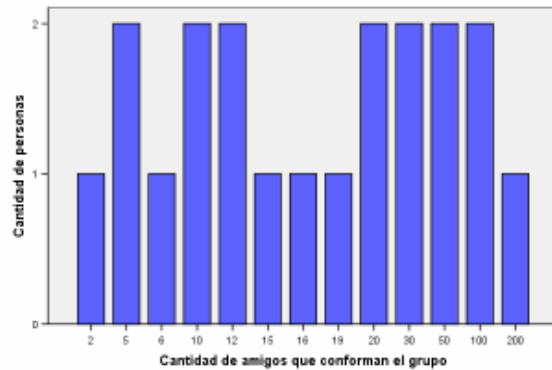
Los datos recopilados a través de la encuesta pueden ser consultados en el CD que se encuentra anexo en este apartado.

C1. Número de personas que conforman el grupo de amigos en ambos mundos.

Número de personas cuyo grupo está formado por una cierta cantidad de amigos en el MR

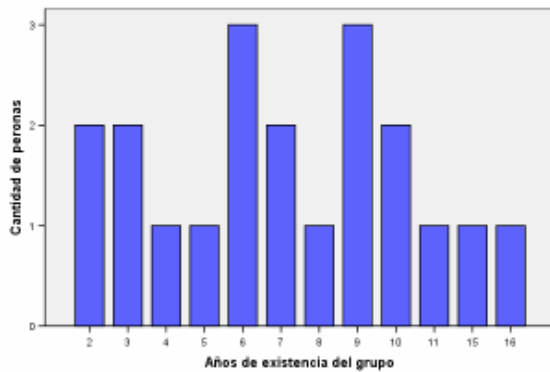


Número de personas cuyo grupo está formado por una cierta cantidad de amigos en el MV

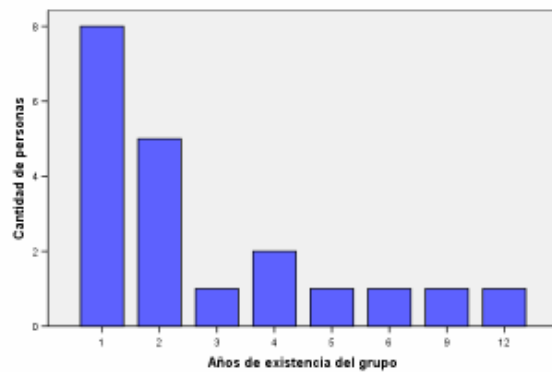


C2. Tiempo de existencia del grupo de amigos en ambos mundos.

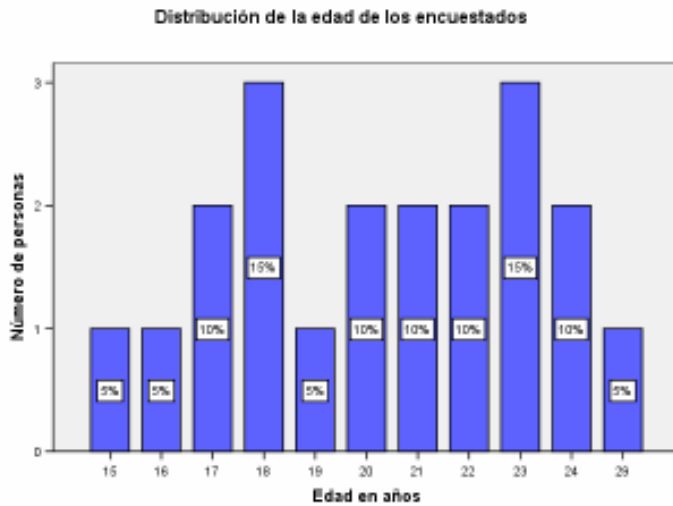
Tiempo de existencia del grupo de amigos en el MR



Tiempo de existencia del grupo de amigos en el MV



C3. Distribución de la edad de los encuestados.

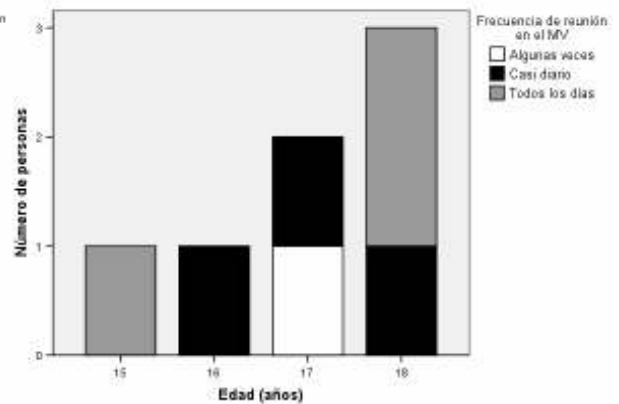
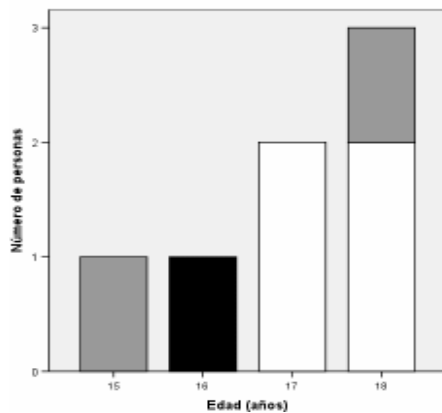


C4. Datos recopilados para el concepto: Frecuencia de reunión.

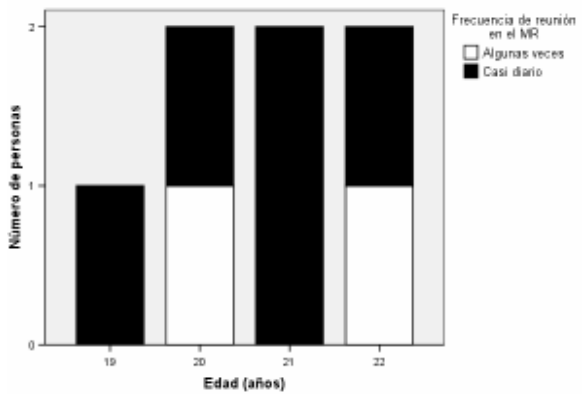
Pregunta de la encuesta: ¿Con qué frecuencia se reúnen?

Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MR - Jugadores 15-18 años

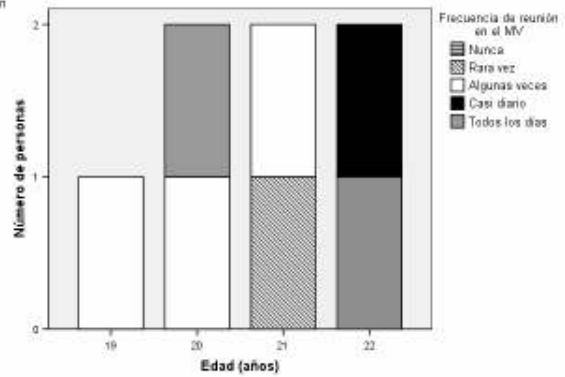
Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MV - Jugadores 15-18 años



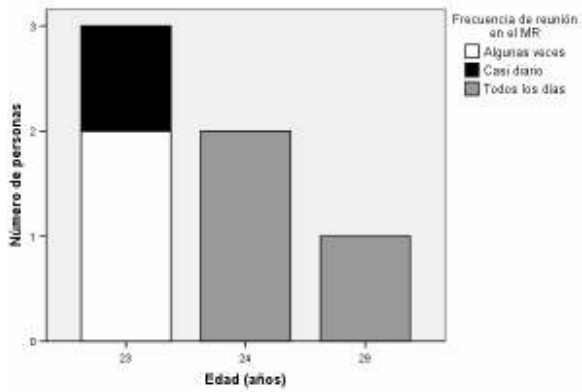
Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MR - Jugadores 19-22 años



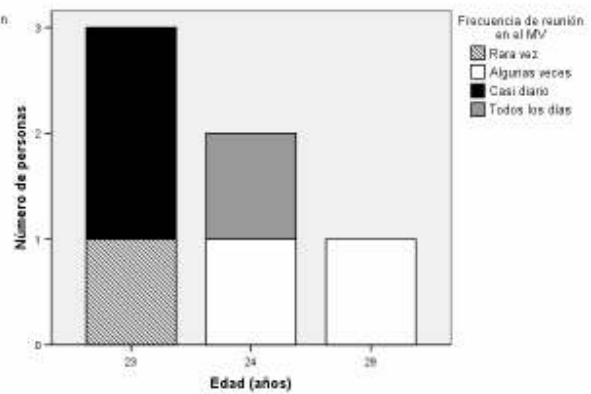
Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MR - Jugadores 23-29 años



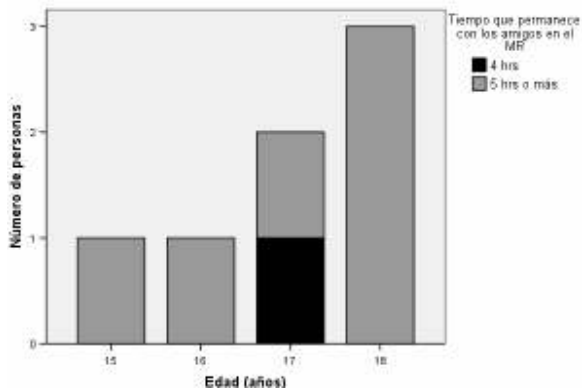
Opciones elegidas para la frecuencia de reunión MV - Jugadores 23-29 años



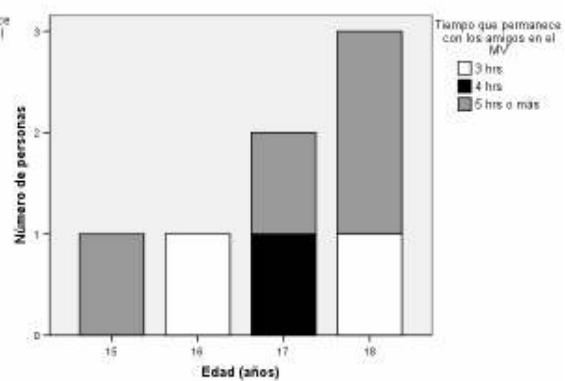
C5. Datos recopilados para el concepto: Duración de las reuniones.

Pregunta de la encuesta: ¿Cuánto tiempo permaneces con ellos?

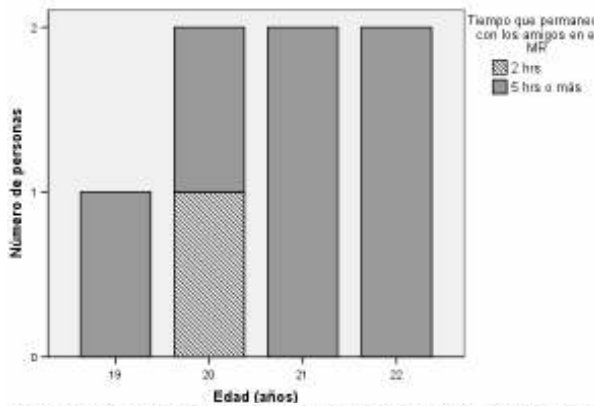
Opciones elegidas para la duración de las reuniones en el MR - Jugadores 15-18 años



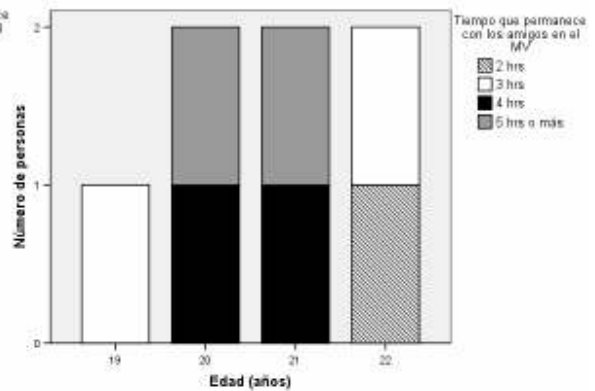
Opciones elegidas para la duración de las reuniones en el MV - Jugadores 15-18 años



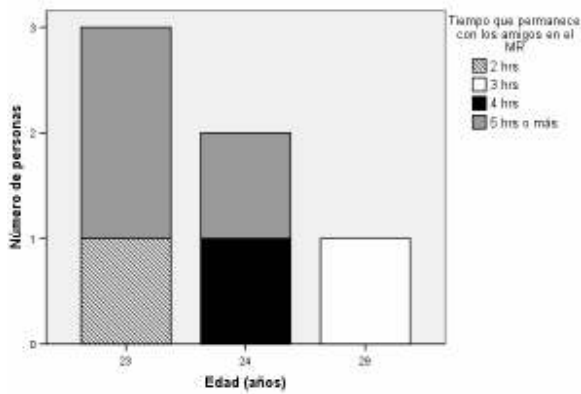
Opciones elegidas para la duración de las reuniones en el MR - Jugadores 19-22 años



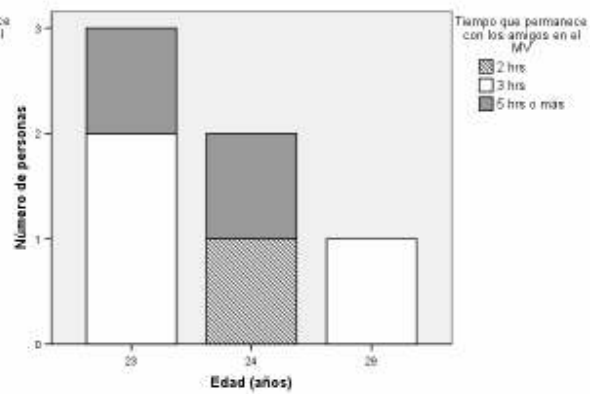
Opciones elegidas para la duración de las reuniones en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para la duración de las reuniones en el MR - Jugadores 23 - 29 años



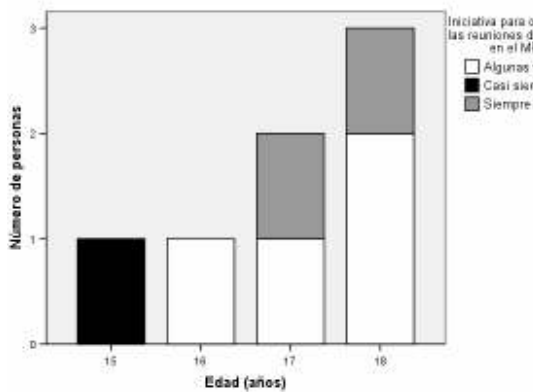
Opciones elegidas para la duración de las reuniones en el MV - Jugadores 23 - 29 años



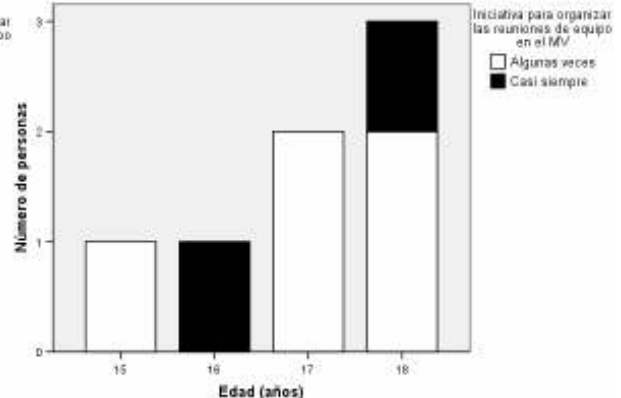
C6. Datos recopilados para el concepto: Iniciativa.

Pregunta de la encuesta: ¿Tomas la iniciativa para organizar las reuniones?

