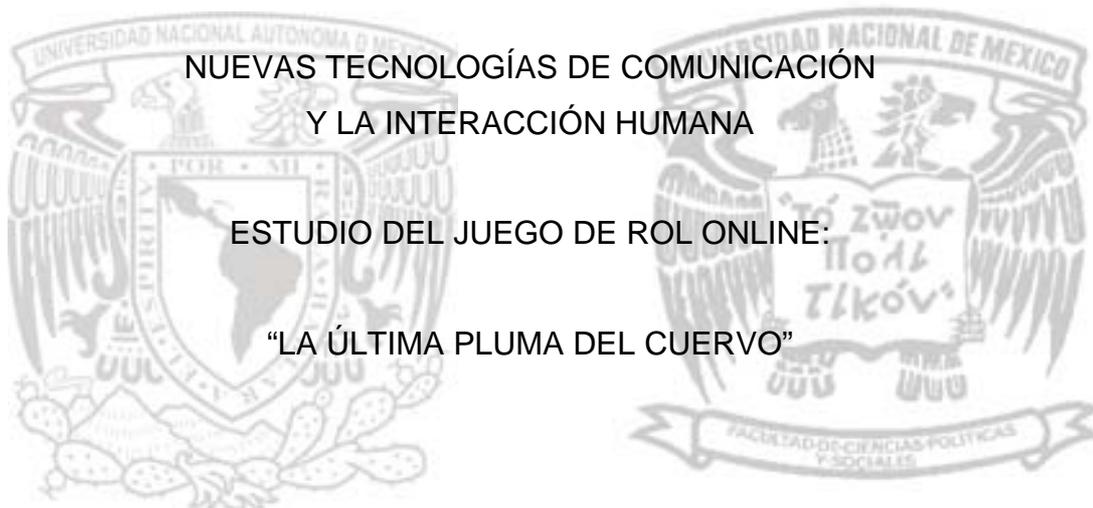


UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



**NUEVAS TECNOLOGÍAS DE COMUNICACIÓN
Y LA INTERACCIÓN HUMANA**

ESTUDIO DEL JUEGO DE ROL ONLINE:

“LA ÚLTIMA PLUMA DEL CUERVO”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA

MAX JOAB SÁNCHEZ LÓPEZ

ASESOR

ROSALIA FLORES MATEOS

MÉXICO D.F.

2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

Capitulo I Comunicación e Interacción

- 1.1 Inicio de la partida de Rol
- 1.2 Comunicación
- 1.3 Interacción
- 1.4 La Comunicación en sus diferentes Niveles
 - 1.4.1 Comunicación Intrapersonal
 - 1.4.2 Comunicación Interpersonal
 - 1.4.3 Comunicación Intragrupal
 - 1.4.4 Comunicación Intergrupal
 - 1.4.5 Comunicación Masiva

Capitulo II La Internet

- 2.1 Historia de la Internet
- 2.2 La Internet como medio de comunicación masivo
- 2.3 Como se utiliza la Internet
- 2.4 Recursos de la Internet
 - 2.4.1 Correo electrónico
 - 2.4.2 Listas de correo
 - 2.4.3 Grupos de noticias
 - 2.4.4 World Wide Web
 - 2.4.5 Chat rooms
 - 2.4.6 MUD'S
 - 2.4.7 GMUK'S
- 2.5 Comunidad Virtual
 - 2.5.1 Noción de lo "virtual"
 - 2.5.2 Características de la comunidad virtual

Capitulo III Dos grandes Bastiones de los juegos de Rol

- 3.1 Juegos de Guerra y Estrategia
- 3.2 Literatura
 - 3.2.1 Géneros Literarios
 - 3.2.2 Literatura Fantástica
 - 3.2.3 La narrativa, como elemento básico para el Rol
- 3.3 El apogeo de los Juegos de Rol

Capitulo IV Teoría de juego y escenarios de interacción en los Juegos de Rol Online

- 4.1 Teoría de Juegos aplicada a los Juegos de Rol
 - 4.1.1 Competencia vs Cooperación
 - 4.1.2 Actividades competitivas
 - 4.1.3 Actividades cooperativas
- 4.2 Juegos de Rol: Escenarios de Interacción
 - 4.2.1 Características de los mmorpg (*multi masive online rol playing game*)
 - 4.2.2 Historia de los mmorpg

- 4.2.3 Componente del Rol en los mmorpg
- 4.2.4 Desafíos de los mmorpg
- 4.2.5 El Mundo de los mmorpg
- 4.2.6 Impacto social de los mmorpg

Capitulo V Análisis del juego de Rol Online

- 5.1 La Última Pluma del Cuervo: Juego de Rol Online
- 5.2 Mensajes Privados (MP)
- 5.3 Foro Electrónico
- 5.4 Pertenencia a un clan o Guild
- 5.5 Relaciones Afectivas por la Red
- 5.6 Algunas experiencias propias

Conclusiones

Anexos

Bibliografía y Fuentes Electrónicas

INTRODUCCIÓN

"Con el tiempo aprenderás que hay diferencia entre conocer el camino...y andar el camino. Yo solo puedo mostrarte la puerta, eres tú quien debe abrirla". Quién no recuerda las palabras que Morpheus dice a Neo cuando se disponía a sacarlo de la Matrix y mostrarle el mundo real.

No cabe duda que la saga de "The Matrix", escrita y dirigida por Larry y Andy Wachowski, es una de las mejores obras de ciencia ficción. El ser humano siempre ha tenido esa fascinación por el futuro, lo que vendrá y, de igual manera, un temor a lo nuevo y a lo desconocido. El mejor ejemplo fue la transmisión de radio de la Obra de H. G. Wells **La Guerra de los Mundos** (1898), realizada por Orson Welles en 1938, la cual por su realismo puso en estado de pánico a la ciudad de New Jersey.

Existen muchas obras que posteriormente se llevaron al cine referentes a la ciencia ficción, desde "Blade Runner" hasta **Inteligencia Artificial** o **Yo Robot**. En todas ellas se trata del avance tecnológico y los beneficios que éste nos puede brindar; sin embargo, posee un sentido de miedo o fatalista que acompaña, de igual forma, a este desarrollo tecnológico.

El desarrollo tecnológico nos ha llevado a poder realizar tareas inimaginables hace 50 años y el avance más significativo de las últimas décadas en cuestión de comunicación, sin lugar a dudas ha sido el invento de la Internet, esa gigantesca avenida de información.

Enviar y recibir información nunca fue tan rápido y sencillo como lo es hoy, tanto que medios tradicionales como el servicio postal, los telégrafos han ido quedando obsoletos con el paso del tiempo. La telefonía celular y el uso de la Internet son los medios predilectos de comunicación e interacción entre las personas.

Cada nuevo desarrollo hace que los que estaban antes remodifiquen o se adapten al cambio para no perderse en la historia, como lo hizo la radio a la

llegada de la televisión y como ahora lo hace la radio, televisión, revistas, diarios con la aparición de la Internet; en la Internet se han aglomerado los demás medios.

Hoy en día las estaciones televisivas, radiofónicas, revistas y diarios se sirven de la Internet para promocionar sus programas y, lo más importante, para tener una interacción con su público ya sea mediante su versión online en la red o por lo menos con un correo electrónico, donde la audiencia puede hacer observaciones, sugerir o apoyar ciertos programas.

Así como los medios masivos se han aprovechado de las facilidades de la Internet, de igual manera, la gente común hace uso de ellas. La gente ha encontrado en la Internet un espacio para intercambiar opiniones, manifestarse, informarse y todo esto de una manera muy sencilla. Además del acercamiento que obtenemos a otras culturas, países, gente a lo largo y ancho del planeta en tan sólo segundos.

Siguiendo la idea de Marshall McLuhan de una “Aldea Global”, la Internet es lo más parecido que tenemos a una aldea global; es un espacio donde se engloba todo, entretenimiento, educación, economía, política. A través de la Internet tenemos la capacidad de hacer múltiples funciones en un lapso corto de tiempo.

La interacción entre las personas ha encontrado un nuevo ambiente en la red, como resultado, han surgido las comunidades virtuales con un sin fin de tópicos, las redes de amigos a través de la Internet. Gracias a la inmediatez de este nuevo medio es posible atravesar continentes y océanos en segundos y poder establecer comunicación e interactuar en todos los puntos del globo en lo que exista un ordenador conectado a la Internet.

El trabajo que se intenta aquí, consiste en presentar la revolución generada por las nuevas tecnologías de comunicación, en este caso la Internet, en lo que a interacción humana se refiere. Desde sus inicios, la combinación que ha tenido con los medios masivos establecidos, como la radio y la televisión hasta la

creación de *comunidades virtuales* como resultado del uso de estas herramientas tecnológicas para comunismos e interactuar con otras personas.

Lo que se ambiciona, es ofrecer un análisis del desarrollo de las comunicaciones en el sentido de las facilidades que nos brindan las nuevas tecnologías para interaccionar y establecer grupos sociales no importando las limitantes físicas como la distancia. Cada individuo, no importando sus preferencias o tendencias, puede encontrar o establecer un grupo, el cual comparta esos gustos. En este caso particular, analizamos la interacción que se da en una *comunidad virtual* de juegos de Rol Online “La última Pluma del Cuervo”.

De igual forma, se pretende incitar a una reflexión sobre los pros y las contras de contar con un medio masivo tan abierto, donde cada persona es libre de opinar, manifestar y promover todo tipo de actividad, preferencias e ideologías. En este espacio *virtual* uno mismo actúa como su propio “procurador”, visita los sitios que desea y evita los que no le son de interés; puede encontrar desagradable algún tipo de información, aunque, por otro lado, se puede encontrar ese *espacio* o lugar donde puede compartir preferencias con otras personas y compartir un sentido de pertenencia a dicho *espacio* o *comunidad virtual*.

CAPITULO I

COMUNICACIÓN E INTERACCIÓN

1.1 Iniciando la partida de rol

Lo importante a demostrar en esta Tesis son las nuevas y diversas formas de comunicación que se pueden dar gracias al avance de la tecnología, tomando como tema central e hilo conductor de la investigación, la interacción humana.

Aunque algunos autores como Roman Gubern piensan que la tecnología nos aísla en un mundo virtual; lo que se busca demostrar es que existen excepciones y que, lejos de aislarnos, nos ofrecen nuevas formas de interacción y sociabilización aun con gente de otros países.

Retomando las ideas de McLuhan, demostraremos que el avance tecnológico nos provee de una extensión de nuestros sentidos, y, gracias a las nuevas tecnologías, podemos ampliar nuestro espectro de comunicación e interacción, mas no aislarnos en un mundo virtual y perder contacto con el mundo real.

Estudiaremos las formas narrativas que se dan dentro de los Juegos de Rol, sin llegar a ser ésta una investigación literaria, pero sí demostrando cómo el género narrativo, que es usado en el Rol, se adapta a los foros electrónicos para crear historias individuales o conjuntas con otros miembros de la misma comunidad virtual, todo a raíz de la interacción entre miembros pertenecientes a dichas comunidades virtuales.

Trataremos también con lo que se ha denominado “Narrativa Digital”, *que no es un género literario, sino el resultado de la combinación del género narrativo y de las tecnologías electrónicas para su difusión*¹, entendiendo como género narrativo todas aquellas obras literarias en las que hay un narrador que, a través de un discurso oral y posteriormente de un discurso escrito,

¹ Jaime Alejandro Rodríguez, Universidad Javeriana - El relato digital - - Foro abierto. Disponible en <http://www.bibliojuridica.org/gen/cita.htm>

generalmente en prosa, relata una historia destinada a oyentes y a lectores que más adelante explicaré al respecto.

Con el avance tecnológico, se han desarrollado nuevas formas de comunicación e interacción, dando paso al surgimiento de los juegos on-line, donde un jugador cuenta con la posibilidad de interactuar con jugadores de otros lugares del mundo en tiempo real y, aunque la interacción no es tan directa e inmediata, engloba todo un conjunto de interacciones o intercambios que se dan por la web (red), y que, muchas veces, llegan a traspasar la barrera de lo virtual.

Mul-Sabbut, La Última Pluma del Cuervo (www.mul-sabbut.com) es un juego de rol a través de Internet, ambientado en un mundo mágico formado por tierras extrañas habitadas por seres increíbles y regadas por la sangre de los magos que luchan por obtener el arma mágica definitiva: **La Última Pluma del Cuervo**. Tomando como base mi experiencia en este juego, he podido percatar que la comunicación e interacción no se limita simplemente a la participación como parte del mismo, sino que se ha convertido en una Comunidad, auto denominada “La comunidad del Cuervo”, donde la interacción dada puede clasificarse como comunicación *IN* y *OUT*.

La comunicación *IN* es la que se da dentro del juego y con base a éste; la comunicación *OUT* es la que se desarrolla en el mismo foro del juego o a través de servicios de mensajería, incluso llegando a la convivencia personal (física) de algunos individuos pertenecientes a dicha comunidad.

Una comunidad virtual, entonces, es un medio ambiente en línea capaz de sustentar interacciones sociales complejas; sus características básicas son: mantienen interacción social repetitiva, está asociada con un espacio virtual compartido y sus integrantes tienen uno o más intereses en común. El sentido de este tipo de grupos es quizá el mejor ejemplo de una interacción en dominios de multiusuarios, juegos de rol y, a menudo, en medio ambientes virtuales basados en fantasías, donde un delimitado número de reglas constituyen una realidad decidida, consistente y compartida.

El avance tecnológico de las comunicaciones y de los medios de comunicación ha dejado de ser una simple herramienta para convertirse en parte de la cotidianeidad en nuestra sociedad. Por esta razón, la presente investigación va enfocada a los procesos de comunicación e interacción que se dan gracias a las nuevas tecnologías, en específico Internet, basadas en las experiencias vividas dentro de un juego de rol on-line.

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el cual los jugadores asumen "el rol" de los personajes a lo largo de una historia o trama, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda sujeto por completo a las decisiones y acciones de los jugadores, de ahí, las siglas RPG (*rol playing game*). Destaca el hecho de que la imaginación, la narrativa, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de este juego dramático.

A su vez, existe un jugador primordial llamado "el director de juego" (guía o master también son títulos recurrentes), el cual cumple la función de mediador entre la percepción de los demás jugadores, así como la de interpretar a aquellos personajes no caracterizados por éstos (NPCs). Otras tareas no menos importantes a su competencia son las de fungir como árbitro de las reglas, además de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que entregan una percepción virtual del contexto consensuado por los jugadores.

Descrito de manera breve, los juegos de rol son la versión adulta de los *juegos de fantasía* infantiles, como "Policías y Ladrones", "Mamá y Papá" o "Apaches y Vaqueros".

Pero adentrándonos un poco más, lo primero que habría que hacer es explicar el significado del nombre. Según el Diccionario de la Lengua Española: "*Rol*.- Papel que interpreta un actor: desempeñar un gran rol en una representación

teatral."² Llamado juego de rol, entonces, porque cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que le definen.

Aunque es importante mencionar que la interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como si realmente se tratara de una obra de teatro. Aquí no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que puedan surgir, decidiendo en el momento las acciones de este personaje, es decir, improvisando.

Así, una partida de rol no va a seguir un guión prefijado, sino que la "historia" se irá creando durante el transcurso de la misma; definida como historia, porque se está contando y creando una situación. La manera de hacerlo es describir las acciones que realiza el personaje que se interpreta y hablar por él cuando se trate de los diálogos que tienen con el resto de los personajes.

Es algo muy parecido a cuando dos niños están jugando vaqueros: uno le dice al otro "ahora yo te disparo", el otro contesta "y yo te lo esquivo". Ellos interpretan y deciden el curso de la historia. Mientras en una obra de teatro, en un libro o en una película, la historia ya está escrita, el público va descubriendo, poco a poco, su desarrollo final; en una partida de Rol, en cambio, son los jugadores los que van creando el relato, según van ocurriendo ciertos acontecimientos.

Ahora bien, la incursión de estos juegos a la red, en un ambiente virtual, programado dependiendo la temática de cada juego, de tipo futurista, medieval o fantástica, fue el nacimiento de los juegos de Rol Online, donde uno participa con jugadores de otras latitudes en tiempo real. Muchos de estos juegos tienen la capacidad de albergar una gran cantidad de jugadores, denominados así, Masive Multiplayer Online Rol Playing Game (MMORPG).

² Diccionario de la Lengua Española; Pág. 124

Ahora bien, para estudiar y explicar los procesos de interacción humana en dichos juegos, en esta investigación tomaremos como referencia la *Teoría de la Comunicación Humana*. Sus autores son conocidos como miembros fundacionales de los trabajos sobre comunicación realizados desde la denominada Escuela de Palo Alto, también conocida como “Colegio Invisible” por sus particularidades en la organización colectiva de sus trabajos e investigaciones. Algunos de sus principales miembros son [Gregory Bateson](#), Stuart Sigman, Albert Scheflen, [Paul Watzlawick](#), y [Erving Goffman](#)

Las ideas de los miembros de la Escuela de Palo Alto, ubicadas dentro de la dimensión sistémica, pues sus aportaciones no van en la línea del positivismo ni la hermenéutica, se insertan en la nueva ruptura epistemológica que abandona nociones como la linealidad y la objetividad en la construcción de conocimiento, abogando por un acercamiento circular y holístico del objeto de estudio.

El objeto específico de esta teoría es la Interacción, entendida como matriz fundamental de toda comunicación humana. La interacción ha sido, sin duda alguna, uno de los principales campos de preocupación de disciplinas como la Psicología Social y la Sociología Fenomenológica y, desde enfoques menos sociológicos, también ha sido objeto básico de los estudios realizados desde la teoría Cibernética.

Aún cuando esta postura se centra más en la interacción humana y no en los procesos de difusión de información en los medios masivos, funciona como un excelente complemento para formar una explicación integral sobre la interacción que se da a través del uso de las nuevas tecnologías de comunicación.

La consolidación de los estudios sobre medios de difusión, así como la emergencia y consolidación de los estudios culturales en las dos últimas décadas, ha ensombrecido la importancia de esta obra (Teoría de la Comunicación Humana) en el campo académico de la comunicación. Pero la

importancia que han adquirido estos me³dios en nuestra sociedad y los procesos comunicativos dentro de los mismos, nos abre la brecha para relacionar ambas posturas.

Watzlawick, Beavin y Jacskon son tres actores fundamentales dentro de la Escuela de Palo Alto, su trayectoria de producción bibliográfica tiene un eje conceptual central: la interacción. En la mayoría de los casos, las obras de estos autores están enfocadas al ámbito de las psicoterapias y terapias sistémicas; de ahí, que la comunicación patológica y sus perturbaciones, objetivadas en casos de enfermedades como la esquizofrenia, tomen especial relevancia dentro de la producción de la Escuela de Palo Alto.

La Teoría de la Comunicación Humana, entonces, es la suma de los trabajos realizados desde esta escuela, ya que en ella se recogen no sólo aspectos teóricos generales acerca de la pragmática de la comunicación humana, sino que también se exponen análisis prácticos, de casos, que ilustran la teoría.

Hablando de las nuevas tecnologías, también nos basaremos en la Teoría Sistemática, de autores como Manuel Castells y su **“Era de la Información”**, **donde nos plantea la idea de la “sociedad red”**, caracterizada por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información y comunica⁴ción, concomitante, pero no causante, con la emergencia de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad.

De esta manera, con el avance tecnológico, se han desarrollado nuevas formas de comunicación e interacción, dando paso al surgimiento de los Juegos Online donde un jugador cuenta con la posibilidad de interactuar con jugadores de otros lugares del mundo en tiempo real y, aunque la interacción no es tan directa e inmediata, engloba todo un conjunto de interacciones que se dan por la web (red) y que, muchas veces, llega a traspasar la barrera de lo virtual.

³ Paul Watzlawick; *Teoría de la Comunicación Humana: Interacciones, patologías y paradojas*. Pág. 260

⁴ Manuel Castells; *La Era de la Información –La sociedad red-* México, Siglo XXI, 1999 v1

Las facilidades que nos brinda el desarrollo tecnológico son inmensas; cabe señalar, que sin salir de casa es posible convivir con gente de otros países, convirtiéndose en conjunto en una misma sociedad denominada “sociedad red”, que no ve raza o nacionalidad pero dónde los gustos y tendencias afines son los que las constituyen como tales.