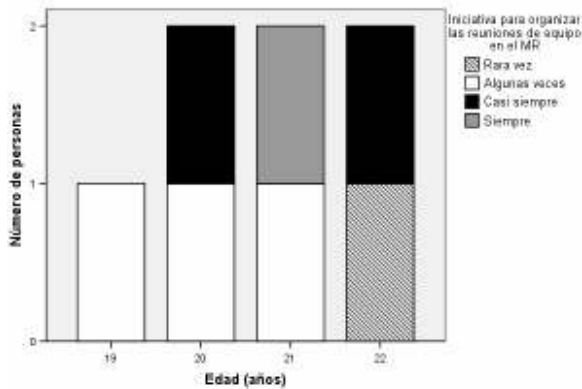
Opciones elegidas para la iniciativa en el MR - Jugadores 15-18 años



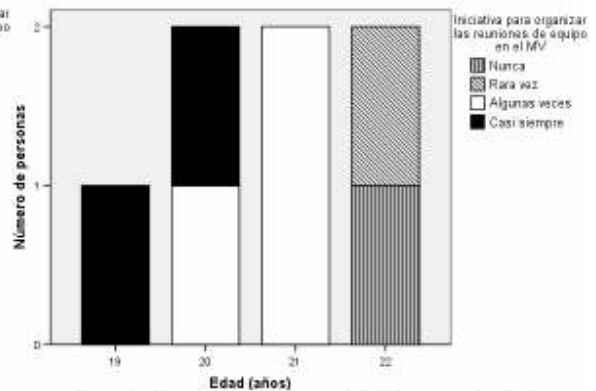
Opciones elegidas para la iniciativa en el MV - Jugadores 15- 18 años



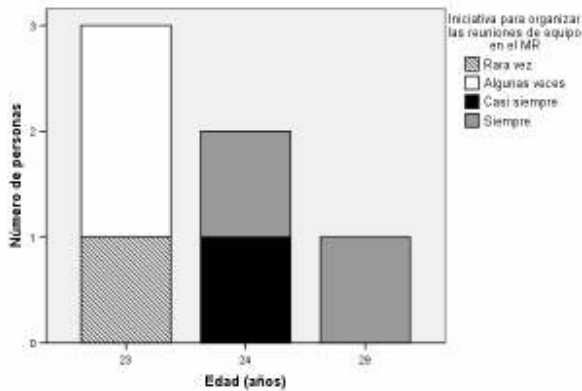
Opciones elegidas para la iniciativa en el MR - Jugadores 19-22 años



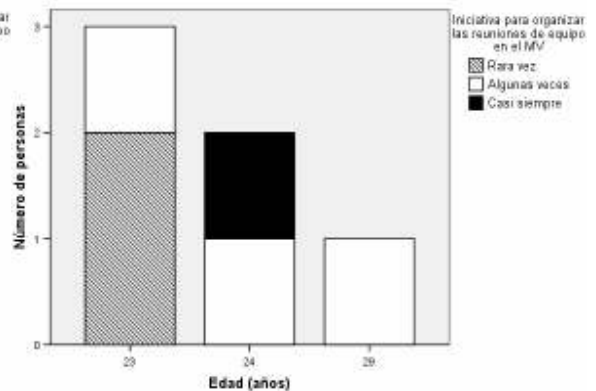
Opciones elegidas para la iniciativa en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para la iniciativa en el MR - Jugadores 23-29 años



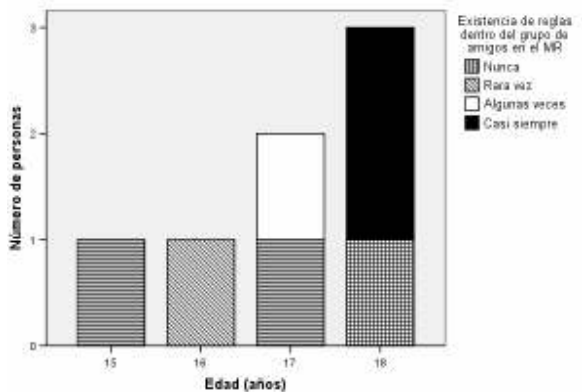
Opciones elegidas para la iniciativa en el MV - Jugadores 23-29 años



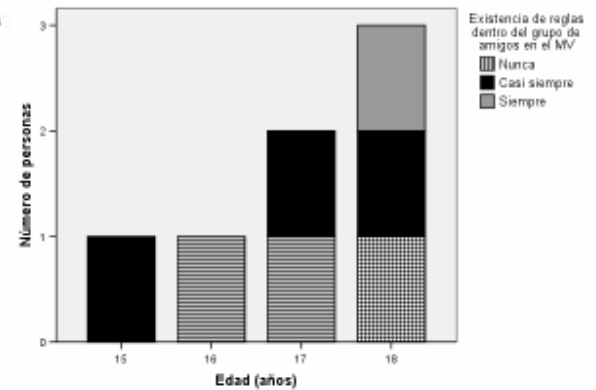
C7. Datos recopilados para el concepto: Existencia de reglas.

Pregunta de la encuesta: Cuando tu grupos se reúne para hacer algo, ¿Tienen reglas o formas de conducta específicas del grupo?

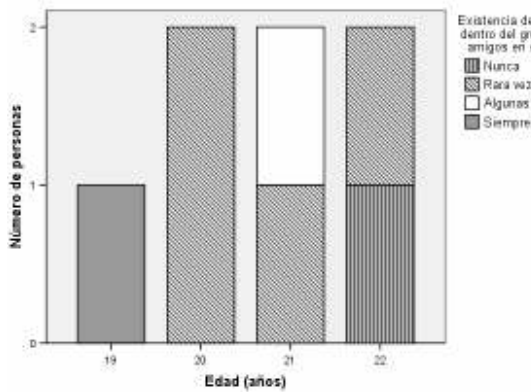
Opciones elegidas para la existencia de reglas en el MR - Jugadores 15-18 años



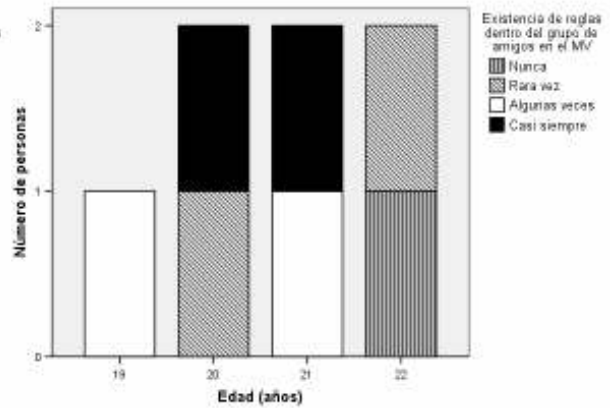
Opciones elegidas para la existencia de reglas en el MV - Jugadores 15-18 años



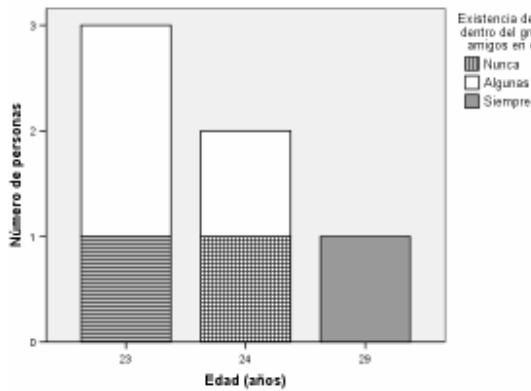
Opciones elegidas para la existencia de reglas en el MR - Jugadores 19-22 años



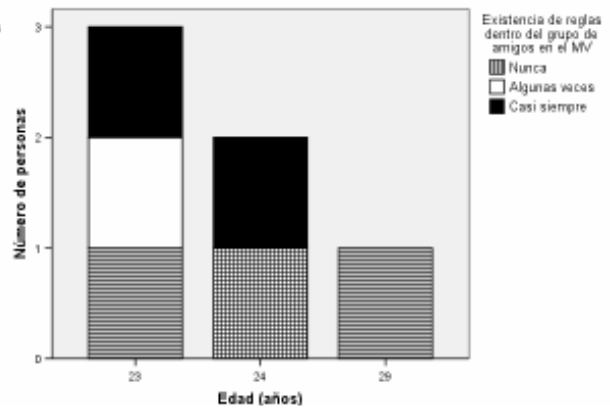
Opciones elegidas para existencia de reglas en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para existencia de reglas en el MR - Jugadores 23-29 años



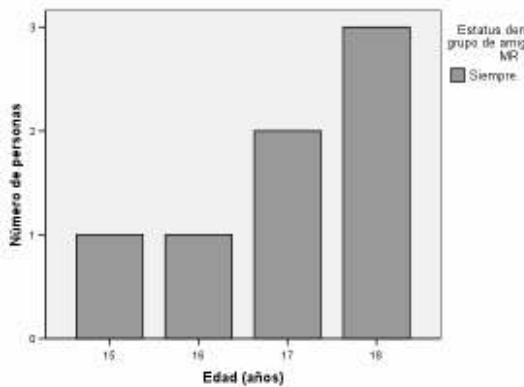
Opciones elegidas para existencia de reglas en el MV - Jugadores 23-29 años



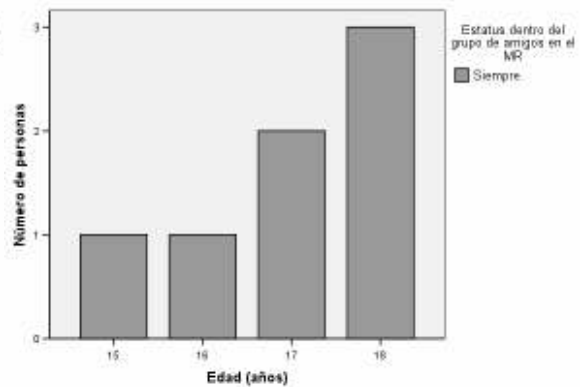
C8. Datos recopilados para el concepto: Estatus.

Pregunta de la encuesta: ¿Es tu opinión tomada en cuenta para dirigir las actividades que realiza el grupo?

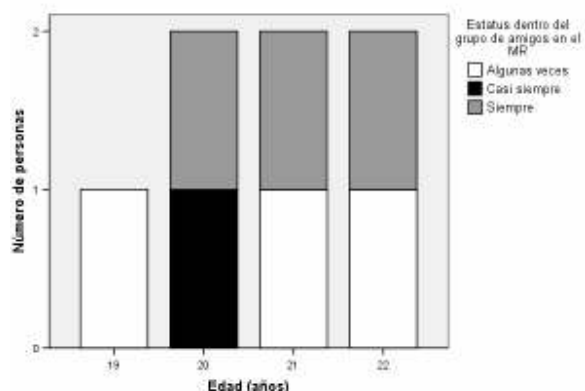
Opciones elegidas para estatus en el MR - Jugadores 15-18 años



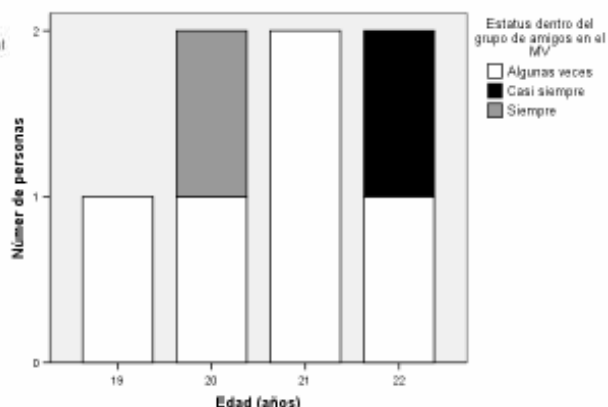
Opciones elegidas para estatus en el MR - Jugadores 15-18 años



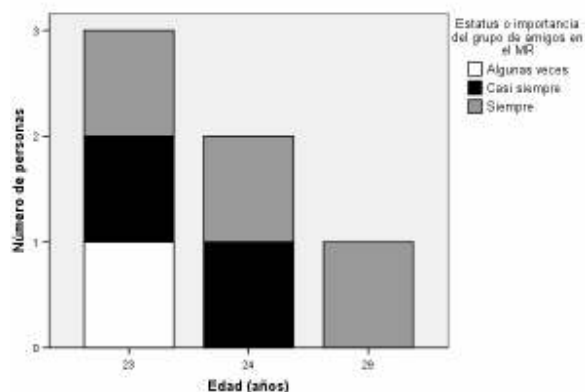
Opciones elegidas para estatus en el MR - Jugadores 19-22 años



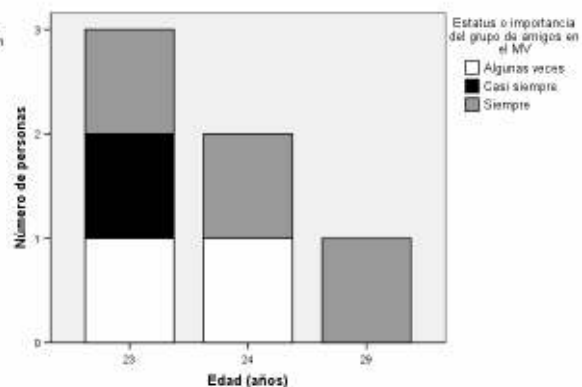
Opciones elegidas para estatus en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para estatus en el MR - Jugadores 23-29 años



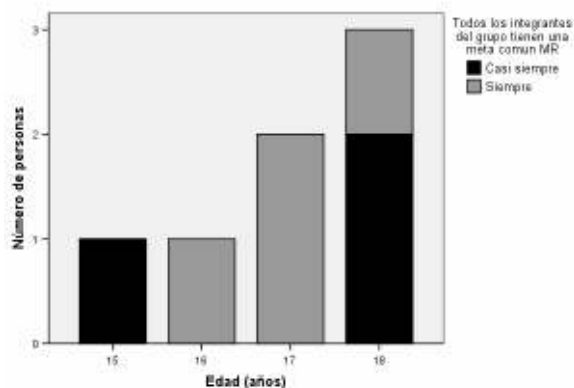
Opciones elegidas para estatus en el MV - Jugadores 23-29 años



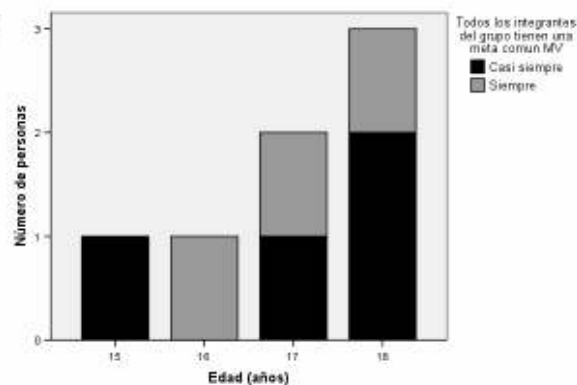
C9. Datos recopilados para el concepto: Metas comunes.

Pregunta de la encuesta: ¿Todos los integrantes de tu grupo de amigos están de acuerdo en las actividades que realizan cuando se reúnen?