Esto nos lleva a la idea de **aldea global** desarrollada por Mc Luhan, que, al igual que Castells, habla de una sociedad interconectada, en donde el avance tecnológico en la comunicación, será, o es, una extensión de los sentidos humanos.

Por otro lado, se tomará como base a Roman Gubern para tratar de explicar los cambios emocionales que se dan a través de las nuevas tecnologías de información y comunicación, los cuales, visiblemente, se irán incrementando en el futuro, adquiriendo nuevas características, gracias a la continua interacción de personas, grupos, comunidades y organizaciones en la Internet, un medio que crece aceleradamente día con día.

Partiendo, entonces, desde nuestra hipótesis, la cual busca comprobar que las nuevas tecnologías aplicadas, en especial, al caso de los juegos de Rol on-line, facilitan e incrementan el espectro de comunicación, interacción e intercambio de información entre individuos, sean o no pertenecientes a una misma comunidad, no virtual, entendiéndose por esto regiones físicas como Estados Federados y Países Naciones, se ha planteado para esta investigación el siguiente objetivo general:

Demostrar que el avance tecnológico en las comunicaciones es una herramienta que sirve al hombre para comunicarse e interactuar con los demás; estos avances casi imperceptibles por la cotidianeidad con que los manejamos han pasado a ser parte fundamental de la vida diaria.

Es decir, la comunicación e interacción entre las personas se hace cada vez más inmediata, sirviéndose de estas nuevas herramientas como una extensión de sus propios sentidos, hasta convertirse o asumir estos medios como algo

tan cotidiano, que pasa a ser parte del mismo entorno del hombre de nuestra sociedad actual.

Así mismo, demostraremos que a través de estas herramientas tecnológicas es posible establecer fuertes lazos de amistad entre los individuos físicamente distantes, debido a los intereses que comparten en común. Observaremos también cómo se consolidan **comunidades virtuales** con sus propias reglas y normas dadas por los mismos integrantes, las cuales, en muchos de los casos, trascienden a través de los años, aunque los integrantes originales ya no se encuentren en dicha comunidad.

De lo anterior, se desprenden los siguientes objetivos particulares:

- * Estudiar y observar a la comunidad de **La Última Pluma del Cuervo**. Definir cómo se desenvuelve e interacciona a raíz de un juego de Rol on-line, observando no sólo los aspectos lúdicos y de entretenimiento, sino estudiando a profundidad lo que es una comunidad virtual en sí.
- * Analizar la función de un Foro Electrónico y el proceso de Socialización que tiene lugar en él.
- * Estudiar la función de la narrativa y relato digital en los foros electrónicos o páginas de Internet.

La base de la investigación pretende demostrar, por tanto, que los avances tecnológicos, con su eficiencia e inmediatez, pueden crear relaciones comunicativas dentro del mismo medio que sería Internet, retomando, como ejemplo, el juego de rol on-line y la comunidad que lo integra, al tener en cuenta que muchas veces esas barreras territoriales se rompen y se pueden establecer relaciones humanas, aun bajo el prefijo de "Cyber".

El resultado de esta interacción electrónica, basado en los Juegos de Rol, puede dar como resultado lazos o vínculos sociales entre personas físicamente

distantes, pero que comparten un interés común, como bien lo podrían hacer con personas geográficamente cercanas.

La metodología a emplear, basados en la postura sistemática de las nuevas tecnologías de Gubern y Roszak, así como en la Teoría de la Comunicación Humana de Paul Watzlawick, es el análisis de las formas y procesos de comunicación e interacción que tienen lugar en un ambiente virtual, como los son los juegos de Rol on line, tomando como caso de estudio a dos comunidades virtuales, a las cuáles pertenezco, surgidas a través de los juegos denominados **La Ultima Pluma del Cuervo** y **Atlantis Ragnarok online**.

Así mismo, analizaremos los procesos de sociabilización y la formación de grupos, que usan la Internet como herramienta, los programas de mensajería, correo electrónico y los mismos softwares de videojuegos. En este punto, revizaremos los foros electrónicos y observaremos el funcionamiento desde el interior de una comunidad virtual, aplicando la observación participativa como técnica de investigación principal.

Aprovechando las facilidades de estos medios electrónicos, se realizarán entrevistas y encuestas a miembros de diversas comunidades virtuales, valiéndonos de los softwares de mensajería instantánea o los mismos foros electrónicos.

Para comenzar daremos paso a la descripción de los proceso de comunicación e interacción, esenciales para esta investigación.

1.2 Comunicación

El funcionamiento de las sociedades humanas es posible, gracias a la comunicación, la cual consiste en un proceso de intercambio de mensajes entre los individuos.

La comunicación se define, entonces, como un complejo proceso social que envuelve toda actividad humana, a través del cual existe una generación

constante de mensajes, ya sean hablados, escritos, conductuales, gestuales, etcétera, abarcando así una gran gama de posibilidades en sus cuatro niveles: intrapersonal, interpersonal, grupal o colectivo, dentro de un proceso que podemos calificar de imprescindible e ineludible, ya que “no podemos dejar de comunicar”⁵. Actividad o inactividad, palabras o silencio, tienen siempre valor de mensaje: influyen sobre los demás, quienes, a su vez, no pueden dejar de responder a tales comunicaciones y, por ende, también comunican.

La comunicación como proceso social se haya presente en diversos ámbitos y actividades cotidianas en las que nos involucramos a cada momento como puede ser el establecer interacciones con los demás; expresar lo que sentimos, pensamos o deseamos; observar los medios de comunicación masiva; lograr el desempeño, exitoso o no, de los grupos, etcétera. La complejidad del proceso, como hemos explicado, no nos permite hablar de la comunicación como un simple “objeto de estudio”, ya que propiamente la palabra no satisface lo que implica este concepto, definiéndola, entonces, como un área de estudio multidisciplinaria.

Debido a esta característica, existen diversos enfoques desde los cuales se puede estudiar la comunicación; en ese sentido, y con respecto al tema de estudio, analizaremos la comunicación desde el enfoque de la Teoría de la Comunicación Humana, que define a la comunicación como un proceso de interacción, donde intervienen diversos elementos como la codificación, la decodificación, medio, canal, transmisión, recepción y retroalimentación, la cual es considerada el ingrediente fundamental en todo proceso comunicativo.

El proceso comunicativo se puede ver afectado por desviaciones en la dirección del flujo o proceso (ruido), y pueden ser causadas por los elementos internos del mismo o bien por fuerzas externas, creando barreras semánticas, psicológicas, físicas o fisiológicas, las cuales destruyen todo puente de comunicación generando aislamiento, desintegración, rechazo, apatía y desconfianza.

⁵ Paul Watzlawick; *Teoría de la Comunicación Humana: Interacciones, patologías y paradojas.*, pág. 50.

Resaltemos, entonces, que el concepto de comunicación está unido inevitablemente a dos conceptos importantes como son el de grupo social y el de interacción. De hecho, Paul Watzlawick define la interacción como “una serie de mensajes intercambiados entre personas”⁶ y en este sentido la comunicación es sinónimo de interacción. Siguiendo esta línea de pensamiento, Homs Quiroga menciona que “la interacción consiste en un proceso de influencia recíproca entre dos o más interlocutores. La interrelación entre individuos proporciona las bases para que surja el proceso de comunicación, que es un proceso de interacción de opiniones; la comunicación es en esencia interacción”⁷, como veremos en el siguiente apartado.

Entonces, a manera de resumen, podemos puntualizar lo siguiente referente a la comunicación:

- 1) La comunicación puede ser estudiada, pero es necesario aplicar enfoques disciplinarios distintos para poder abarcar toda su amplitud.
- 2) Toda comunicación esta conformada por signos y códigos. Un signo es un concepto significativo, mientras que el código es un sistema de organización de los signos para determinar un significado.
- 3) Recibir o transmitir signos, códigos o comunicación es resultado de las relaciones sociales.
- 4) La comunicación es algo central en la conformación de las culturas, por lo que estudiarla implica también estudiar la cultura en la que se inserta.

1.3 Interacción

Al hablar de comunicación, inevitablemente hablamos de interacción. Sin embargo, para conocer más a fondo de que se trata este concepto, debemos

⁶ Paul Watzlawick, et.al, *op.cit.*, pág. 49.

⁷ Ricardo Homs Quiroga, La comunicación en la empresa. pág. 13.

entenderla, en primera instancia, como la influencia recíproca entre dos elementos: el que envía y el que recibe el mensaje.

Dentro del proceso de comunicación, ni las conductas de la fuente ni las del receptor se producen independientemente, es decir, “en toda comunicación la fuente y el receptor son interdependientes”.⁸

El concepto de interdependencia se entiende definiendo las posibles relaciones entre dos receptores, A y B. Estos son independientes a menos que uno afecte al otro; si el otro es afectado podemos decir que existe la interdependencia. Así, ésta puede ser definida como la dependencia recíproca o mutua entre dos elementos. Si A afecta a B y B a A, entonces A y B son interdependientes.

Por ejemplo, la mayor interdependencia se haya en los conceptos diádicos; es decir, donde un acontecimiento o un elemento no puede existir sin el otro. Tomemos como ejemplo a un profesor y sus alumnos, sin alumnos no se puede ser profesor y viceversa. La existencia de uno permite la existencia del otro.

La comunicación entre dos o más personas, entonces, exige una relación interdependiente. Sin embargo, los niveles de interdependencia comunicativa varían de una situación a otra, como veremos a continuación.

a) Interdependencia física por definición

Para definir la fuente es necesario definir al receptor, ya que la existencia de uno depende del otro. Además de su interdependencia por definición, también son interdependientes físicamente en sus funciones, aún cuando pueden ser efectuadas en distintos momentos de tiempo y lugar. Cuando dos personas se están comunicando, una confía en la existencia física de la otra persona para la emisión o recepción de los mensajes.

⁸ David Berlo, El proceso de la Comunicación, pág. 81

Si dos personas tienen una plática sin sentido, es decir, uno habla de una cosa y el otro de otra, se puede decir que son interdependientes físicamente, pero la comunicación no es buena ni efectiva.

b) Interdependencia de acción – reacción

En este tipo de interdependencia los elementos A y B funcionan como fuente y receptor, es decir, cada uno recibe y encodifica mensajes del otro, influyéndose mutuamente. Son interdependientes y esta relación va más allá de interdependencia física; las respuestas dadas por uno están determinadas por las respuestas del otro.