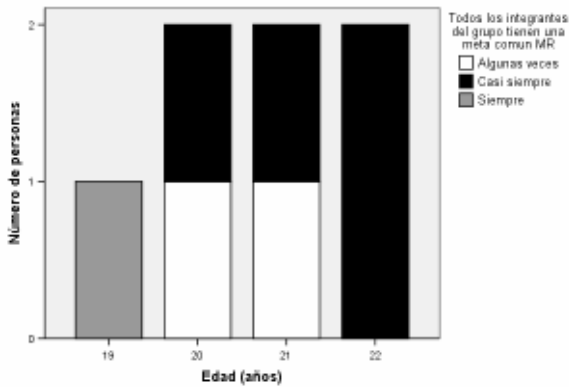
Opciones elegidas para metas comunes en el MR - Jugadores 15-18 años



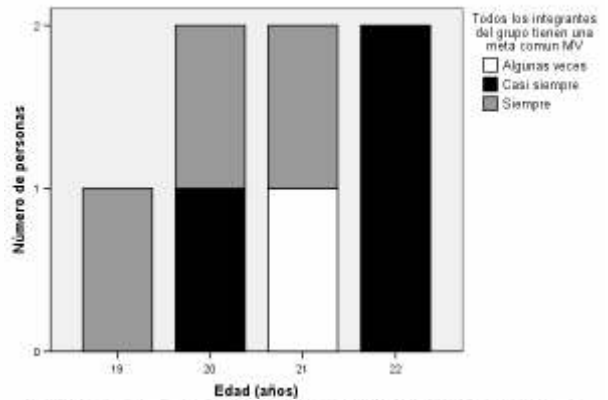
Opciones elegidas para metas comunes en el MV - Jugadores 15-18 años



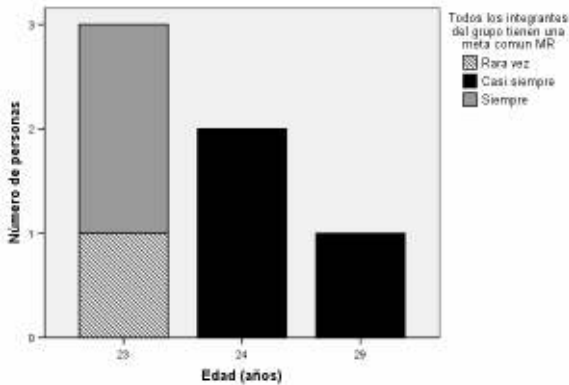
Opciones elegidas para metas comunes en el MR - Jugadores 19-22 años



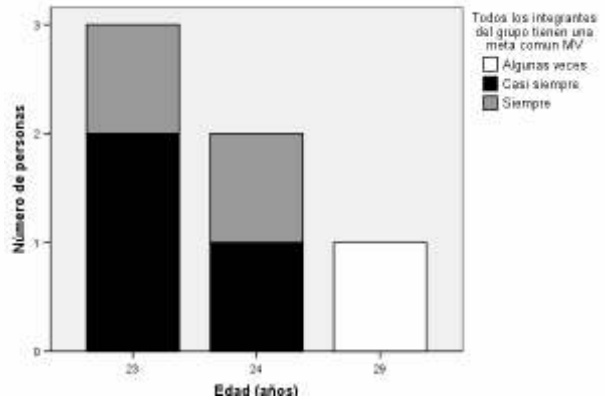
Opciones elegidas para metas comunes en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para metas comunes en el MR - Jugadores 23-29 años



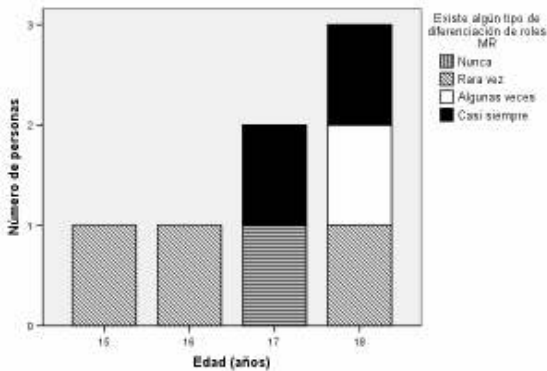
Opciones elegidas para metas comunes en el MV - Jugadores 23-29 años



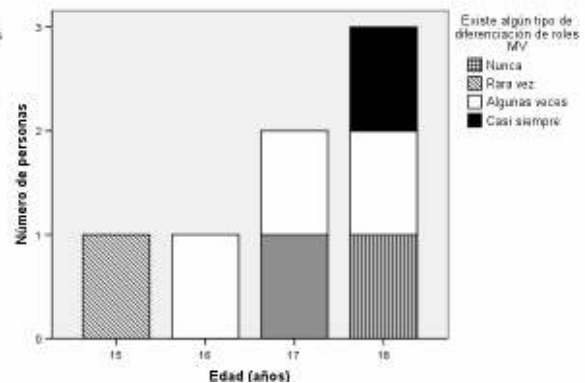
C10. Datos recopilados para el concepto: Roles

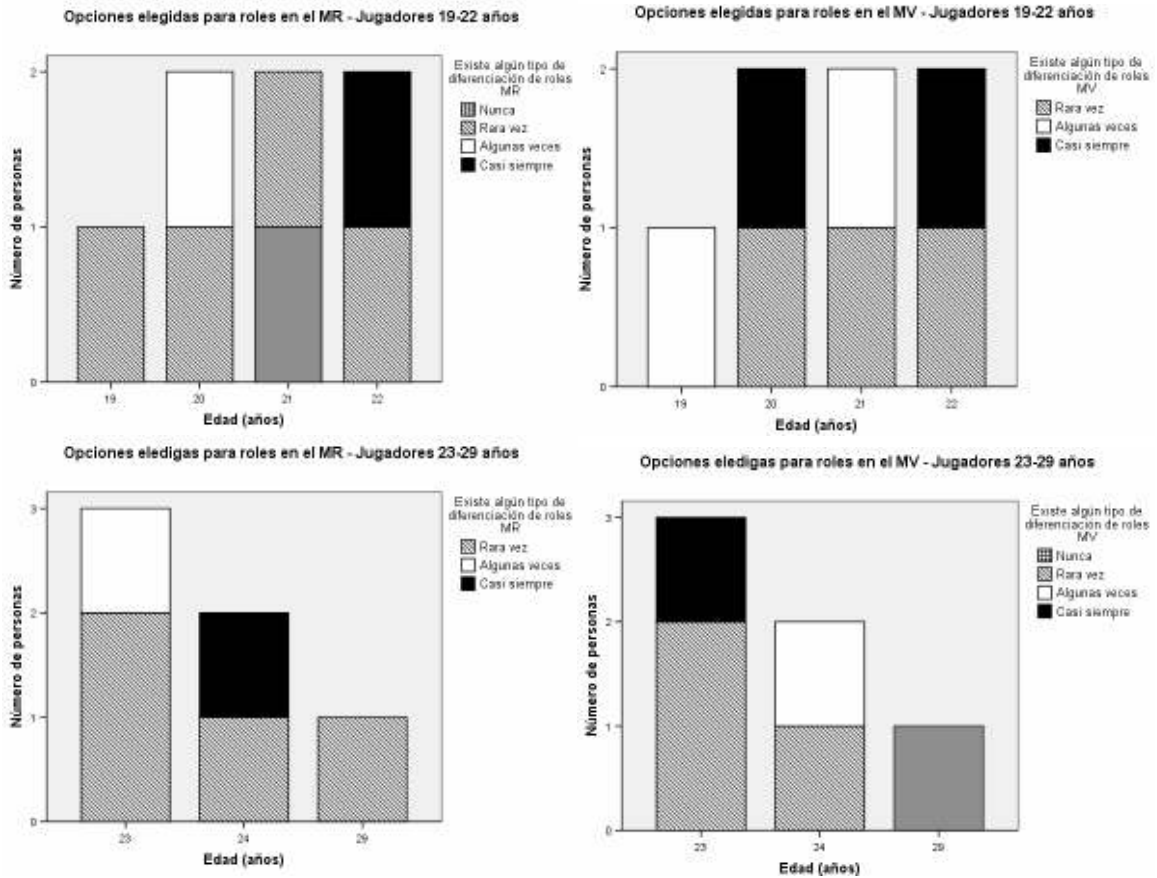
Pregunta de la encuesta: ¿Es una misma persona la que toma las decisiones sobre hacer o no hacer alguna actividad?

Opciones elegidas para roles en el MR - Jugadores 15-18 años

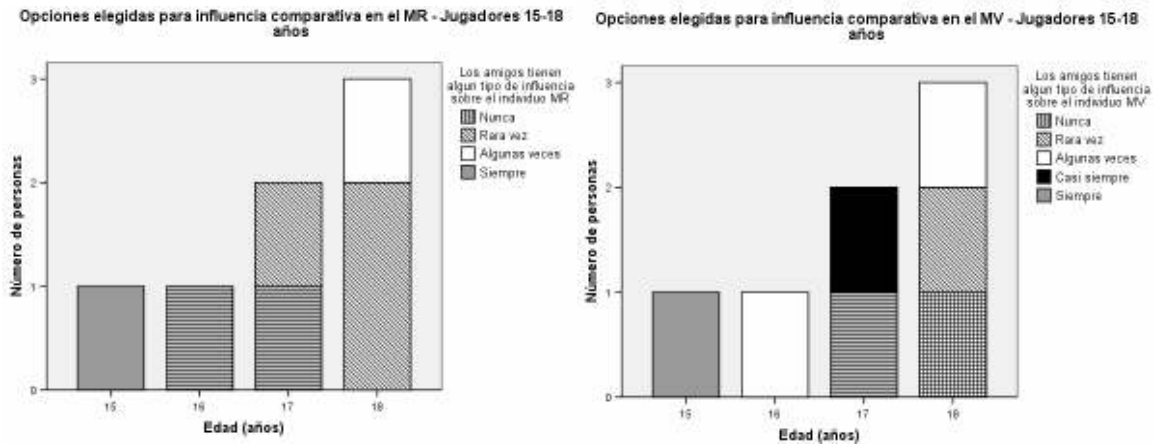


Opciones elegidas para roles en el MV - Jugadores 15-18 años

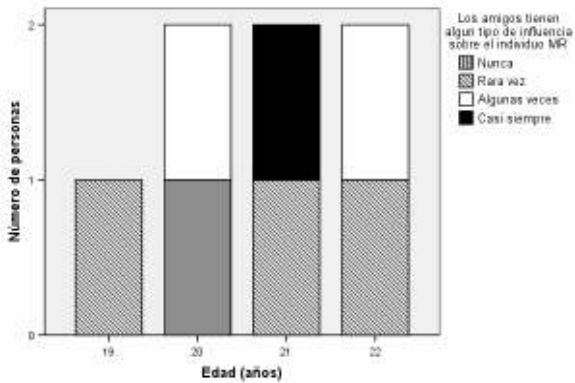




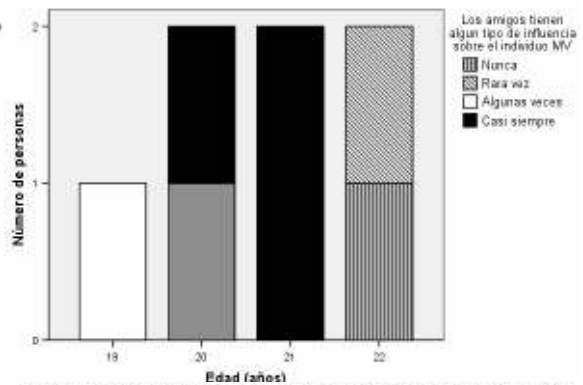
C11. Datos recopilados para el concepto: Influencia comparativa.
 Pregunta de la encuesta: ¿Te comparas con alguno de tus amigos?



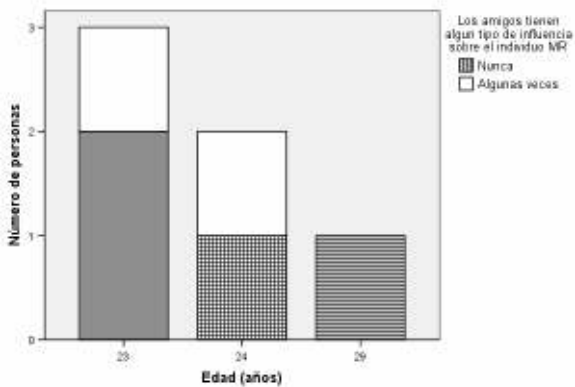
Opciones elegidas para influencia comparativa en el MR - Jugadores 19-22 años



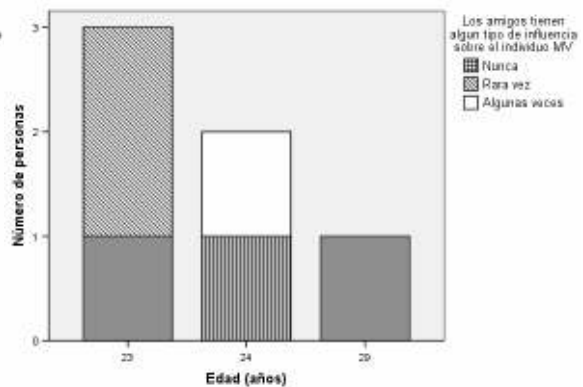
Opciones elegidas para influencia comparativa en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para influencia comparativa en el MR - Jugadores 23-29 años



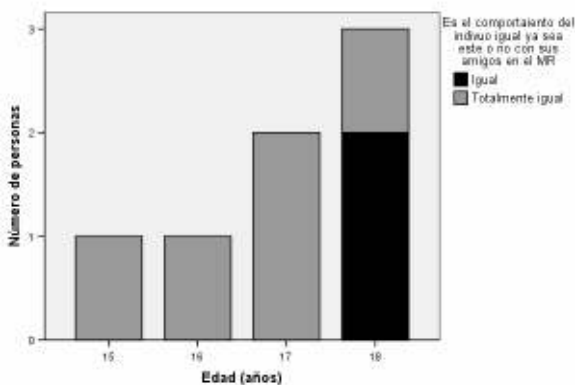
Opciones elegidas para influencia comparativa en el MV - Jugadores 23-29 años



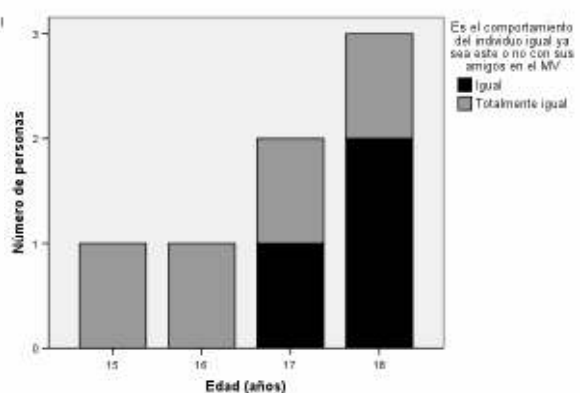
C12. Datos recopilados para el concepto: Comportamiento.

Pregunta de la encuesta: ¿Consideras que tu comportamiento es igual mientras estás con tus amigos que cuando no estas con ellos?

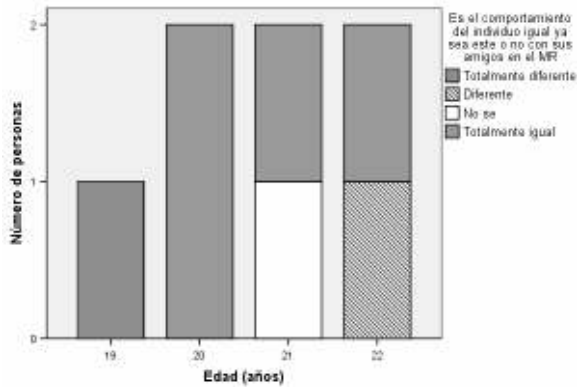
Opciones elegidas para comportamiento en el MR - Jugadores 15-18 años



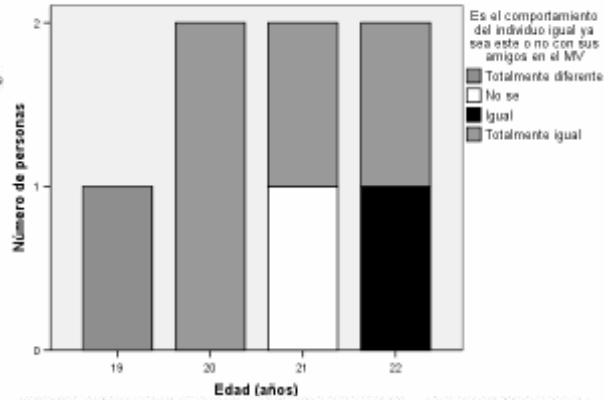
Opciones elegidas para el comportamiento en el MV - Jugadores 15-18 años



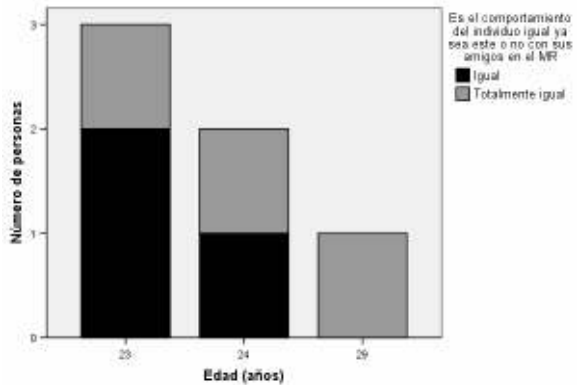
Opciones elegidas para comportamiento en el MR - Jugadores 19-22 años



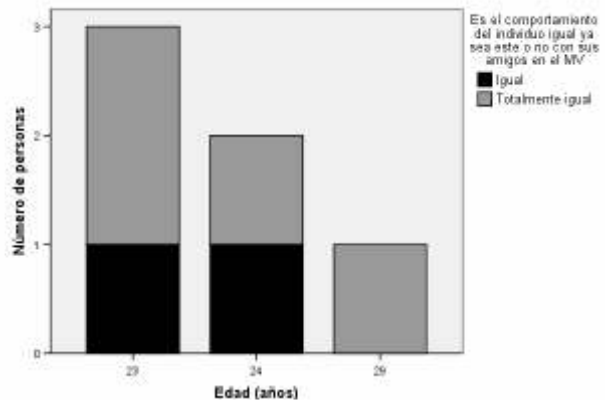
Opciones elegidas para comportamiento en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para comportamiento en el MR - Jugadores 23-29 años



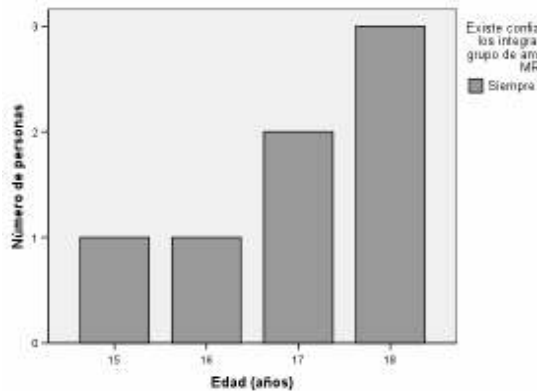
Opciones elegidas para comportamiento en el MV - Jugadores 23-29 años



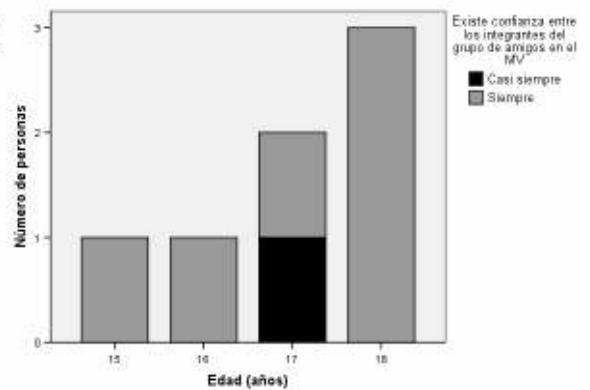
C13. Datos recopilados para el concepto: Confianza.