Para entender de forma más clara la interdependencia acción – reacción, agregaremos un término usado en el estudio de la comunicación: *Feed Back* (*retroalimentación*). Este concepto denomina un aspecto especial de la reacción del receptor; en otras palabras, la fuente puede utilizar la reacción de su receptor como verificación de su propia efectividad y como guía de sus futuras acciones. La reacción del receptor es una consecuencia de la respuesta de la fuente, sirve de *feed back* para la fuente.

“El *feed back* proporciona a la fuente la información con respecto al éxito que obtuvo al cumplir su objetivo. Al hacer esto ejerce un control sobre los futuros mensajes que la fuente encodifica”.⁹

La comunicación implica una interdependencia de acción- reacción. La acción de la fuente influye en la reacción del receptor y la de éste influye, a su vez, en la reacción subsiguiente de la fuente. Tanto el receptor como la fuente pueden hacer uso de las reacciones de cada uno, funcionando como feedback.

Como ejemplos claros del efecto del *feed back*, podemos enumerar una gran lista de actividades humanas. Imaginemos que una persona está dando un discurso ante un auditorio; a cierta altura de éste, hace un chiste, si el auditorio

⁹ *Idid*, pág. 86

se ríe o no, ambas reacciones le servirán como *feed back*. Una vez haya que recibido esta retroalimentación, el tendrá que ejercer control sobre sus futuros mensajes.

Las fuentes y los receptores de la comunicación son mutuamente dependientes a su existencia y al *feed back*, cada uno de ellos ejerce una continua influencia sobre sí mismo y los demás, por el tipo de respuestas que provocan los mensajes emitidos y/o recibidos.

El *feed back* es un importante instrumento de influencia, las reacciones del receptor son útiles a la fuente para analizar su efectividad e influyen en las conductas subsiguientes, por servir como consecuencias de sus respuestas anteriores. Si el *feed back*; da como resultado una recompensa en forma de una respuesta al mensaje emitido, se continúa por esa línea, si no es así, los mensajes deberán modificarse para aumentar las probabilidades de éxito en la comunicación que se quiere establecer.

El conocimiento y la utilización del *feed back* aumentan la efectividad de la comunicación que establece el individuo. Cuando se aprende lo relativo al *feed back* existe una inclinación para orientar la comunicación desde el punto de vista de la fuente.

c) Interdependencia de las expectativas: empatía

Toda comunicación humana implica predicciones por parte de la fuente y del receptor con respecto al mensaje. Todo comunicador lleva consigo una imagen de su receptor, toma en cuenta a éste al emitir un mensaje; prevé las posibles respuestas y trata de predecirlas. Estas imágenes afectan las conductas del propio mensaje.

El desarrollo de expectativas en el receptor por parte de la fuente tiene su contraparte en el desarrollo de expectativas en la fuente por parte del receptor. Los receptores de la comunicación seleccionan y atienden los mensajes,

debido a las imágenes que se han formado de estas fuentes y a sus expectativas con relación al tipo de mensajes que éstas habrán de emitir.

Como fuentes y receptores tenemos, el uno con relación al otro, expectativas que influyen en nuestras conductas en la comunicación; llevamos con nosotros nuestras propias imágenes y un conjunto de expectativas sobre los demás, utilizándolas para encodificar, decodificar y responder a los mensajes.

“Al enfocar el concepto de expectativas podemos volver a nuestro modelo básico del proceso de comunicación. La fuente y el receptor de la comunicación poseen cada uno ciertas habilidades comunicativas, ciertas actitudes y conocimientos. Cada uno existe dentro de un sistema social y de un contexto cultural. Esto afecta las formas en que habrán de reaccionar ante los mensajes. La comunicación presenta un intento de reunir estos dos individuos, estos dos sistemas psicológicos. Los mensajes son utilizados para llevar esta unión a cabo.”¹⁰

Mediante el uso de mensajes, llegamos a “conocer” a otros hombres como a nosotros mismos. Cuando afirmamos que “conocemos” a alguien nos referimos no solamente a reconocerlo físicamente, sino que podemos predecir las actitudes y reacciones que tendrá hacia ciertos mensajes, cómo reaccionará, qué es lo que creará y qué no.

Es decir, cuando decimos que “conocemos” a alguien, incluyéndonos a nosotros mismos, estamos diciendo que entendemos la forma en que alguien actúa como entidad psicológica, como una persona con sentimientos, pensamientos y emociones.

Interacción como objeto de la comunicación humana

El término “interacción” se refiere a asumir el papel del otro y viceversa. Por lo tanto, “si dos individuos hacen inferencias sobre sus propios roles y asumen al mismo tiempo el rol del otro y su conducta comunicativa depende de la

¹⁰ *Ibid*, pág. 91

recíproca asunción de roles, en tal caso, se están comunicando por medio de la interacción mutua".¹¹

La interacción se diferencia de la acción – reacción en que los actos de cada uno de los participantes de la comunicación se hallan interrelacionados, en qué influyen unos a otros mediante predicciones y en qué se ajustan a los actos tanto de la fuente como del receptor.

Cuando dos personas interactúan, se colocan en el lugar del otro y tratan de percibir el mundo de la misma manera que éste. El objeto de la interacción es obtener una perfecta combinación de sí mismo y del otro, además de tener la capacidad de predecir, anticipar y conducir la comunicación de acuerdo a las necesidades mutuas.

De esta manera, podemos afirmar que mientras exista interacción el fin comunicativo será más simple de alcanzar, sin embargo, no siempre se llega a una interacción total, ésta dependerá de las habilidades comunicativas de la fuente y del receptor.

1.4 La comunicación en sus diferentes niveles

Debido a la amplitud del campo de estudio referente a la comunicación se ha designado una clasificación que nos permite distinguir peculiaridades de cada tipo de comunicación existente en la sociedad, la cual no sólo sirve para proporcionar distintos niveles de análisis, sino que representan campos para explorar dentro de la investigación en comunicación. Esta clasificación es la siguiente¹²:

- Comunicación intrapersonal
- Comunicación interpersonal
- Comunicación Intragrupal

¹¹ *Ibid*, pág. 99

¹² Alejandro Gallardo; Curso de Teorías de Comunicación, pág. 39

- Comunicación Intergrupala
- Comunicación colectiva y “masiva”
- Comunicación social o societaria

Conocer a fondo cada uno de los diferentes niveles en los que tiene lugar el proceso comunicativo, nos permitirá ubicar en uno de ellos al medio, caso de estudio de esta investigación, Internet y, en consecuencia, comprender las características específicas del proceso de comunicación a este nivel y las diversas formas de interacción que permite.

1.4.1 Comunicación intrapersonal

El estudio de la comunicación engloba una serie de procesos comunicativos que tienen lugar en el individuo, ya que toda comunicación, en cierta forma, está sujeta a la interpretación privada del individuo.

Se ha estudiado que dentro del individuo tienen lugar complicados procesos comunicativos, en los cuales interviene un factor esencial: la intencionalidad y los propósitos de los mensajes de la fuente y del receptor mismo, dando lugar a procesos similares al exterior.

Como resultado de este proceso íntimo de comunicación, el individuo adquiere la habilidad de asociar signos según la dinámica de su propia personalidad. Logra, además, un ajuste limitativo de su yo con el fin de adaptarse a su medio y adquiere seguridad.

Los procesos cognitivos (percepción, imaginación, sistema de creencias, de actitudes, de valores, además de la memoria) transforman cualquier información o aporte sensorial de muchas maneras: codificación, distorsión, almacenamiento, interpretación o decodificación selectiva o discriminatoria, “resultados” que permiten al individuo tomar decisiones de conducta en su vida social: interrelación con otros individuos, rechazo, indiferencia, enojo, etcétera.

Dichos procesos son considerados como componentes de la organización mental de los individuos, y tienen su origen en las experiencias de aprendizaje deliberadas o accidentales; sociales o solidarias, sin destacar los factores de conocimiento innato o genético.

En resumen, la comunicación intrapersonal se refiere a los procesos y fenómenos comunicativos internos del individuo. Esta comunicación intrapersonal es la condición previa para todo acto comunicacional, ya que, sin este proceso interno, no se tendría la capacidad de establecer una comunicación con otros individuos.

1.4.2 Comunicación interpersonal

Una característica de la comunicación interpersonal es que los participantes cuentan con la ventaja de apreciar de forma inmediata el efecto que logran sus mensajes, además tienen la posibilidad de usar los cinco sentidos para expresarse.

La importancia de la comunicación cara a cara es que permite establecer una reciprocidad muy estrecha entre los individuos que participan en el proceso dando como resultado la formación de relaciones humanas.

El psicólogo Carl I. Hovland definió, en 1948, este tipo de comunicación como una interacción en la que un individuo transmite estímulos, para modificar la conducta de otro individuo, los cuales pueden ser no sólo verbales, sino táctiles, gestuales o una combinación de todos.

En la comunicación interpersonal existen prejuicios y expectativas por parte del emisor o del receptor respecto de los posibles mensajes y respuestas, actitudes, intenciones, adquisición cultural y la forma de responder de la contraparte. Las expectativas están moldeadas por el sistema social y el contexto cultural en el cual se mueven los involucrados.

El proceso, que se conoce como comunicación de interacción mutua, es un ejercicio en donde tanto el emisor como el receptor asumen los roles del otro durante un proceso comunicativo, es decir, a través del envío y recepción de mensajes.

“La comunicación interpersonal puede definirse como un proceso posible de control o regulación empática mutuo. Es el intento de uno o dos personas por establecer, mantener, explotar o cambiar una relación social X, a través de una interacción comunicativa, esto es, mediante el intercambio de mensajes, respuestas y significados”.¹³

Aunque el habla es la forma de comunicación más conocida y estudiada, no solamente transmitimos información mediante las palabras o sonidos, sino también a través de los gestos con los que acompañamos nuestro discurso sonoro.

La ciencia encargada de estudiar estos gestos y movimientos corporales, elementos básicos en la comunicación humana, es la kinésica que ha sido dividida para su estudio en kinemas (movimientos) y kinemorfemas (gestos significativos).

En general, podemos decir que los marcadores y codificaciones kinésicas son complementos de las denotaciones y codificaciones verbales, así como de las táctiles. No son lenguajes separados; al contrario, se complementan entre sí para una mayor interacción entre individuos.

Otro factor de gran importancia en la comunicación interpersonal, es la comunicación táctil, esta comunicación es muy importante para el individuo, ya que desempeña un papel tan importante como los signos y los símbolos que la cultura ha establecido como sustitutos restrictivos de la comunicación táctil. Cada cultura determina, durante la niñez y la adolescencia, qué umbrales

¹³ Alejandro Gallardo; Curso de Teorías de Comunicación, pág. 62

táctiles deben respetar tanto hombres como mujeres y bajo qué circunstancias les es posible rebasarlos.

1.4.3 Comunicación intragrupal

Los grupos y cualquier forma social son consecuencia de la necesidad humana de relacionar su conducta individual con la de los demás para lograr objetivos determinados.

Los sistemas sociales o grupos se forman gracias a la comunicación, es decir, antes de que un grupo social se forme; sus integrantes deben comunicarse entre ellos, interrelacionando sus conductas y organizándose de manera tal, que una no es la repetición de otra; los individuos se reparten o dividen el trabajo, lo que deriva en la especialización de las funciones que desempeñan.

Las jerarquías, los roles y las normas se dan en los grupos a través de la comunicación y con base en los objetivos que el conjunto persiga, los cuales determinarán, además del tipo de relaciones interpersonales y el mantenimiento del grupo, qué rol ocupara cada individuo fijado gracias a las diferencias, experiencias, y habilidades individuales, estableciendo la línea por la cual deberán caminar todos los miembros del grupo, buscando una mutua satisfacción. Tal sería el caso de los clubes, fraternidades, pandillas y otros.

Las normas grupales, como ya se mencionó anteriormente, también regulan el tipo de interdependencia que existe entre los pertenecientes a un sistema social, por lo que una mala regulación de estos contactos trae como resultado la reducción de la eficacia del grupo, pues se inhiben las posibilidades de organización.

El número y tipo de interlocutores, así como la calidad y frecuencia de sus mensajes también estarán determinadas por la clase de grupo que se este tratando. Por ejemplo, es más probable que un tipo se comunique con individuos de su mismo estrato social, que con personas de distinto nivel socioeconómico.

Es por esto, que el conocimiento de la estructuración de los grupos sociales nos permite hacer predicciones de los comportamientos comunicativos de sus integrantes. Aunque es preciso indicar que estas predicciones no siempre son tan fáciles de hacer, ya que un individuo pertenece a varios grupos basado en los diferentes objetivos que se plantea personal, profesional o socialmente, de esta forma predecir su comportamiento comunicativo no siempre es fácil.

Por ejemplo, yo pertenezco a un grupo dentro de la Universidad, soy un miembro más de la comunidad estudiantil; al mismo tiempo pertenezco a un grupo familiar, un grupo de amigos con los que convivo en fiestas o reuniones y, por mi afición a los videojuegos, pertenezco a un grupo o comunidad virtual (este tipo de grupos sociales lo explicaré más adelante). Debido a su naturaleza, estructura y objetivo común, mi rol y la manera de comportarme es distinta en cada uno de ellos.

Por lo anterior, podemos decir que los grupos se componen principalmente de relaciones sociales y comunitarias, ya que es claro que las personas pertenecen a distintos grupos al mismo tiempo, de manera que lo único que permanece en el grupo es la relación y el nexo que una persona mantiene con determinado grupo.

“La comunicación actúa dentro del grupo cohesionándolo al permitir la interrelación organizativa, identificando de tal modo a sus integrantes que aún cuando éstos no se encuentren en proximidad física es posible reconocerles. La comunicación que se da en los grupos, aun los más pequeños, provee estructuras integrativas de orientación e identidad para cada uno de los miembros”.¹⁴

Cuando una persona ha interactuado con otros miembros del grupo forma vínculos, éstos pueden tomar forma de protocolos, rituales, ceremonias, etcétera, constituyéndose como las formas comunicativas que adoptan los

¹⁴ *Ibid* pág. 79

vínculos y, a la vez, son reglas peculiares de toda organización. Así mismo, los gustos musicales, estéticos, opiniones políticas o religiosas también son generados por el individuo a partir de los contactos que mantiene dentro de sus grupos de referencia con los focos de influencia existentes dentro de toda red comunicativa.

1.4.4 Comunicación intergrupala

Para entender la comunicación entre grupos, primero debemos tener en cuenta que los grupos no están separados unos de otros, sino que se relacionan entre sí gracias a que sus integrantes no son parte de un solo grupo, sino que dentro de la sociedad puede pasar de uno a otro. Las funciones comunicativas dentro de un grupo, además de proveer una jerarquía o una organización al interior, proporcionan los elementos para desarrollar flujos de comunicación externos.

Cada grupo o complejo social se desarrolla dentro de sus propias normas particulares; es por ello, que al intentar establecer comunicación con otra agrupación, estas particularidades deben tomarse en cuenta, para evitar malos entendidos. Un individuo puede tener una forma de comportarse y expresarse dentro de un grupo, pero, para acercarse o comunicarse a otro diferente, debe tener en consideración las particularidades de este grupo para no ofender o ser rechazado.

Lo que en un grupo puede considerarse como benéfico y funcional, en otros, por sus particularidades y peculiaridades, puede ser contraproducente. Llegan a presentarse diferencias de códigos y de lenguaje, donde los mensajes tienen que atravesar verdaderas fronteras culturales o de pensamiento, pues son codificados en un contexto y descodificados en otro.

Por ejemplo, pandillas y grupos de migrantes forman verdaderos *ghetos* comunicativos, no sólo por sus limitados contactos con grupos semejantes dentro de las grandes ciudades, sino porque sus modos de codificar suelen ser distintos a los de los demás agrupaciones. Este no es el único caso, esta

situación se da también entre países, culturas, religiones, estratos sociales. Es por ello, que para establecer una comunicación intergrupala un grupo como el otro deben tener presente estas diferencias para que los mensajes sean claros y exista una comprensión mutua.

1.4.5 Comunicación masiva

La comunicación masiva es la que se realiza entre un individuo o grupo de individuos a través de un dispositivo transmisor (el medio) para audiencias numerosas o grandes mercados. “Para describir el proceso e comunicación masiva, los estudiosos del área elaboran gráficas y diagramas para expresar lo que sucede cuando las personas se envían mensajes entre sí. Esta descripción empieza con cinco términos: *emisor, mensaje, receptor, canal y retroalimentación*”.¹⁵

Comúnmente, la expresión “comunicación de masas” se vincula con la idea de la televisión, la radio, periódicos, revistas. Pero sería un gran error confundir estos elementos técnicos con el proceso comunicativo con el cual están relacionados. “Si bien la tecnología moderna es esencial para este proceso, su presencia no siempre significa comunicación de masas”.¹⁶

Los elementos técnicos de los modernos sistemas de comunicación no son lo que dan el carácter de medios masivos; esto se lo adjudica el tipo de comunicación, ya que ésta involucra ciertas condiciones operacionales distintivas, como la naturaleza del auditorio, la experiencia de comunicación y del comunicador.

La comunicación de masas está dirigida hacia un auditorio relativamente grande, heterogéneo y anónimo; es por esto, que cuando un mensaje está dirigido a una persona en específico, no se considera comunicación de masas.

¹⁵ Shirley Biagi; Impacto de los Medios, pág.215

¹⁶ Charles R Wright ; Comunicación de Masas: Una perspectiva sociológica, pág. 11

Este tipo de comunicación se caracteriza por ser pública, rápida y transitoria. El mensaje no va dirigido, como ya lo dijimos, a nadie en especial; su contenido está abierto a la atención pública; el mensaje se llega a muchas personas en un tiempo muy corto y su empleo de la información es inmediato.

Si bien ya mencionamos que los elementos técnicos o medios de comunicación masiva, no son los que la definen como tal, sí son parte fundamental de ésta. Los medios de comunicación masiva que son instituciones que cumplen una serie de papeles en un sistema social y provocan respuestas de los públicos a los que se dirige.

Así, podemos mencionar:

Medios impresos:

Periódicos

Revistas

Revistas de historietas

Hojas volantes

Medios visuales y/o electrónicos:

Cinematografía

Radio

Televisión

Multimedia

En las tres últimas décadas, el uso de estos medios ha permitido llegar, como nunca antes en la historia de la humanidad, a públicos tan numerosos provocando reacciones generalizadas. En contraposición a los otros medios como el servicio postal o el telégrafo, estos resultan de eficacia extraordinaria, no obstante lo efímero del contacto.

Así, los Medios de Comunicación Masivos “Clásicos” (periódico, revistas, radio, televisión, cine) describen un proceso básico de comunicación que comienza con un emisor o fuente, que envía un mensaje mediante un canal o medio, el

cual lleva el mensaje hacia el receptor. A esto se le denomina como Comunicación Unidireccional, donde los mensajes solo fluyen en una dirección.

Sin embargo, es importante mencionar que, hoy en día, el medio masivo de mayor proyección y crecimiento en los últimos años, Internet, comienza su proceso de manera similar; el canal llevará información y entretenimiento (mensajes) de muchas fuentes diferente (emisores) a muchas personas (receptores), pero, a diferencia de los "Clásicos", en este medio existe la posibilidad de que los mensajes regresen al emisor, dando lugar al elemento del feed back, propio de los procesos comunicativos, en contraposición con los informativos.

En este caso, la comunicación es bidireccional, ya que los mensajes fluyen tanto en dirección a receptor como del receptor al emisor. Los mensajes y la retroalimentación pueden surgir simultáneamente. Esto es que el receptor y el emisor pueden comunicarse entre si al mismo tiempo, entendiendo el concepto de comunicación bidireccional cuando tanto emisor y receptor interaccionan por medio del envío de mensajes.

Una vez repasado los diversos niveles en los que se da la comunicación e interacción, pasaremos a explicar el medio que nos atañe en esta tesis, Internet, y las formas de interacción que tienen lugar gracias a su utilización.

En la actualidad, sabemos que Internet es un recurso fantástico y masivo a través del cual cada vez mas personas se mantienen comunicadas entre sí, presentando las siguientes particularidades según nuestra experiencia:

* La primera de ellas, que -a diferencia de cualquier otro de los existentes- es un canal universal, es decir, un canal que soporta sin dificultad el tráfico de todos los medios de comunicación (es decir, es un canal multimedia).