Pregunta de la encuesta: ¿Confías en tus amigos?

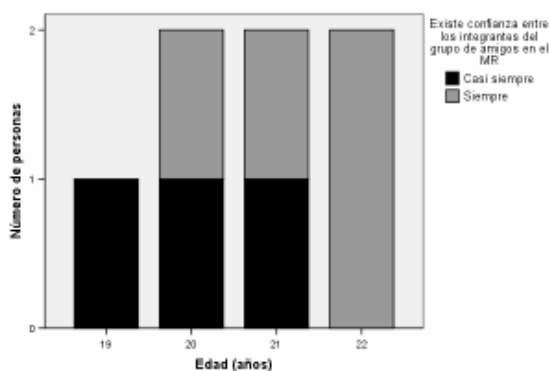
Opciones elegidas para confianza en el MR - Jugadores 15-18 años



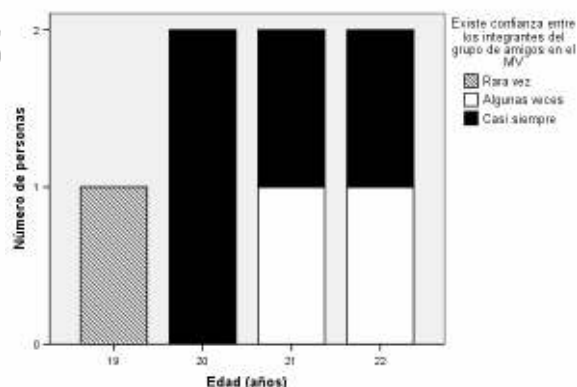
Opciones elegidas para confianza en el MV - Jugadores 15-18 años



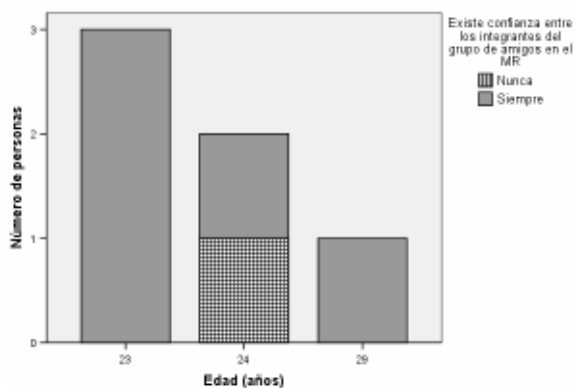
Opciones elegidas para confianza en el MR - Jugadores 19-22 años



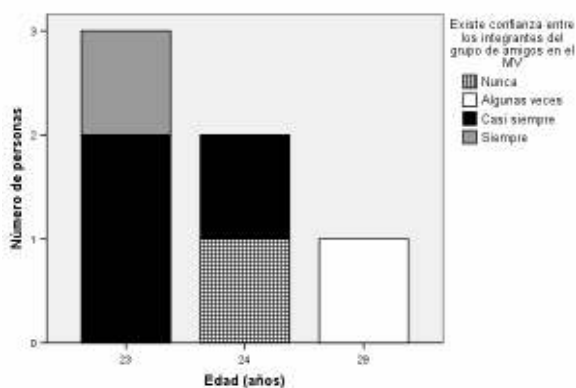
Opciones elegidas para confianza en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para confianza en el MR - Jugadores 23-29 años



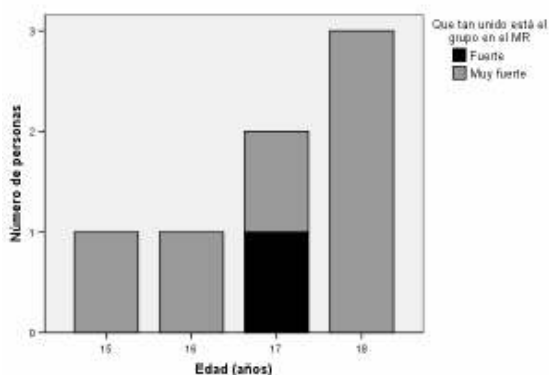
Opciones elegidas para confianza en el MV - Jugadores 23-29 años



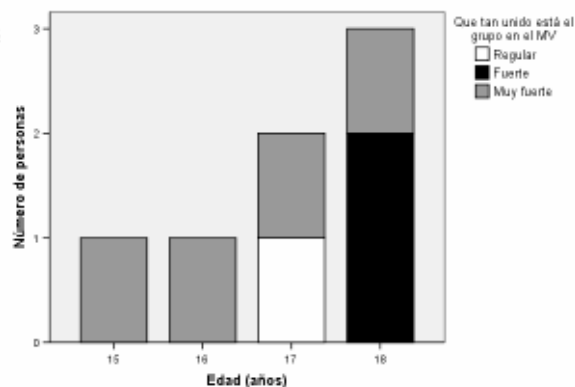
C14. Datos recopilados para el concepto: Cohesión.

Pregunta de la encuesta: ¿En general como consideras que es la unión con tu grupo de amigos?

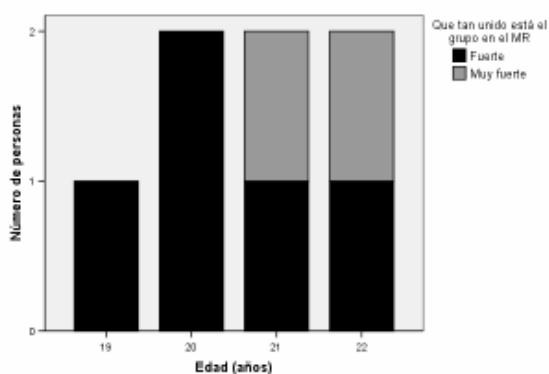
Opciones elegidas para cohesión en el MR - Jugadores 15-18 años



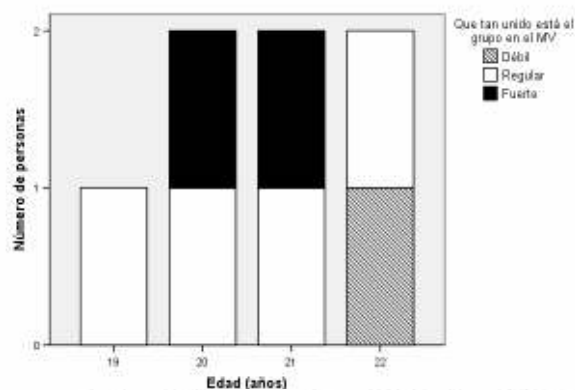
Opciones elegidas para cohesión en el MV - Jugadores 15-18 años



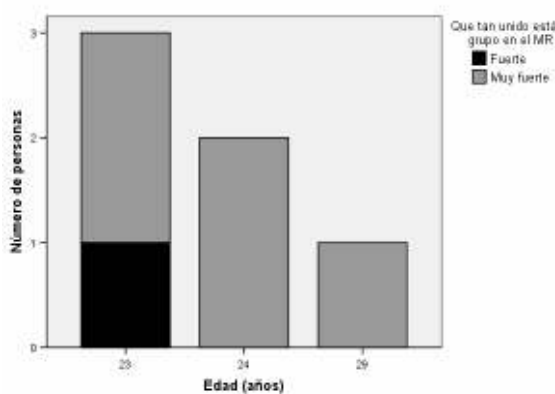
Opciones elegidas para cohesión en el MR - Jugadores 19-22 años



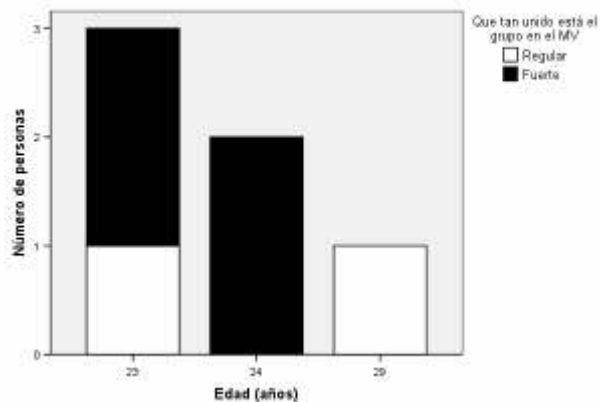
Opciones elegidas para cohesión en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para cohesión en el MR - Jugadores 23-29 años



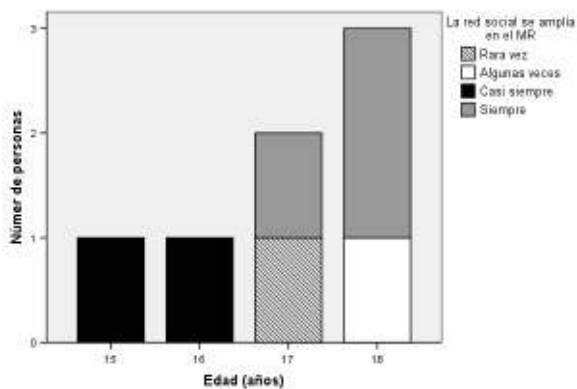
Opciones elegidas para cohesión en el MV - Jugadores 23-29 años



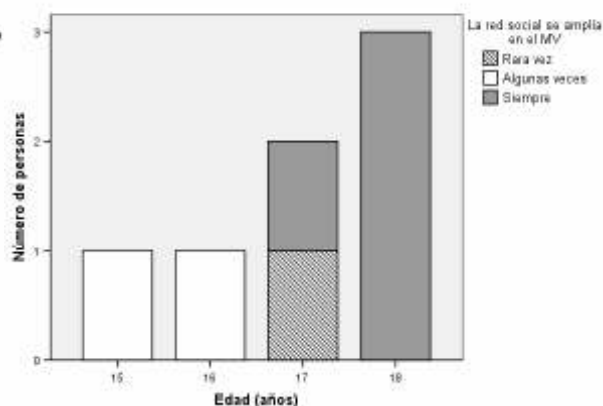
C15. Datos recopilados para el concepto: Ampliación de la red.

Pregunta de la encuesta: ¿Tú o tus amigos invitan a otras personas a formar parte del grupo?

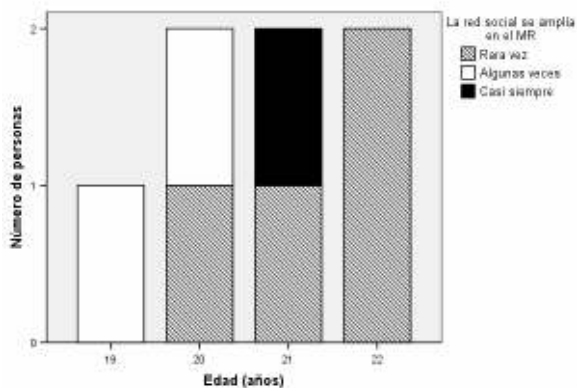
Opciones elegidas para ampliación de la red en el MR - Jugadores 15-18 años



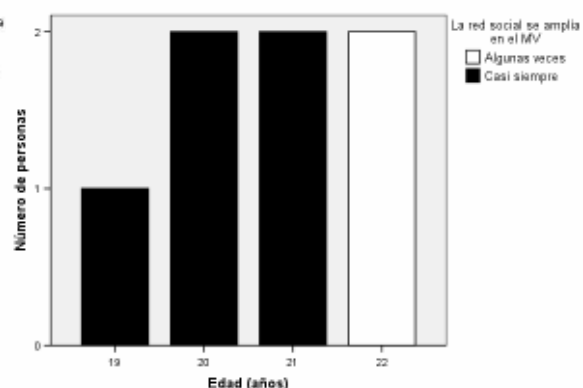
Opciones elegidas para ampliación de la red en el MV - Jugadores 15-18 años



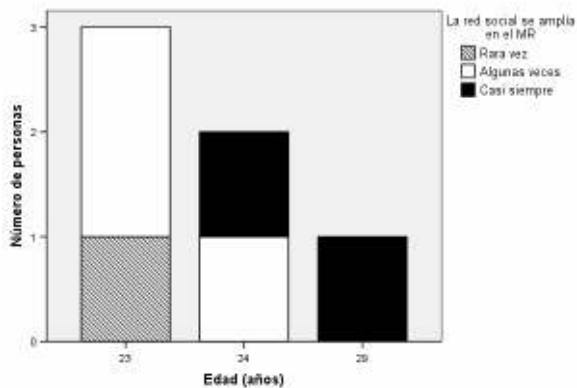
Opciones elegidas para ampliación de red en el MR - Jugadores 19-22 años



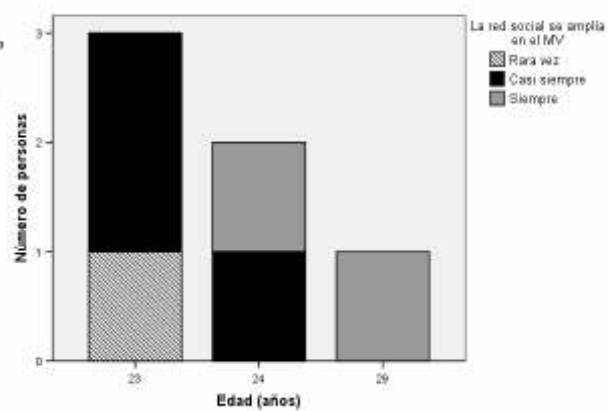
Opciones elegidas para ampliación de red en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para ampliación de la red en el MR - Jugadores 23-29 años



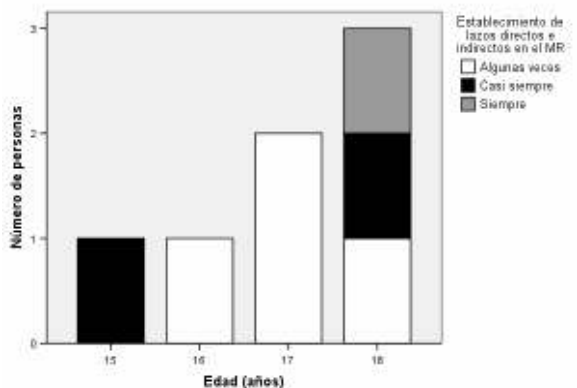
Opciones elegidas para ampliación de la red en el MV - Jugadores 23-29 años



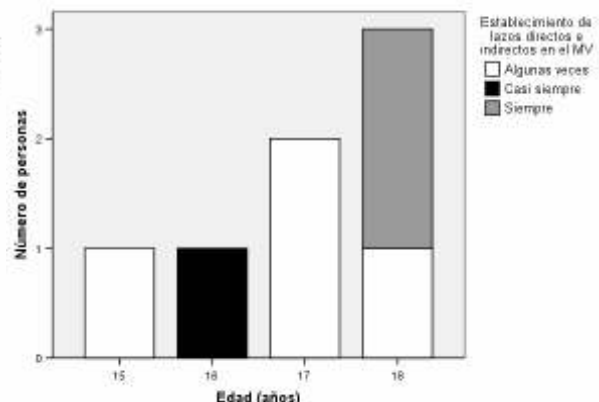
C16. Datos recopilados para el concepto: Establecimiento de lazos.

Pregunta de la encuesta: ¿Qué tan a menudo estableces alguna relación con personas que te hayan sido presentadas por un amigo de tu grupo?