* La segunda, que -también a diferencia de cualquier otro- es un canal omnifuncional, capaz de desempeñar funciones 'conectoras' (comunicaciones de uno a uno), funciones 'distribuidoras' (de uno a muchos) y funciones

'colectoras' (de muchos a uno); ello supone, entre otras cosas, que es un canal personalizable.

* La tercera, que es un canal de alcance prácticamente ilimitado, cuyo ámbito es mundial.

* La cuarta, que es un canal bidireccional, y, por consiguiente, interactivo; no sólo que admite la interactividad, sino que en su funcionamiento, la facilita e, incluso, en cierto grado, la exige.

Demos paso al siguiente capítulo, donde profundizaremos más sobre este tema.

Capitulo II

LA INTERNET

2.1 Historia de la Internet

En este capítulo, lo que se busca es analizar el Internet como el Medio de Comunicación Masivo y las distintas formas y facilidades para interactuar y comunicarnos a través de éste y de las facilidades que nos brinda.

No obstante, es importante tener como base previa los tipos y variedades de medios de Comunicación de Masas, para llegar a comprender la importancia que ha adquirido el Internet en la última década.

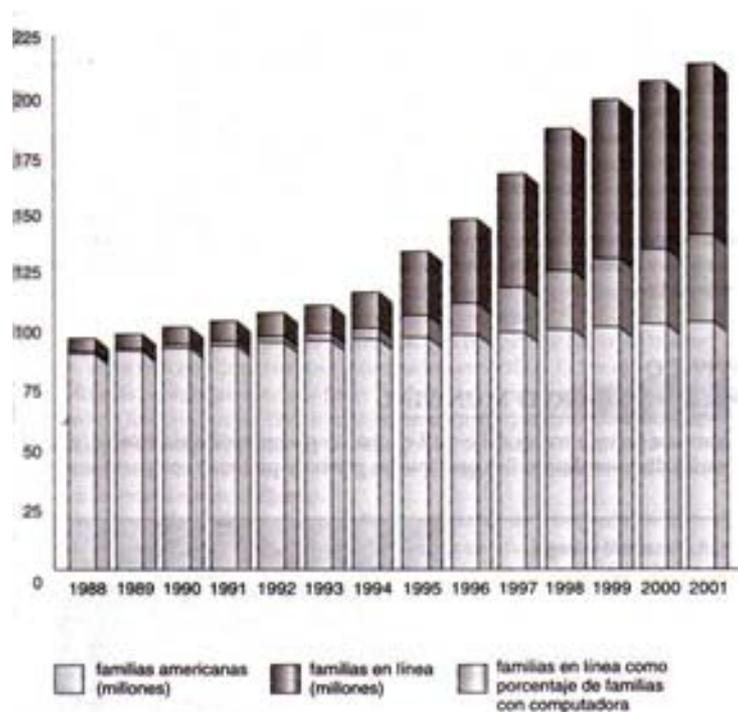
Algo a destacar del Internet, es que ha puesto de moda la palabra “*red*” para referir que toda información esta entrelazada en el Internet. Manuel Castells en su obra ***La era de la información*** manejó expresiones como la de “*Sociedad Red*” dando a entender que la sociedad reencuentra entrelazada, gracias a las tecnologías de comunicación. Hoy en día, es común utilizar el término “*estar en red*”, refiriéndonos a que está accesible por la Internet, ya sea información, material gráfico, bienes o servicios.

Por otro lado, Umberto Eco, ha hecho referencia al Internet como “*La biblioteca más grande y desordenada del Mundo*”, ya que es posible encontrar en ella todo tipo de información y de¹ cualquier tema, hasta el más absurdo. Pero debido a la facilidad de publicar información en la Internet, no siempre la información obtenida es la más confiable y, muchas de las veces, dicha información carece de veracidad.

La importancia del Internet radica en la facilidad y los espacios que brinda para que la gente interactúe gracias a su inmediatez y facilidad de ignorar fronteras físicas, permitiendo, así, la interacción entre personas de distintos países, incluso continentes en tiempo real y la formación de grupos o comunidades.

¹ Manuel Castells; *La Era de la Información –La sociedad red-* México, Siglo XXI, 1999 v1

“Internet constituye un gigantesco árbol de subculturas muy diversificadas, formadas por las llamadas *Comunidades Virtuales*, unas comunidades *online* que constituyen foros de debate o grupos de discusión, monográficos o no, que pueden ser abiertos o cerrados, y que se corresponden en nuestra tradición cultural con la función de las tertulias y los clubs de discusión y hasta de las peñas y las pandillas (la denominación inglesa *chat* [charla] se corresponde bien con la acepción española).”²



Fuente: Introducción a la Investigación de los Medios Masivos; Wimer, Roger pp. 385

Conforme al objetivo de esta Tesis, en el presente capítulo se intentará demostrar la trascendencia del medio, en este caso el Internet para crear grupos o las citadas *comunidades virtuales*, más la importancia que las nuevas tecnologías de comunicación tienen en la interacción humana gracias a las facilidades que este medio brinda.

La Internet ha ocasionado un profundo impacto en la manera en que la gente se comunica, realiza negocios y procesa información en poco tiempo y a bajo costo.

² Roman Gubern; El Eros electrónico, pág. 138

La idea de la Internet se remonta a un memorándum escrito en 1962 por un científico del MIT, quien hablaba de una “red galáctica” de computadoras interconectadas a través de las cuales todo el mundo estaría conectado.

La corporación RAND, que imaginó un escenario en que la milicia estadounidense hubiera quedado incomunicada tras un ataque nuclear, planteó una propuesta en 1964, en la cual se manejaba la idea de tener una cadena de computadoras sin autoridad central que pudiese seguir trabajando aunque la mayoría fuese destruida. Para seguir enviando y recibiendo mensajes con tan solo algunas de las computadoras de dicha cadena, la información debería estar en paquetes independientes.

En 1969, la *Advance Research Project Agency* (ARPA), organismo gubernamental, dependiente del Pentágono, armó la primera conmutación por paquetes que vinculaba cuatro supercomputadoras. La cadena recibió el nombre de ARPANET. Aunque se suponía que la programación a larga distancia de computadoras y el cálculo eran sus funciones principales, rápidamente los investigadores usaban el sistema para enviarse noticias y mensajes personales por medio del correo electrónico.

Para mediados de la década de los sesenta, se desarrollaron más programas para manejarlos paquetes de información. Un formato estándar llamado TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*) hizo más fácil que se conectaran diferentes clases de computadoras a ARPANET. Como resultado de ello, para 1983 más de 580 computadoras *host* (máquinas que sirven para que otras computadoras se conecten a la red) estaban vinculadas a Internet.

El primero de enero de 1983, la milicia estadounidense se separó de ARPANET para formar su propia red de computadoras, MILNET; esta fecha se considera el inicio oficial de la Internet.

En 1984, la National Science Foundation (NSF) entró a escena cuando anunció los planes de conectar varias supercomputadoras en distintas universidades, por lo que la NSF empezó su propia red de computadoras (NFSNET). Poco

después, otras redes de computadoras se unirían y comenzaría a utilizarse el término “Internet”.

“Muy pronto muchas empresas y organizaciones tuvieron computadoras potentes que permitieron que la conexión a Internet fuera más fácil. La comunidad de la Internet, le dio la bienvenida a las organizaciones y corporaciones. Conectarse a Internet no le costaba nada al contribuyente, como resultado de esto al Internet creció rápidamente”³

Hay otros inventos que también fomentaron el crecimiento de la Internet. El hipertexto es un sistema que vincula los documentos electrónicos, incluyendo texto e imágenes. El resultado fue una red de páginas electrónicas que llegó a conocerse como la *World Wide Web* (www). Cualquier persona o empresa podría crear una página web siempre que utilizará el mismo protocolo estándar que se desarrolló en Europa.

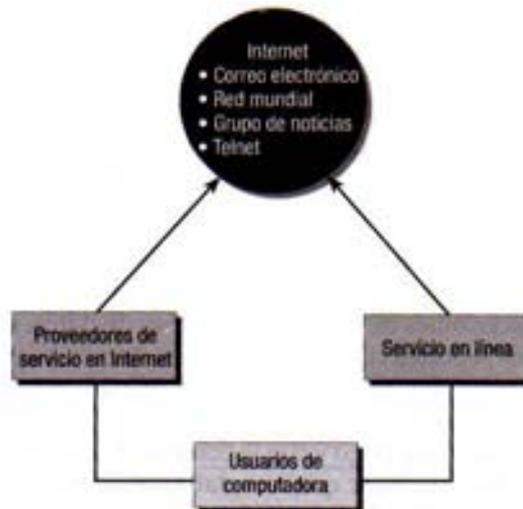
Muchas organizaciones comerciales aprovecharon las posibilidades gráficas de la web y “establecieron sitios” en la red. La www tuvo otro impulso en 1993 con la invención de los Navegadores Web, programas que buscan la información requerida en la www para describirla y configurarla con el objeto demostrársela al usuario.

2.2 Internet como medio de comunicación masivo

Día a día, usamos el Internet para realizar múltiples actividades ya sean laborales, de investigación o entretenimiento el medio de mayor expansión en la última década, y muchas de las veces sin siquiera darnos cuenta. Tan cotidiano se ha vuelto el uso del Internet que pasa desapercibido muchas de las veces. Ya que por cuestiones académicas, profesionales o de entretenimiento uno no dice: “Me voy a conectar a Internet”; en sus inicios, pudo haber sido posible, por la misma novedad de este medio. Ahora

³ Roger Wimer; Introducción a la Investigación de los Medios Masivos, pág. 412

simplemente enciendes la computadora y comienzas a buscar, mandar información o te conectas a un servidor de videojuegos online, como lo has venido haciendo mucho tiempo.



Fuente: Introducción a la Investigación de los Medios Masivos; Roger Wimer, pág. 413

Desde la llegada de la computadora y las redes de computación, se ha creado un nuevo canal para la Comunicación Masiva y la que es asistida por máquinas. El correo electrónico es un buen ejemplo de la comunicación entre una persona y otra a través de máquinas y tiene características parecidas al teléfono y las cartas.