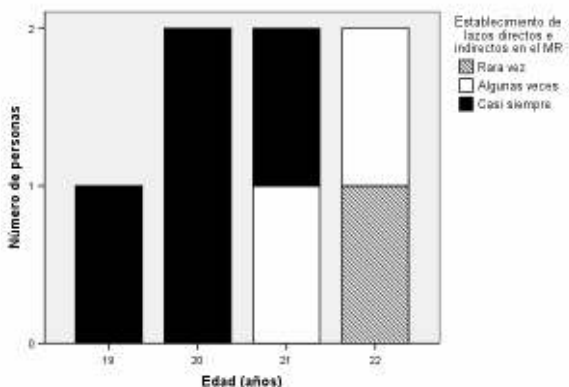
Opciones elegidas para establecimiento de lazos en el MR - Jugadores 15-18 años



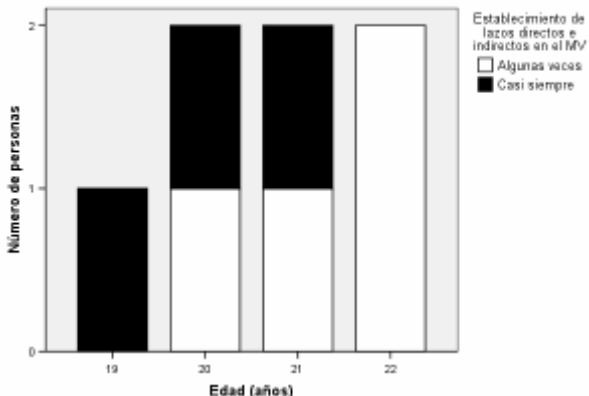
Opciones elegidas para establecimiento de lazos en el MV - Jugadores 15-18 años



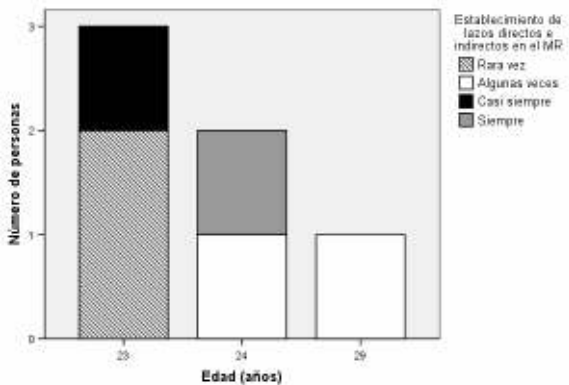
Opciones elegidas para establecimiento de lazos en el MR - Jugadores 19-22 años



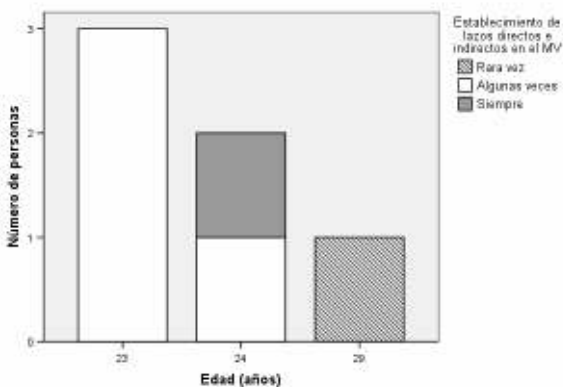
Opciones elegidas para establecimiento de lazos en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para establecimiento de lazos en el MR - Jugadores 23-29 años



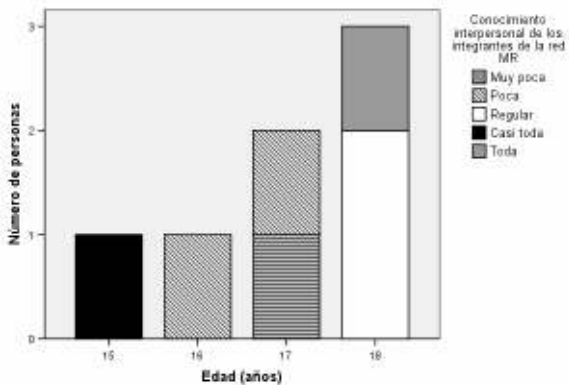
Opciones elegidas para establecimiento de lazos en el MV - Jugadores 23-29 años



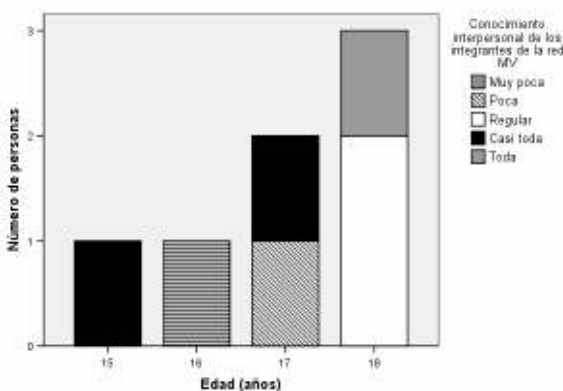
C17. Datos recopilados para el concepto: Conocimiento interpersonal.

Pregunta de la encuesta: ¿Tienes información personal sobre personas que no son tus amistades directas pero que te fueron presentadas por tus amigos?

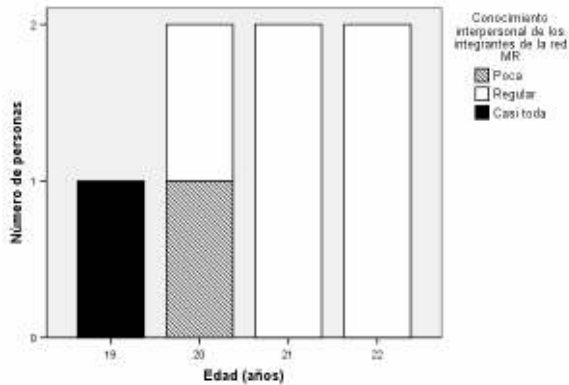
Opciones elegidas para conocimiento interpersonal en el MR - Jugadores 15-18 años



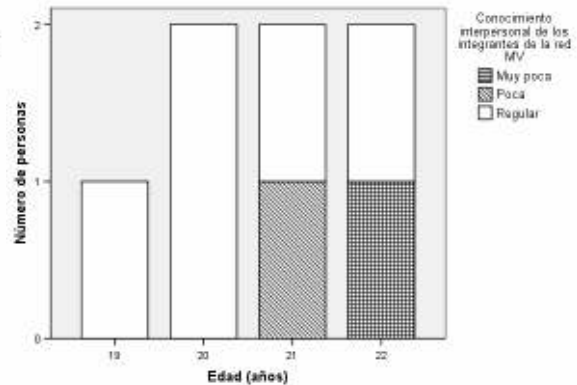
Opciones elegidas para conocimiento interpersonal en el MV - Jugadores 15-18 años



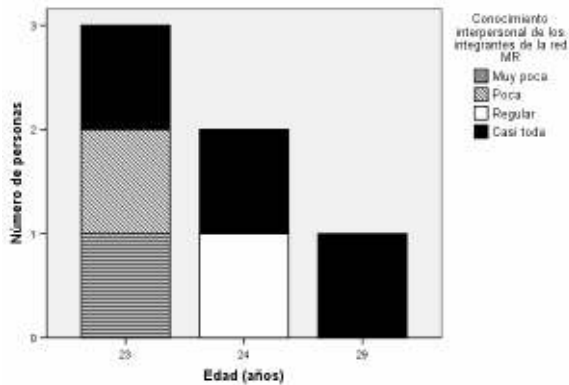
Opciones elegidas para conocimiento interpersonal en el MR - Jugadores 19-22 años



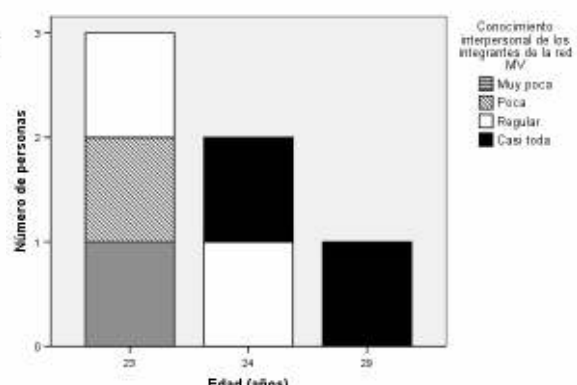
Opciones elegidas para conocimiento interpersonal en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para conocimiento interpersonal en el MR - Jugadores 23-29 años



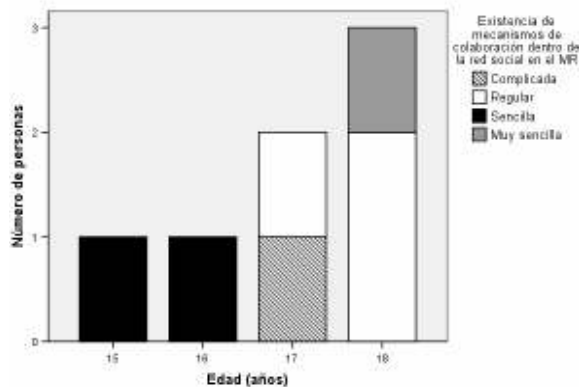
Opciones elegidas para conocimiento interpersonal en el MV - Jugadores 23-29 años



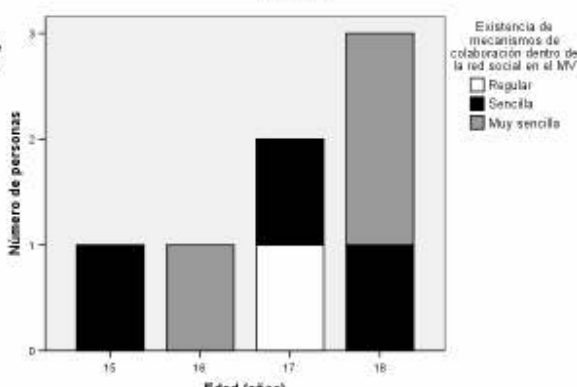
C18. Datos recopilados para el concepto: Mecanismos de colaboración

Pregunta de la encuesta: Cuando se disponen a llevar a cabo una actividad, ¿Cómo es la colaboración con aquellas personas con las que no tienes una amistad directa?

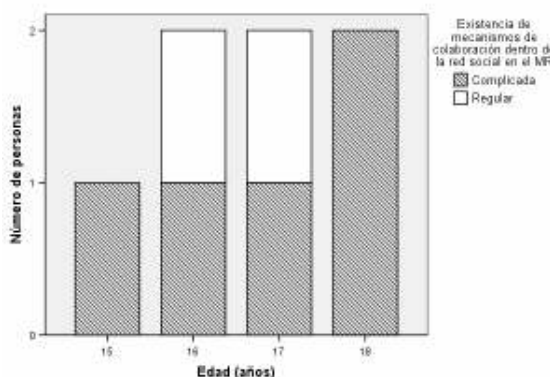
Opciones elegidas para mecanismos de colaboración en el MR - Jugadores 15-18 años



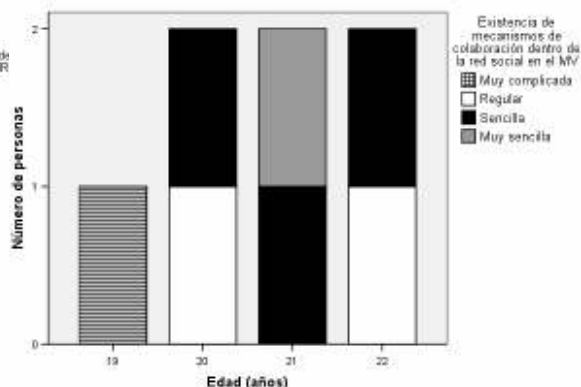
Opciones elegidas para mecanismos de colaboración en el MV - Jugadores 15-18 años



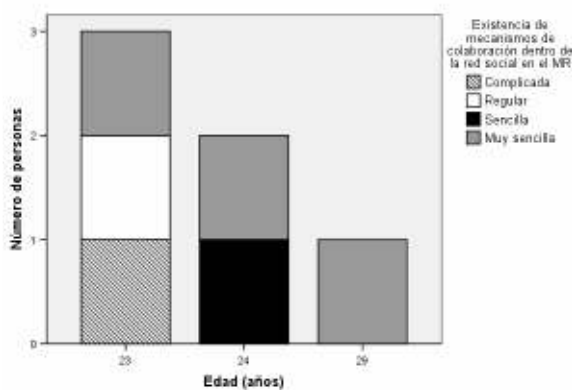
Opciones elegidas para mecanismos de colaboración en el MR - Jugadores 19-22 años



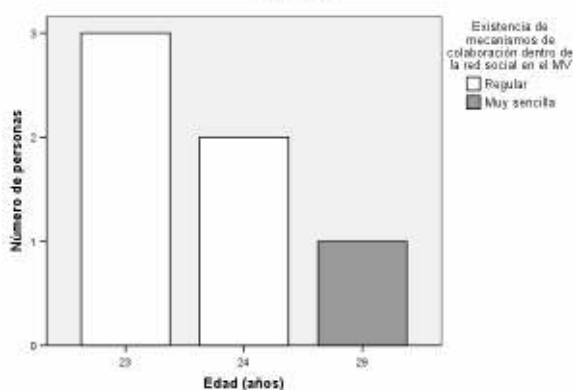
Opciones elegidas para mecanismos de colaboración en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para mecanismos de colaboración en el MR - Jugadores 23-29 años



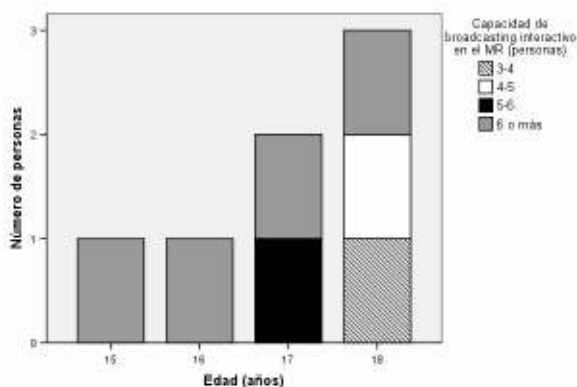
Opciones elegidas para mecanismos de colaboración en el MV - Jugadores 23-29 años



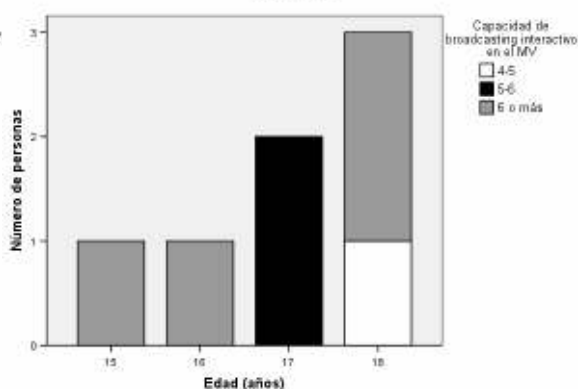
C19. Datos recopilados para el concepto: Broadcasting interactivo

Pregunta de la encuesta: Cuando te reúnes con amigos y conocidos, ¿Con cuántas personas te es posible comunicarte al mismo tiempo?

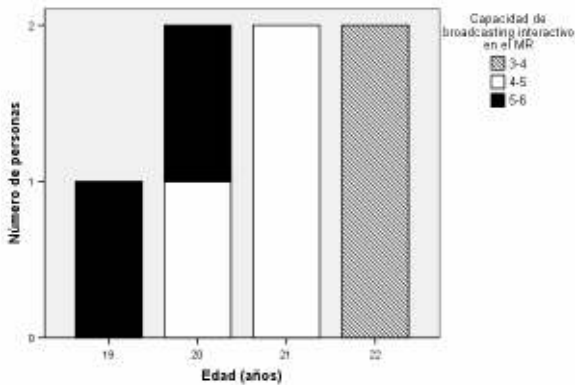
Opciones elegidas para capacidad de broadcasting en el MR - Jugadores 15-18 años



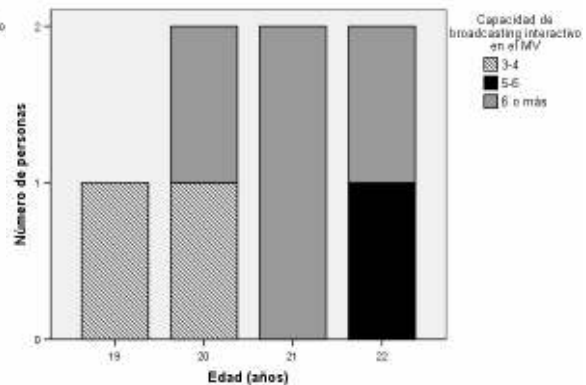
Opciones elegidas para capacidad de broadcasting en el MV - Jugadores 15-18 años



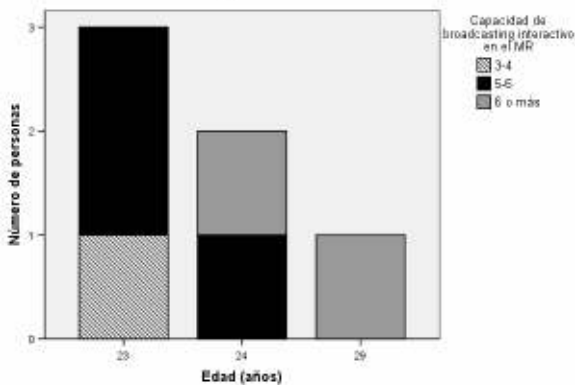
Opciones elegidas para capacidad de broadcasting interactivo en el MR - Jugadores 19-22 años



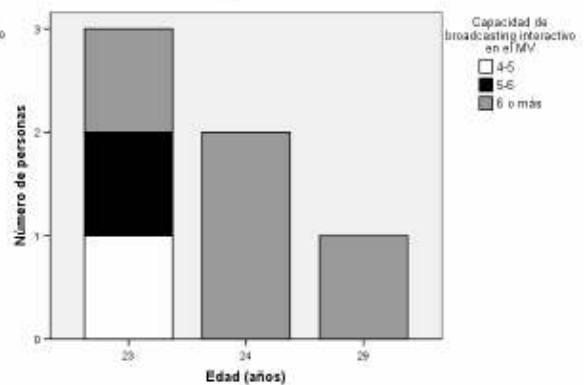
Opciones elegidas para capacidad de broadcasting interactivo en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para capacidad de broadcasting interactivo en el MR - Jugadores 23-29 años



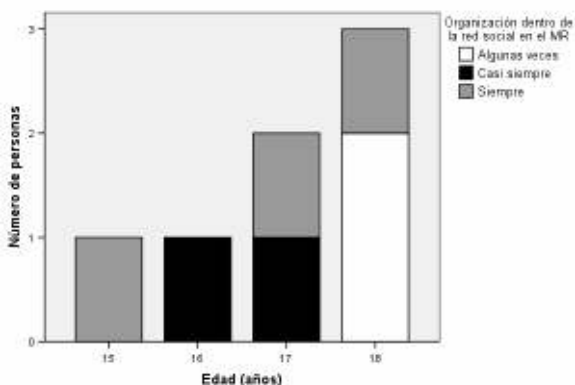
Opciones elegidas para capacidad de broadcasting interactivo en el MV - Jugadores 23-29 años



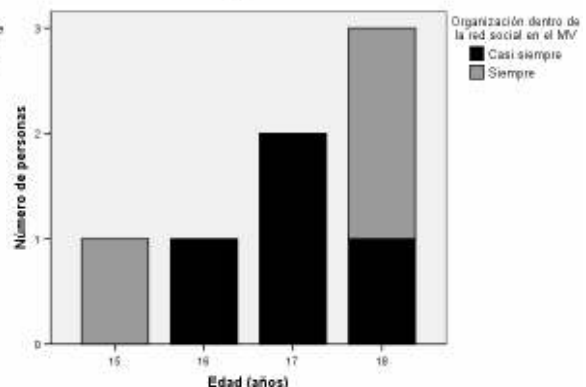
C20. Datos recopilados para el concepto: Organización

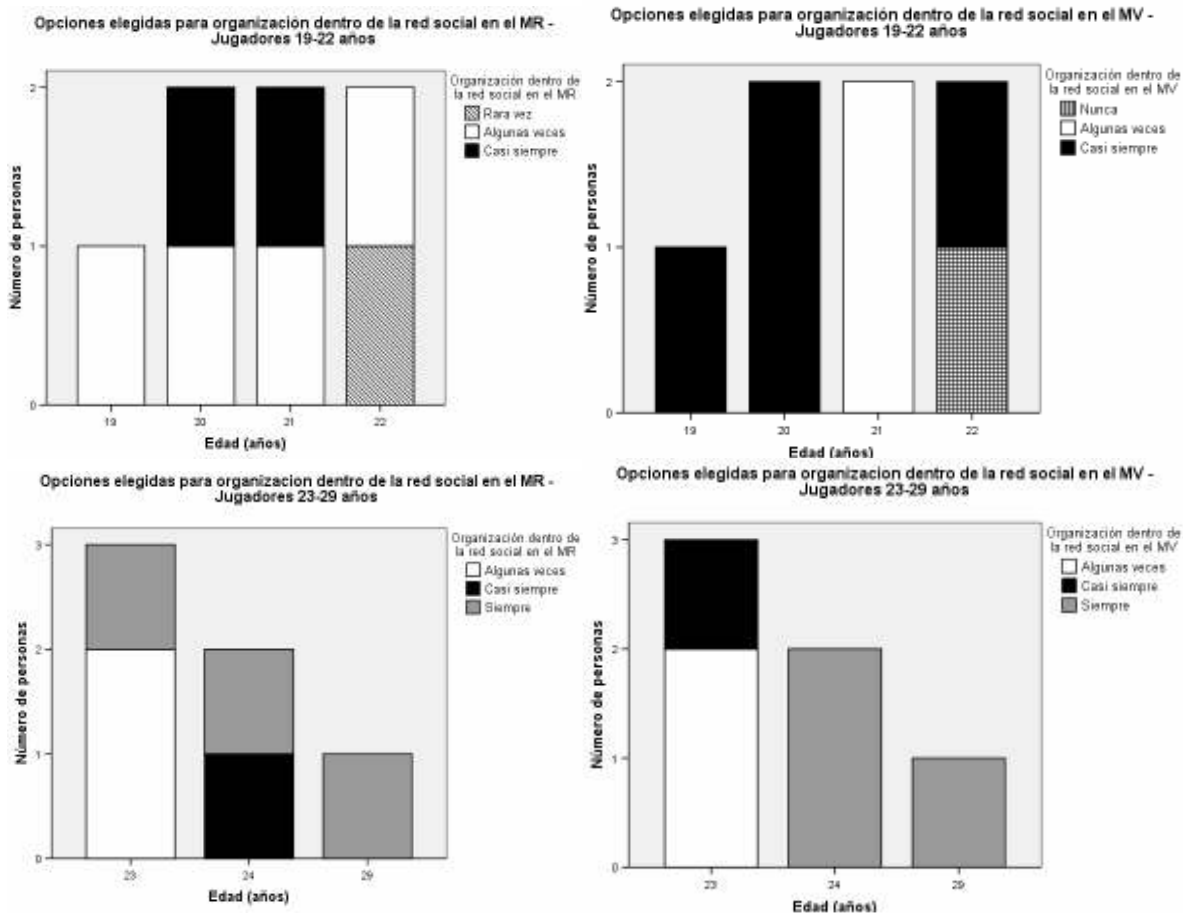
Pregunta de la encuesta: ¿En tu grupo de amigos, tienen los recursos necesarios para organizar una actividad que involucre a tus amigos directos e indirectos?

Opciones elegidas para organización dentro de la red social en el MR - Jugadores 15-18 años



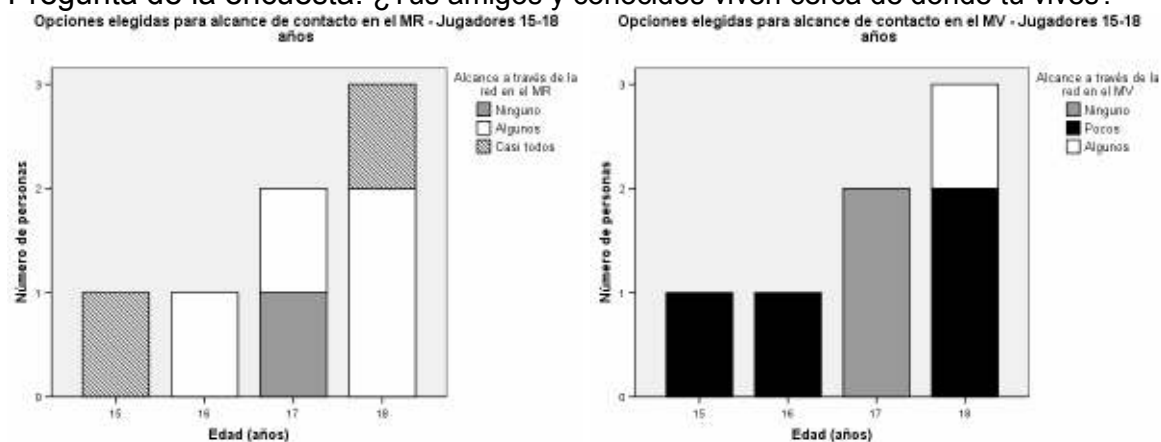
Opciones elegidas para organización dentro de la red social en el MV - Jugadores 15-18 años



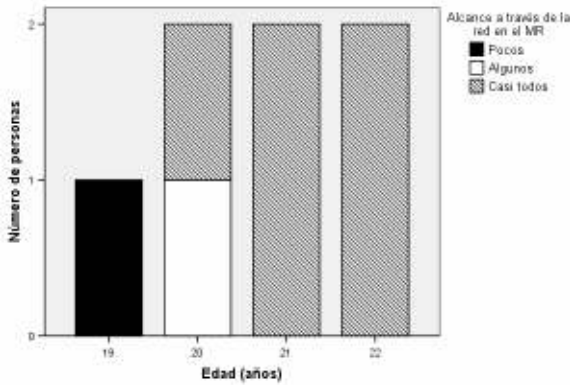


C21. Datos recopilados para el concepto: Alcance de contacto

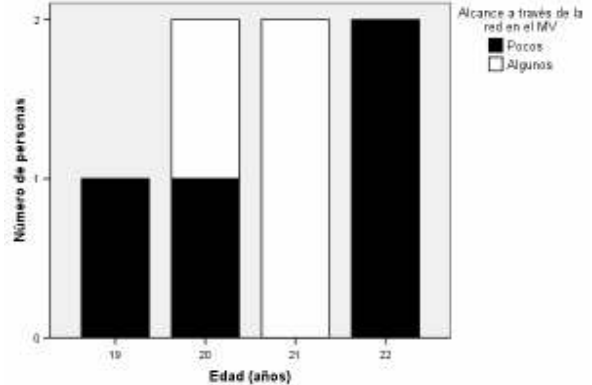
Pregunta de la encuesta: ¿Tus amigos y conocidos viven cerca de donde tú vives?



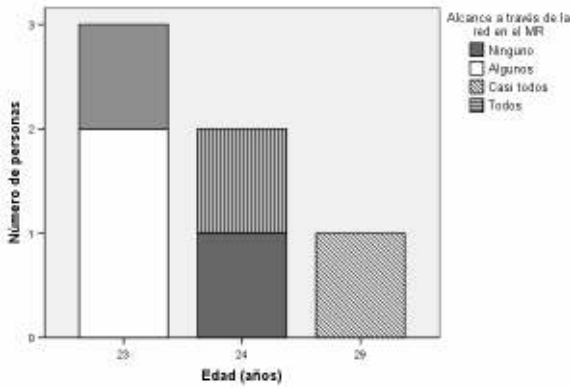
Opciones elegidas para alcance de contacto en el MR - Jugadores 19-22 años



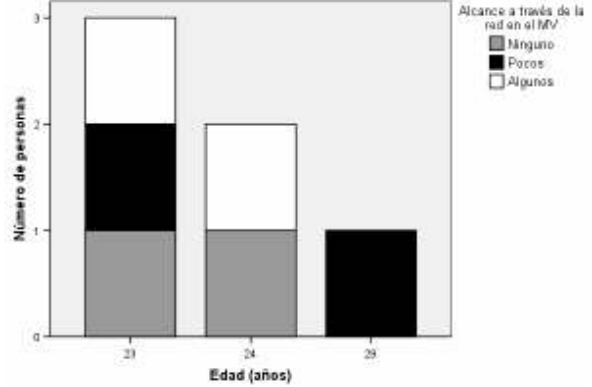
Opciones elegidas para alcance de contacto en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para alcance de contacto en el MR - Jugadores 23-29 años



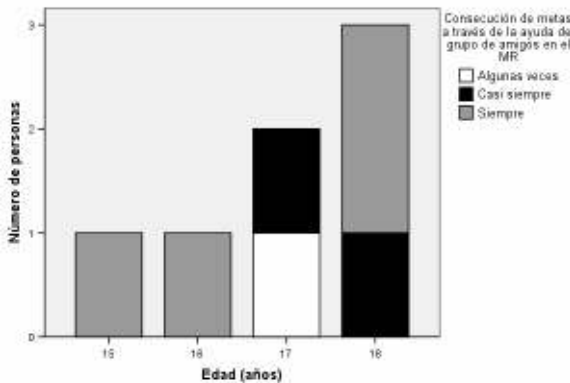
Opciones elegidas para alcance de contacto en el MV - Jugadores 23-29 años



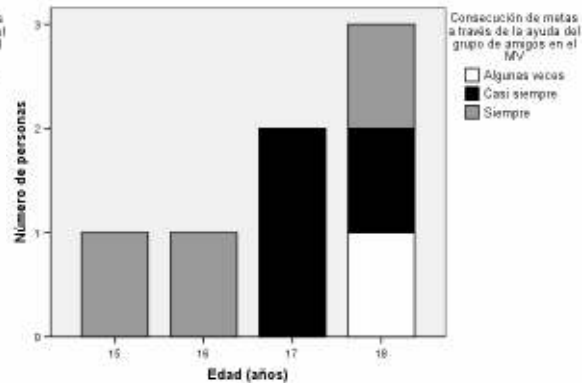
C22. Datos recopilados para el concepto: Consecución de metas

Pregunta de la encuesta: ¿Has alcanzado metas gracias a la ayuda de tu grupo de amigos?