Los sitios de charlas o *chats*, los boletines electrónicos, servidores y direcciones electrónicas representan un caso especial en el terreno de la comunicación asistida por máquinas, donde hay muchas personas comunicándose con otras. Hasta hace unas décadas no existía nada parecido en los medios tradicionales.

No obstante, es la red mundial la que introduce la computadora en el campo de la comunicación de masas y representa el inicio del modelo de la comunicación entre una sola persona y muchas otras. Los sitios en la red son un caso espacial de la comunicación masiva que crea un tipo distinto de comunicador de masas, donde la persona es quien la visita dependiendo de sus intereses particulares.

Esta nueva fuente de comunicación es posible, porque Internet ha llevado el costo de la comunicación a un nivel que muchos pueden pagar. A diferencia de los elevados costos que representa echar a andar una estación de radio o un periódico, por ejemplo una persona común puede montar su página en Internet con una inversión mínima. Todo lo que se necesita es una computadora, un MODEM, una línea telefónica y un servidor con acceso a Internet.

Lo económico de esta nueva vía permite que una persona sea al instante un “publicista electrónico” con un público de millones de usuarios de Internet, lo cual crea una clase totalmente nueva de comunicadores de masas. “Por un lado los escritores y artistas tienen total libertad de presentarlo que deseen sin temor vete o modifique su obra”⁴; por el otro lado, es vulnerable a millones de críticas y comentarios buenos, malos e inclusive a insultos. En la Internet abundan teorías, historias increíbles, aunque esto es un inconveniente, ya que no hay nadie que verifique la veracidad de dichas páginas.

2.3 Como se utiliza la Internet

Si bien ya tenemos claro el proceso comunicacional y de interacción entre las personas a través del Internet, corresponde señalar de qué forma se utiliza.

Joseph R. Dominik señala que algunos investigadores han clasificado los usos de los medios masivos, entre ellos el Internet, en 4 categorías:

1. Conocimiento
2. Diversión
3. Utilidad social
4. Evasión

La primera, y en sí la más notoria, es por **conocimiento** o bien por información. Con los avances tecnológicos la información está cada vez más cerca del individuo. Los mismos individuos, quienes desean estar informados de lo que acontece en el mundo ya sean de características políticas, deportivas o de

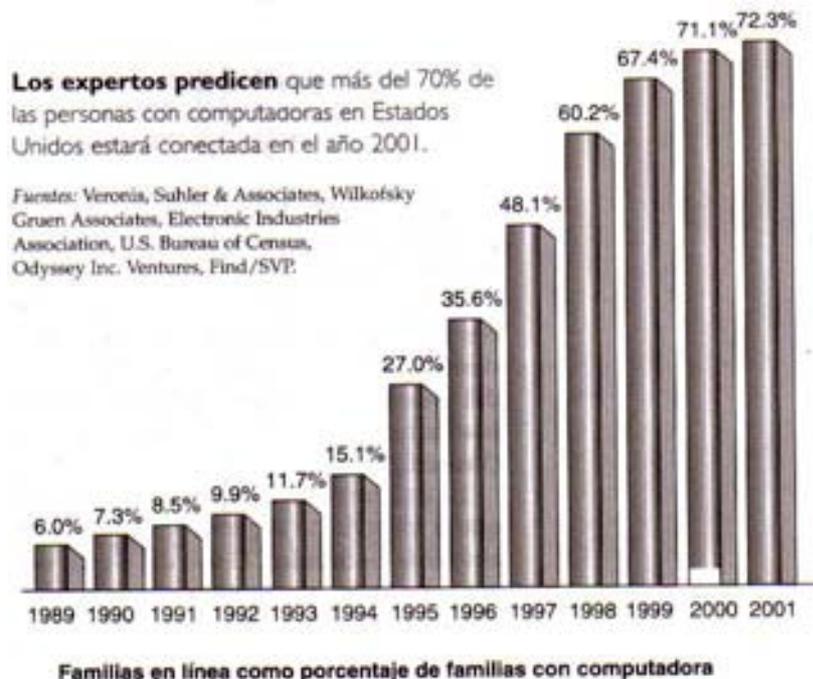
⁴ Joseph R Dominik; La dinámica de la comunicación masiva; pág. 21

conocimiento general. La Internet les provee esa inmediatez y toda la amplitud de información que se desee para satisfacer la curiosidad, aprender a hacer cosas nuevas; además, los medios en sí motivan a saber más cosas y generan ideas.

Como segunda categoría, se ubica la **diversión**. La diversión se ha convertido en una necesidad humana ya sea para sociabilizar, hacer amigos, distraerse, salir de lo cotidiano. Muchas veces esta diversión se encuentra en la Internet, ya sea descargando música, videos o participando en juegos online.

La tercera, **utilidad social**, más que nada, es para fortalecer los lazos personales con al familia, amigos o para integrarse a comunidades y compartir experiencias. Algunos investigadores lo explican como el deseo de no sentirse solo, siempre tener algo y con quien comentarlo.

La cuarta, **evasión**, corresponde cuando la gente utiliza los medios para crear barreras entre ellas y las demás personas o actividades. En pocas palabras, evaden responsabilidades o personas poniendo como pretexto los medios. Ya sea leer un libro o una revista, para no ser molestado o navegar en la red para evadir personas o actividades.



2.4 Recursos de la Internet

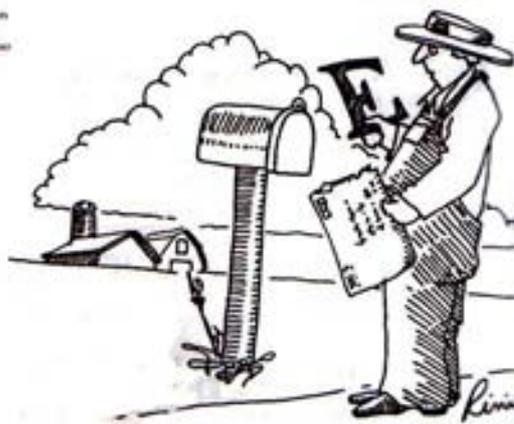
El Internet cuenta con muchos recursos que facilitan la comunicación, la investigación y el entretenimiento en red.

2.4.1 Correo electrónico

Este es el equivalente electrónico del correo postal, así como la aplicación más utilizada de la Internet. Un mensaje de correo electrónico se envía a través de una computadora con acceso a Internet a otra hasta que llega a su destinatario.

El correo electrónico permite que el usuario se comunique con una o muchas personas. Puede elaborarse una lista de correo electrónico que vincule a las personas que tienen un interés común. Estas listas de correo usan un software especial para distribuir un mensaje por medio del correo electrónico a todas las personas que se encuentren en la lista.

The E-MAIL THIEF (R) por The Cartoon Bank, Inc. Copyright © 1996 por The Cartoon Bank, Inc. Reimpreso con permiso de Alfred A. Knopf Inc.



Fuente: [Introducción a la Investigación de los Medios Masivos](#); Roger Wimer, pág. 405

Hoy en día, el uso del correo electrónico es tan común, que forma parte de la vida diaria de estudiantes, investigadores, trabajadores, ya que su inmediatez y facilidad de uso lo han convertido en una herramienta necesaria para la comunicación e interacción entre personas y o grupos.

2.4.2 Listas de correo

Las listas de correo funcionan reuniendo personas con gustos o intereses similares. Supongamos que alguien, por ejemplo, esté interesado en el área de la mecánica automotriz. Este usuario puede enviar un mensaje a la dirección "automechanic@listserv.com" manifestando su deseo de ingresar en esta lista de envío, cuyos miembros están igualmente interesados en el tema.

El *host* u anfitrión (término usado para designar al computador que físicamente almacena los mensajes de la lista y administra la distribución de los mismos) recibe esta comunicación e incluye el *login* (Datos de acceso, identificación de usuario) de la persona interesada en una base de datos donde están archivados los *logins* de los demás miembros (el número puede oscilar entre 2 hasta 3000 o más usuarios afiliados).

De esta manera, cada vez que alguno de los miembros de la lista envíe un mensaje al *host*, lo recibirán automáticamente todas aquellas personas que estén afiliadas a la misma.

Estas listas son guiadas por un moderador (que generalmente es la persona que creó o fundó la lista y/o propietario u operador del computador host que alberga físicamente la información de la misma), que usualmente maneja las normas y la dirección de la discusión en torno al tópico de la lista.

Las primeras comunidades de este tipo fueron creadas con el sólo propósito de facilitar el intercambio de información de tipo académico o científico entre investigadores sobre nuevas tecnologías de la computación, informática o desarrollo de armas de guerra. Sin embargo, hoy en día, la gama de tópicos en torno a los cuales se estructuran estas comunidades es extremadamente extensa: desde física cuántica hasta comentarios de telenovelas, pasando por ciencia-ficción, propaganda política y consejos para padres. Más aún, un tópico puede estar conformado por varias listas que tratan subtópicos.

2.4.3 Grupos de noticias

Son similares a las listas de correos, sin embargo, los grupos de noticias funcionan como conferencias electrónicas y difunden información sobre miles de temas. A diferencia de las listas de correo, que se comunican solamente con un suscriptor, los grupos de noticias están abiertos a toda gente. Existen más de 400,000 grupos de noticias, cuyos mensajes se ordenan de manera jerárquica. Si un lector desea colocar una respuesta, el mensaje se añade a la conexión del mensaje original.

La información que contienen está abierta al cuestionamiento, por esta razón, pueden ser menos confiables que las listas de correo.

2.4.4 World Wide Web

Es el recurso más utilizado en la red, después del correo electrónico; la WWW se divide en millones de sitios web compuestos por páginas de hipertexto electrónico. Todas las páginas están escritas en HTML (hipertexto Markup Lenguaje) y se vinculan con otros documentos web.

Para visitar una página web, el usuario necesita un programa llamado navegador que traduce el HTML en un atractivo formato gráfico que aparece en la pantalla del monitor. Dentro de los buscadores más populares encontramos Microsoft Explorer, Netscape y Firefox.

El caudal de información en la red no es de utilidad si el investigador no tiene forma de encontrar lo que es importante o relevante. Se han desarrollado reconocidos programas conocidos como “sistemas de búsqueda” que exploran a la red buscando información específica y presentando los resultados en listas de sitios web.