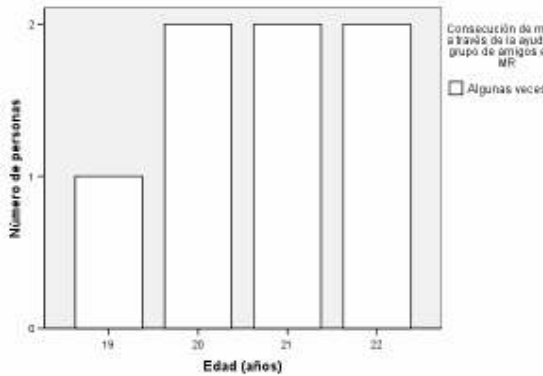
Opciones elegidas para consecución de metas en el MR - Jugadores 15-18 años



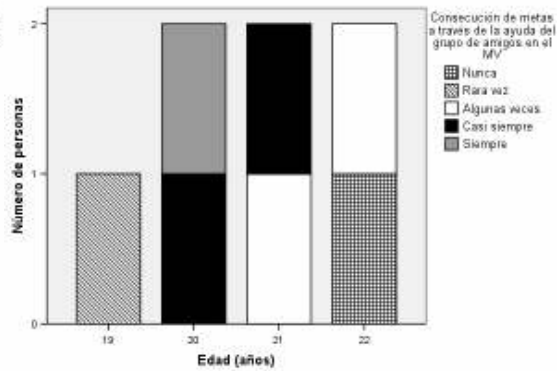
Opciones elegidas para consecución de metas en el MV - Jugadores 15-18 años



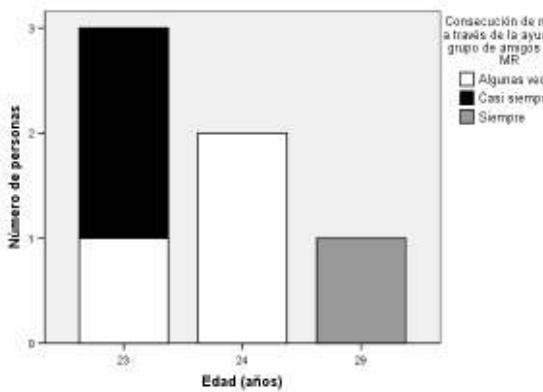
Opciones elegidas para consecución de metas en el MR - Jugadores 19-22 años



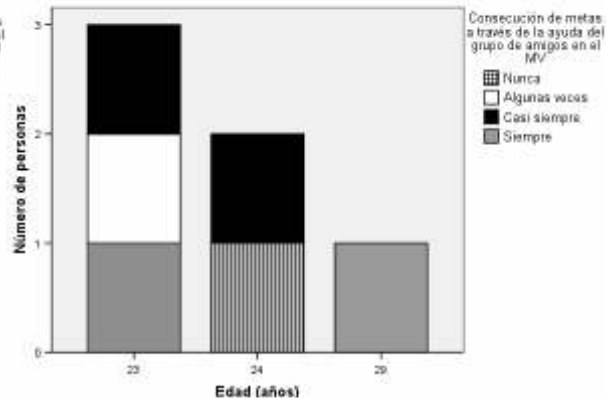
Opciones elegidas para consecución de metas en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para consecución de metas en el MR - Jugadores 23-29 años



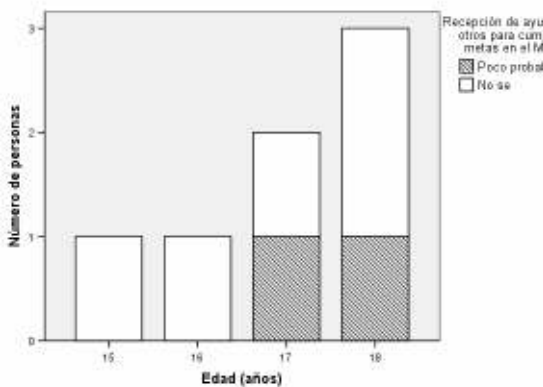
Opciones elegidas para consecución de metas en el MV - Jugadores 23-29 años



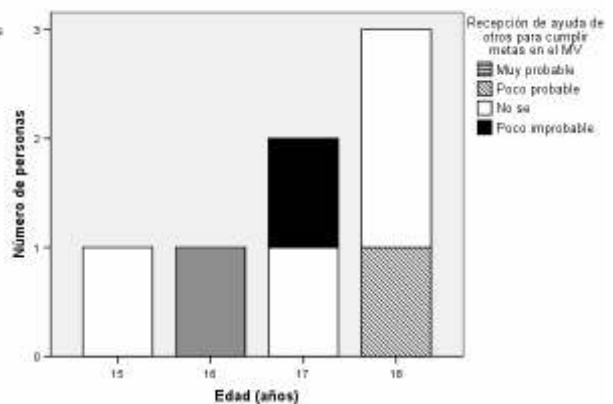
C23. Datos recopilados para el concepto: Ayuda de otros

Pregunta de la encuesta: ¿Es probable que hubieras podido alcanzar estas metas tú solo?

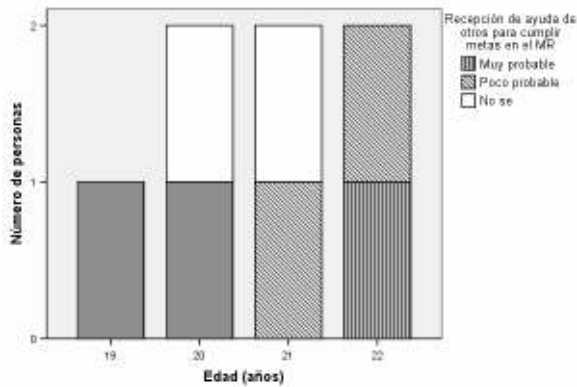
Opciones elegidas para ayuda de otros en el MR - Jugadores 15-18 años



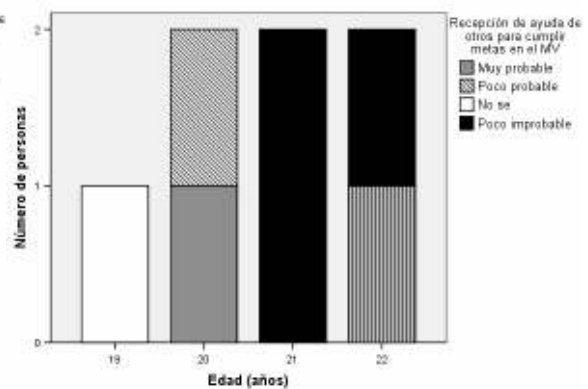
Opciones elegidas para ayuda de otros en el MV - Jugadores 15-18 años



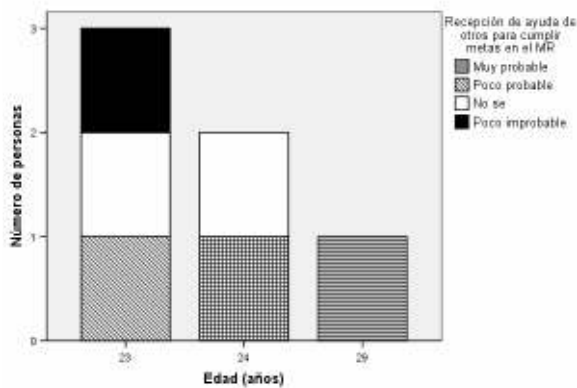
Opciones elegidas para ayuda de otros en el MR - Jugadores 19-22 años



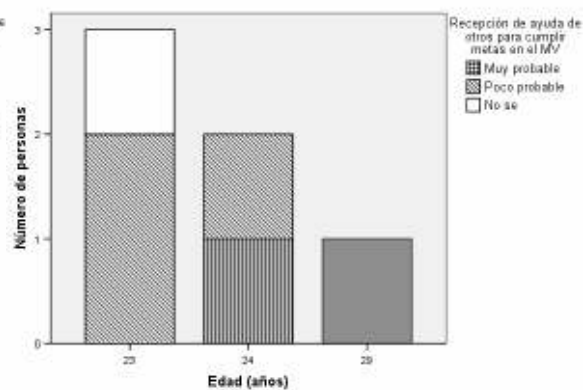
Opciones elegidas para ayuda de otros en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para ayuda de otros en el MR - Jugadores 23-29 años



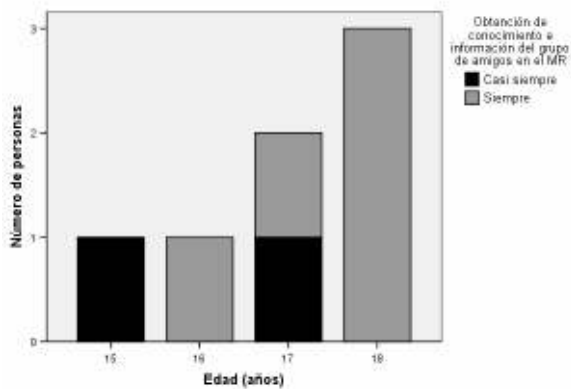
Opciones elegidas para ayuda de otros en el MV - Jugadores 23-29 años



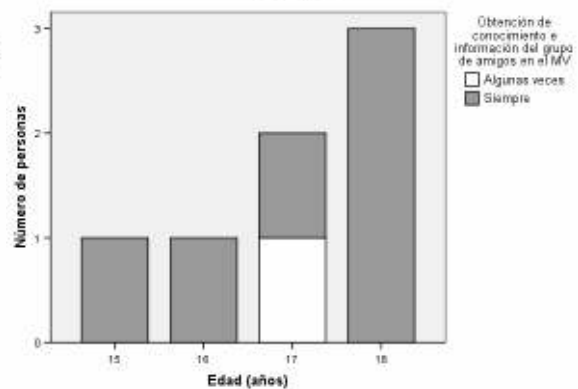
C24. Datos recopilados para el concepto: Conocimientos e información

Pregunta de la encuesta: ¿Aprendes cosas valiosas de tus amigos?

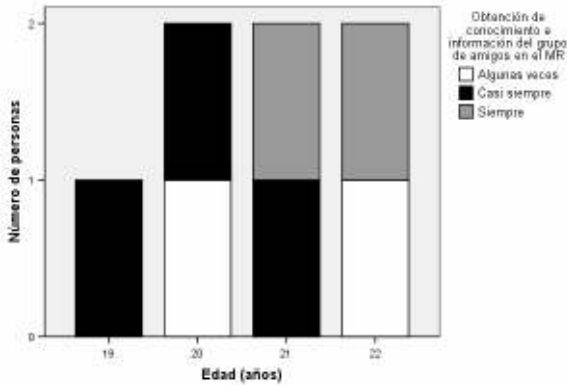
Opciones elegidas para conocimiento e información en el MR - Jugadores 15-18 años



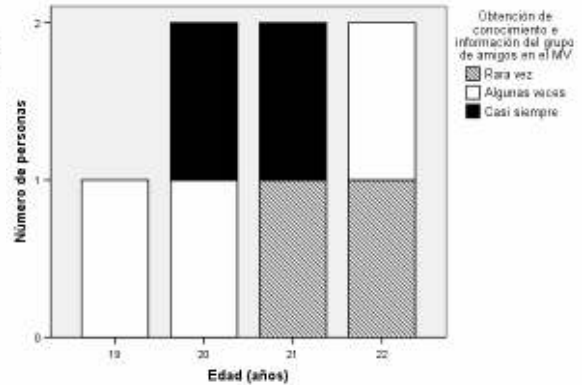
Opciones elegidas para conocimiento e información en el MV - Jugadores 15-18 años



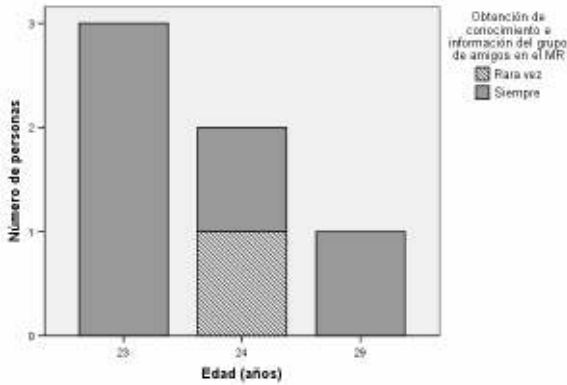
Opciones elegidas para conocimiento e información en el MR - Jugadores 19-22 años



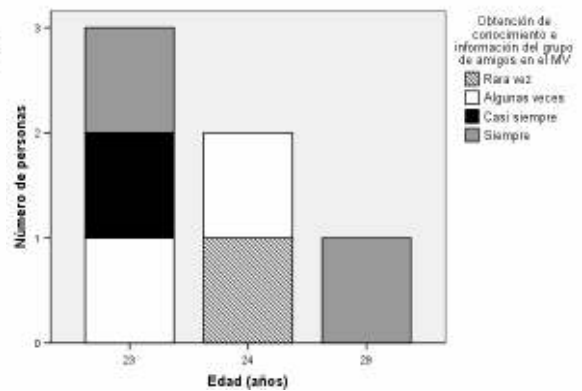
Opciones elegidas para conocimiento e información en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para conocimiento e información en el MR - Jugadores 23-29 años



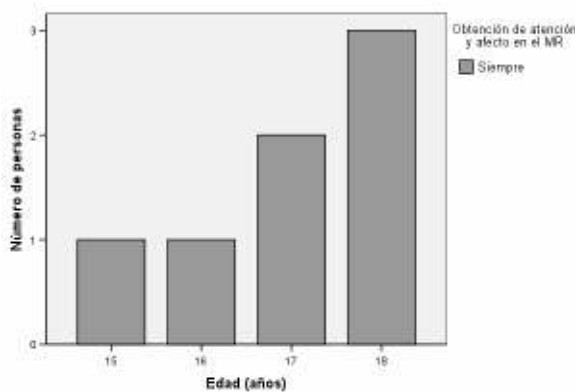
Opciones elegidas para conocimiento e información en el MV - Jugadores 23-29 años



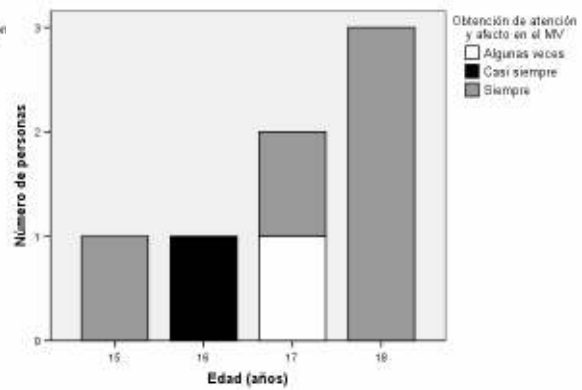
C25. Datos recopilados para el concepto: Atención y afecto

Pregunta de la encuesta: ¿Te sientes valorado y apreciado por tus amigos?

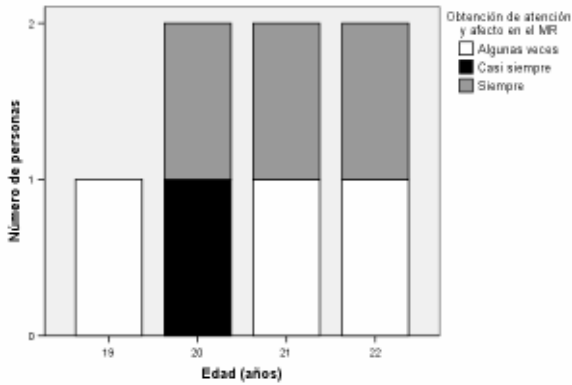
Opciones elegidas para atención y afecto en el MR - Jugadores 15-18 años



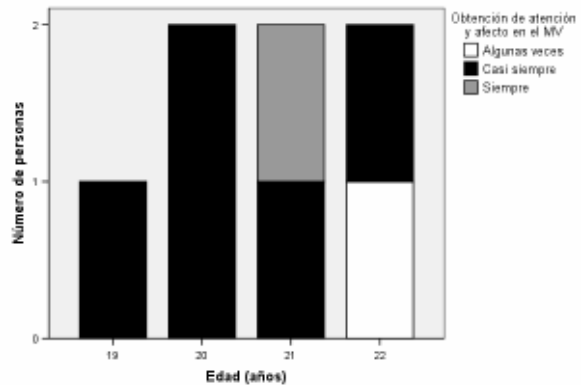
Opciones elegidas para atención y afecto en el MV - Jugadores 15-18 años



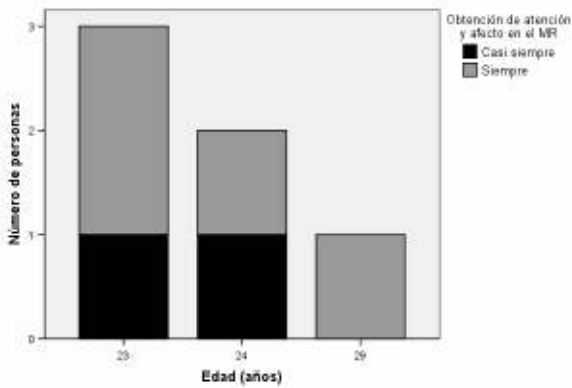
Opciones elegidas para atención y afecto en el MR - Jugadores 19-22 años



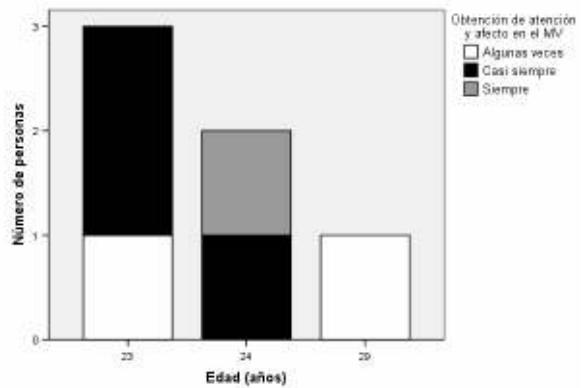
Opciones elegidas para atención y afecto en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para atención y afecto en el MR - Jugadores 23-29 años



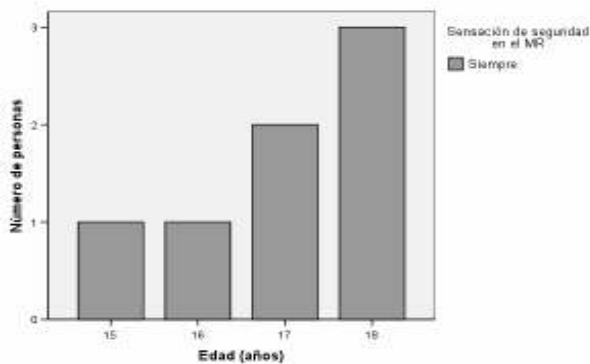
Opciones elegidas para atención y afecto en el MV - Jugadores 23-29 años



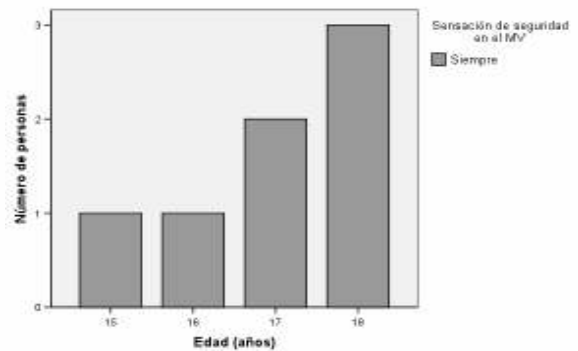
C26. Datos recopilados para el concepto: Seguridad

Pregunta de la encuesta: ¿Te sientes seguro cuando estás con tus amigos?

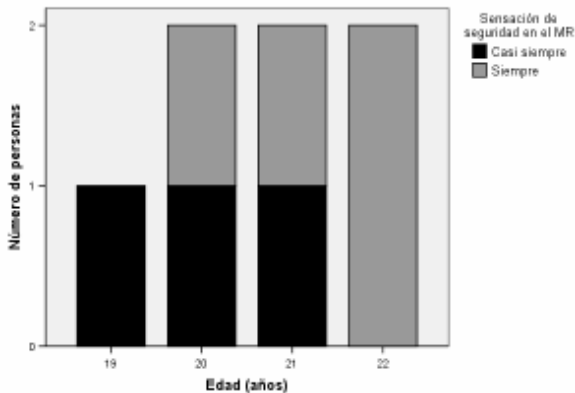
Opciones elegidas para seguridad en el MR - Jugadores 15-18 años



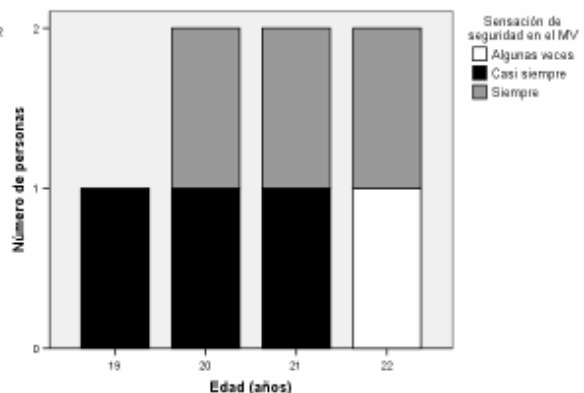
Opciones elegidas para seguridad en el MV - Jugadores 15-18 años



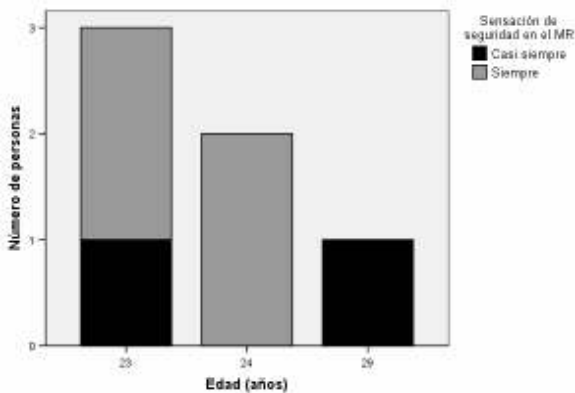
Opciones elegidas para seguridad en el MR - Jugadores 19-22 años



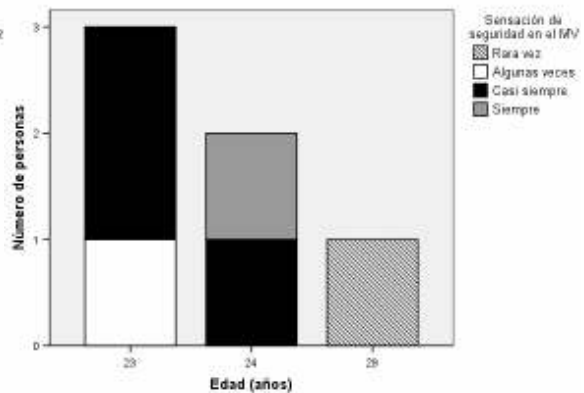
Opciones elegidas para seguridad en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para seguridad en el MR - Jugadores 23-29 años



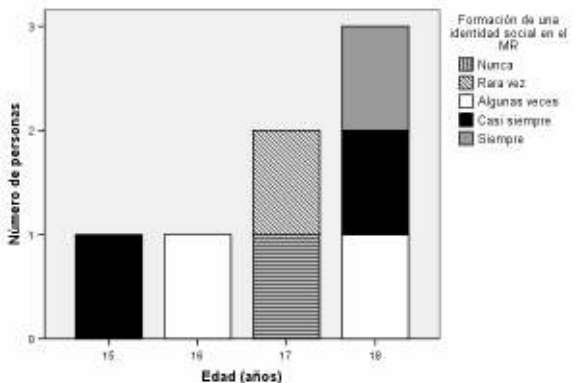
Opciones elegidas para seguridad en el MV - Jugadores 23-29 años



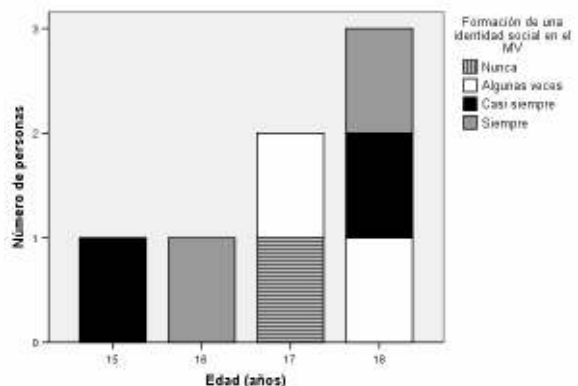
C27. Datos recopilados para el concepto: Identidad social

Pregunta de la encuesta: ¿Alguna vez te has sentido admirado por otras personas por formar parte de tu grupo de amigos?

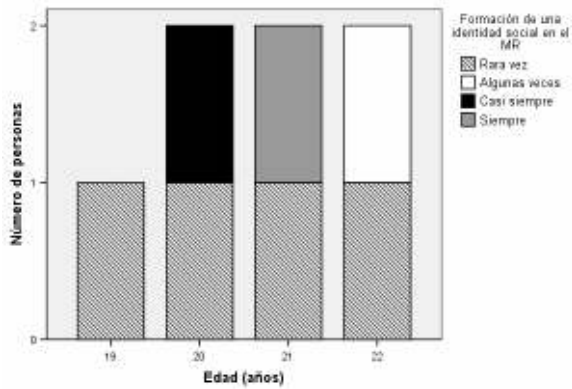
Opciones elegidas para identidad social en el MR - Jugadores 15-18 años



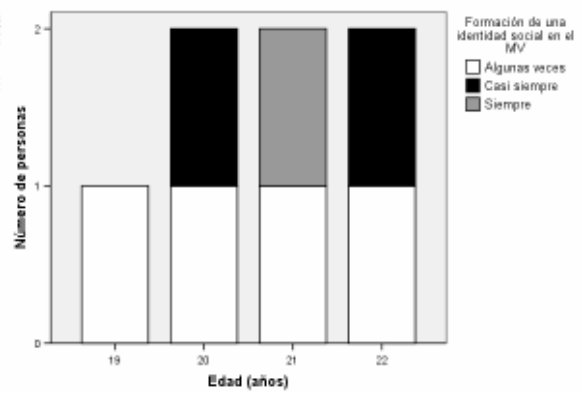
Opciones elegidas para identidad social en el MV - Jugadores 15-18 años



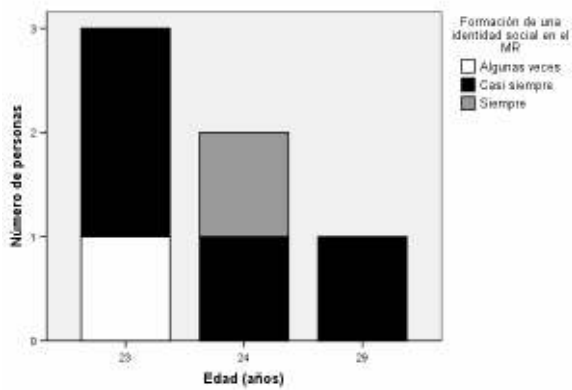
Opciones elegidas para identidad social en el MR - Jugadores 19-22 años



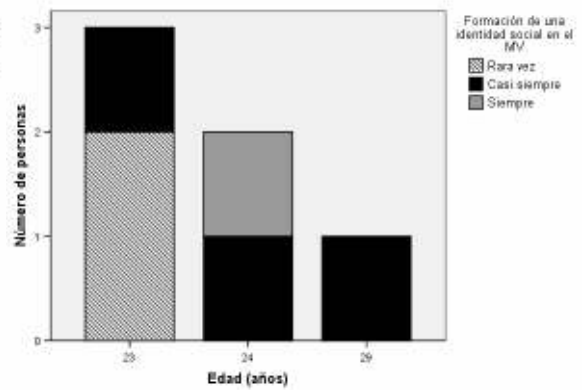
Opciones elegidas para identidad social en el MV - Jugadores 19-22 años



Opciones elegidas para identidad social en el MR - Jugadores 23-29 años



Opciones elegidas para identidad social en el MV - Jugadores 23-29 años



Referencias

Appelcline, Shannon (2005). Skinner Boxes & Socializer Gameplay. Trials, Triumphs & Trivialities. Consultado el 25 de Mayo del 2006 en http://www.skotos.net/articles/TTnT_TTnT_175.phtml

Baron, R. A., Byrne, D. (1998). Psicología social. (8a. Ed.). Madrid: Prentice-Hall.

Bartle, Richard (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD Research vol. 1(1).

Brannick, M. T., Prince, C., Salas, E. (1997). Team Performance Assessment and Measurement: Theory, Methods, and Applications. Lawrence Erlbaum Associates. Mahwah, NJ.

Brenner, Ev. (2000). Virtual Communities in the business world. Information Today. 17(11) pp. 1-3, ABI/INFORM Global. ProQuest. Biblioteca Digital del Tecnológico de Monterrey. <http://www.proquest.com/>

Campbell, Joseph (1949). The hero with a thousand faces. Princeton University Press.

Cartwright, D., Zander, A. (1968). Group dynamics: research and theory. (3a. ed.) New York: Harper & Row.

Castells, Manuel. (2004). The network society: a cross-cultural perspective. Cheltenham, UK; Northampton, MA: Edward Elgar Pub.

Castronova, Edward. (2005). Synthetic Worlds: The business and culture of online games. The University of Chicago Press.

Chewar, C., McCrickard, S., Carroll, J. (2005). Analyzing the social capital value chain in community network interfaces. Internet Research. 15 (3) pp. 262-280, ABI/INFORM Global. ProQuest. Biblioteca Digital del Tecnológico de Monterrey. <http://www.proquest.com/>

Costikyan, Greg. (1999). The Future of Online Games. Nueva York: Good Reports.

Etzioni, Oren. (1999). Face-to-Face and Computer-Mediated Communities: A comparative analysis. The Information Society 15 (4).

Graetz, J. (2001). The Origin of Spacewar! In V. Burnham, Supercade, a visual history of the videogame age 1971-1984. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Guzzo, R. A., Dickson, M. W. (1996). Teams in Organizations: Recent Research on Performance and Effectiveness. Annual Review of Psychology. No. 47.

Hernandez, R., Fernández, C., Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación. (3a. ed.) McGraw Hill.

Homans, George C. (1950). The human group. New York: Harcourt, Brace.

Hoque, Faisal. (2000). E-enterprise business models, architecture, and components: Breakthroughs in Application Development Series. Cambridge University Press. Cambridge, U.K.

Huizinga, Johan (1938). Homo Ludens: el juego y la cultura. Fondo de Cultura Económica

Jakobson, M., Taylor T.L. (2003). The Sopranos Meets EverQuest Social Networking in Massively Multiplayer Online Games. In: Proceedings of DAC 2003, pp. 81-90, Melbourne, Australia

Jensen, C., Farnham, S. D., Drucker, S. M., Kollock, P. (1996). The Effect of communication modality on cooperation in online environments. Consultado el 10 de Febrero del 2007 en <http://research.microsoft.com/scg/papers/dilemmachi2000.pdf>

Johnson, D. W., Johnson, F. P. (2003). Joining Together: Group Theory and Group Skills. 7a. ed. Allyn and Bacon.

Kampmann, Walther (2003). Playing and Gaming: Reflections and Classifications. Game Studies. 3(1).

Kelly, R. V. (2004). Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The people, the addiction and the playing experience. Carolina del Norte: McFarland & Co.

Kent, S. (2000). The First Quarter: A 25-Year History of Video Games. Bothell, Washington: BWD Press.

Koivisto, Elina. (2003). Supporting Communities in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games by Game Design. Level Up Conference Proceedings, Digital Games Research Association Conf. Utrecht, University of Utrecht.

Lego, Caroline (2003). The effects of interpersonal influence within virtual communities. Auburn University. Auburn, Alabama.

Lin, H., Sun, C. and Tinn, H. (2003). Exploring clan culture: Social enclaves and cooperation in online gaming. In Proceedings of Level up: Digital Games Research Conferenc. pp.288-299, Utrecht, Holland.

Mills, Theodore. (1967). The sociology of small groups. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall

MMORPG. (2007). Wikipedia. Consultado el 10 de Febrero del 2007 en <http://en.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

Papargyrls, A., Poulymenakou A. (2005). Learning to Fly in Persistent Digital Worlds: The case of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. ACM SIGGROUP Bulletin. 25(1), pp. 41-49.

Paulus, Paul B. (1989). Psychology of group influence (2a. ed.). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Perelman, Ch., Olbrechts-Tyteca, L. (1989). Tratado de la argumentación: la nueva retórica. Madrid : Gredos.

Piaget, Jean (1986). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación. México: Fondo de Cultura Económica.

Preece, J., Maloney-Krichmar, D. (2005). Online communities: Design, theory, and practice. Journal of Computer-Mediated Communication, 10(4), artículo 1.

Pulaski, Mary Ann (1997). El desarrollo de la mente infantil según Piaget: guía para los padres. Barcelona: Paidós.

Robinson, William Peter (1978). Lenguaje y Conducta social. Ed. Trillas. México.

Salman, Nader. (2002). Networks and innovation: A social network analysis of biotechnology collaboration. The John Molson School of Business. Montreal, Quebec, Canada.

Scott, Lester. (1997). Principal Networking: Colleague Interaction in the Principalship. Washington State University.

Sheff, D. (1999). Game Over, Press Start to Continue: The Maturing of Mario. Wilton, Connecticut: GamePress.

Smith, M. (1945). Social Situation, social behavior, and social group. Psychological Review.

Sutton-Smith, Brian (1997). The Ambiguity of Play. Harvard University Press.

Thor, Alexander (2005). *Massively multiplayer game development 2*. Hingham, Mass: Charles River Media.

Tocci, D. P. (2003). *An exploratory field study of the impact of communication technology on trust within virtual teams*. Regent University School of Leadership Studies.

Vega, Regina. (2006). *Exploring the virtual world of the global gaming community: a phenomenological perspective*. Universidad del estado de California, Fullerton.

Wachter, R. M., Gupta, J. D., Quaddus, M. A. (2000). *IT takes a village: Virtual communities in support of education*. *International Journal of Information Management*. 20 (6).

Warren, J. (2003). *A comparison of the effects of extraversion and expertise on virtual team and face-to-face team interaction and performance*. University of Illinois en Chicago.

Warschauer, Mark. (2003). *Social capital and access. Universal Access in the Information Society* 2(4) pp. 315-330. ProQuest Computing. ProQuest. Biblioteca Digital del Tecnológico de Monterrey. <http://www.proquest.com/>

Williams, C. Dimitri (2004). *Trouble in River City: The social life of video games*. Universidad de Michigan.

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L. Zhang, Y., Yee, N., Nickell, E. (2006). *From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft*. *Games and Culture*. 1(4).

Williams, Dimitri (2004). *Trouble in River City: The social life of video games*. Universidad de Michigan.

Yee, N., Nickell, E., Xiong, L., Ducheneaut, N., Williams, D. (2006). *From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft*. *Games and Culture*. 1(4).

Yee, Nick. (2005). *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*.

Zapata, A. Oscar (1989). *Juego y aprendizaje escolar: perspectiva psicogenética*. Editorial Pax México.

Zapata, A. Oscar (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria: didáctica de la psicología genética*. Ed. Pax México