Unos cuantos de los muchos sistemas de búsqueda que pueden utilizar los usuarios de la web son Google y Yahoo. Cada uno de estos sistemas de búsqueda ofrece un método de búsqueda básico y avanzado.

2.4.5 Chatrooms

La interacción en lo *chatrooms* o "cuartos de charlas o de pláticas" está igualmente basada en texto; en palabras escritas que se leen en la pantalla del computador, pero se diferencian de las listas de envío por el hecho de que la comunicación es sincrónica. Esto significa que sus miembros están conectados al mismo tiempo, en un mismo espacio o "cuarto" en el que la interacción se da en tiempo real, asemejándose a una conversación cara a cara tradicional, donde el usuario recibe el mensaje del otro inmediatamente después que este lo emite.

Para mantener el flujo de la conversación, el receptor tiende a responder inmediatamente, de modo que en este tipo de comunidad, la **retroalimentación** de la comunicación es mucho más fluida que en las listas de envío.

Este dinamismo también está presente en la creación del contexto de la comunicación, que tiende a seguir el carácter no lineal y rápidamente cambiante de la conversación cara a cara.

El miembro de esta comunidad se relaciona con sus semejantes a partir de un "nick" o "nickname" que no es más que un sobrenombre, una palabra en texto que representa su identidad. El usuario puede "ver" quiénes están en él "chatroom" al leer los "nicknames" de las personas que han ingresado en él.

Los mensajes pueden estar dirigidos tanto en forma pública (todos los que estén conectados en el canal leerán el mensaje en sus pantallas) como en forma privada (un usuario se comunica con otro sin que los demás se percaten de ello) En adición, se pueden expresar acciones, posturas y gestos, a través

de descripciones textuales (Por ejemplo: Enter [nickname] está sonriendo [acción].)

El espacio virtual en el cual se lleva a cabo la interacción (comúnmente llamado cuarto, room, canal o channel) es regido y administrado por un operador (Op o Chanop), quien es el encargado de velar por el cumplimiento de las normas establecidas y, para tal efecto, tiene la facultad de expulsar a un infractor, enmudecerlo o incluso prohibir su entrada al canal, entre otras medidas de represivas.

Los chatrooms se dividen entre sí en base al software que los sustenta. El más conocido es el sistema IRC (Internet Relay Chat) que está administrado por una serie de servidores (computadores que lo almacenan) ubicados a escala mundial. Bajo de este sistema existen gran cantidad de canales para "chatear" que pueden ser abiertos (no hay especificidad en cuanto al tema de conversación) o cerrados (estrictamente para la discusión de algún tema en específico).

Otros sistemas son el ICQ, el PIRCH o incluso un particular puede albergar un chatroom en su propia página web. Sin embargo, hoy en día, el programa de *chateo* más popular es el MSN (Messenger de Microsoft). Todos estos tipos comparten mismas cualidades básicas antes mencionadas.

2.5.6 MUD's.

Los MUD's (Multi User Dungeon o Multi User Dimension) o dimensiones multiusuarios comparten la misma dinámica de comunicación sincrónica de los chatrooms; la diferencia es el espacio virtual y la ambientación en que están.

En estos ambientes, el contexto en el cual se lleva a cabo la interacción es mucho más envolvente que en las listas de envío y en los chatrooms, ya que no sólo está descrito en forma textual, sino que el usuario puede "moverse" dentro de él e interactuar con el mismo, tocando objetos, ejecutando acciones.

El o los miembros de la comunidad encargados de administrar el manejo normativo del MUD son denominados Ops (operadores) SysOp (operador del sistema), wizards (magos), gods (dioses) o immortal (inmortales) y, al igual que en los chatrooms, suelen ser propietarios del computador host, fundadores del MUD y/o miembros que se les ha dado el cargo, luego de haber adquirido una destacada posición dentro de la comunidad.

En adición, cuando el usuario ingresa en la comunidad, asume como identidad un personaje o character, cuyo nombre es un nickname con un rol a desempeñar:

"Puede improvisar melodramas, construir mundos y los objetos del mismo, vivir o realizar fantasías, resolver problemas, inventar herramientas y distracciones, competir por prestigio y poder, adquirir sabiduría, buscar venganza, descargar impulsos lujuriosos, agresivos y avaricia e incluso en algunos MUD's se puede matar y morir."⁵

Por ejemplo, un individuo interesado en la Edad Media ingresa a un MUD ambientado en esta era; MedievalMUD. En el momento de su primer ingreso, se le solicita que seleccione un nickname, diga cuál es su género (masculino/femenino o como en algunos MUD's, asexual, hermafrodita, o cualquier otro imaginable).

Posteriormente, se le solicita que escoja un personaje de una lista predeterminada (hechicero, caballero, lady, cortesano, bufón, soldado del rey, noble, proletario), ante lo cual nuestro sujeto escoge ser un caballero.

Al ingresar en el MUD, ya entra con una serie de características y tareas: para poder convertirse en caballero de la mesa redonda, debe "recorrer" el MUD y aniquilar a algún dragón imaginario; debe "comprar" una serie de implementos que le ayuden en su cacería, debe interactuar con otros miembros del MUD para que le ayuden en su travesía.

Este es sólo uno de los tantos temas que son posibles de vivenciar en este tipo de comunidades: puede ser un defensor intergaláctico en un MUD de ciencia-ficción como el TrekMUD, vivir en una civilización futurista en MicroMUD,

⁵ Howard Rheingold; Realidad Virtual pág 145

personificar un animal en FurryMUD prácticamente, hay tantos MUD's como la imaginación lo permita.

Mas aún, las posibilidades de acción en estas comunidades se expanden dado que se subdividen en clases: algunos MUD's están basados en el combate para ganar prestigio y poder, mientras que otros tienen el único objetivo de facilitar la **socialización** entre sus miembros; los MOO's (MUD's orientados en objetos) tienen la finalidad de que el usuario construya el mundo virtual agregando zonas y objetos; y los MUSE (ambientes de estimulación multiusuarios) que incluyen la percepción de sonidos.

Es así cómo los MUD's vislumbran un panorama infinito de fantasía para el ser humano. Sin embargo, la mayoría de ellos están basados en el idioma Inglés, lo cual limita el acceso de otras poblaciones, como la de habla hispana.

Pero de unos años a la fecha, este tipo de páginas han inundado con gran fuerza a la población de habla hispana. En mi caso particular, un sitio adaptado a la Fantasía Medieval sería MUL- SABBUT (www.mul-sabbut.com).

2.4.7 GMUK's.

Los "GMUK's" (*Graphical Multi User Konversation*) o "Hábitats" son espacios virtuales iguales a los MUDS pero cuyo **ambiente** es visible en segunda dimensión, en vez de estar descrito en texto. Es decir, que aún cuando la comunicación está basada en la palabra escrita, el usuario puede visualizar gráficamente el contexto en el cual se desarrolla la interacción.

Por ejemplo, si dos miembros de la comunidad están conversando en un bar, cada uno de ellos observará en el monitor de su computador los siguientes objetos: los avatares de las personas que están interactuando (la imagen, foto o dibujo representativo de la identidad de los usuarios, acompañados de su nickname), una burbuja de texto (semejante a las que aparecen en las tiras cómicas y que contienen el mensaje de los personajes) y el ambiente del bar

representado gráficamente (se distinguirá la barra, botellas, sillas, mesa, vasos, los objetos propios de un bar.)

Esto, aunado al hecho de que la mayoría de los GMUK's o Hábitats incluyen efectos de sonido, implica que el usuario recibe mayor cantidad de información sensorial en comparación con los otros tipos de comunidad virtual: las listas de envío, los chatrooms y los MUD's.

Sin embargo, y para finalizar este capítulo, la esencia de todas estas comunidades no radica en la naturaleza de la CMC que las estructura, sino en el hecho de que están integradas por individuos sociales reales, de carne y hueso y que en aras de incluirse en la comunidad, adoptan una "online persona" o "persona en línea"; una identidad virtual, que representa al yo del sujeto ante el otro, la totalidad del medio social en cual está inmerso (Turkle, 1995).

De allí, que para poder comprender la realidad del fenómeno será siempre necesario tomar en cuenta la dialéctica del yo/otro (identidad/alteridad), dado que la descripción de las comunidades virtuales siempre estará vinculada al reconocimiento de que éstas sólo existen en tanto que varios sujetos la experimenten como tal.

Últimamente, estos sitios se han popularizado de una manera rápida; el ejemplo más sonado, es el sitio de *Second Life* (www.secondlife.com) que, como su nombre lo indica, es llevar prácticamente una doble vida, la *virtual*. Pero desde hace años, existen inmensidad de comunidades o juegos MMORPG (*masive multiplayer rol playing game*) tal es el caso de WoW (*World of Warcraft*) Ro (*Ragnarok online*), por mencionar algunos.

2.5 Comunidad virtual

Como ya lo hemos mencionado, en la Internet existen sitios (páginas HTML) en los cuales se tratan millones de temas y donde gente con intereses comunes se reúnen e interaccionan. Tan amplios son los temas que se

manejan en Internet como amplios estos grupos. Estas agrupaciones adquieren el término de “comunidades virtuales”.

La idea de comunidad ha sido el corazón de la Internet desde sus orígenes. Durante muchos años, los científicos han utilizado la Internet para compartir datos, cooperar en investigaciones e intercambiar mensajes. En esencia, los científicos formaron comunidades de investigación que existían ya no en un terreno físico sino en la Internet.

En los últimos años, millones de usuarios de ordenadores de todo el mundo han comenzado a explorar la Internet. Muchos han pasado a integrar algunas de las comunidades que han surgido para satisfacer las necesidades del consumidor en materia de comunicación, información y entretenimiento.

En este sentido, comunidad no se refiere al espacio físico en el cual sus miembros se reúnen sino más bien a la cualidad de estas congregaciones de compartir objetos en común.

2.5.1 Noción de “virtual”

Lo *virtual* es una simulación de lo real, es la cualidad de aparentar lo real al simular sus efectos, pero sin serlo.

Las nociones de *comunidad* y *virtual* plantean la tentativa de definir una comunidad virtual como una congregación de cibernautas que integran una comunidad que aparenta ser real al simular los efectos de las congregaciones sociales humanas reales o tradicionales, pero sin llenar todas las características de estas.

Entre estos, Rheingold define las comunidades virtuales como: "agregados sociales que emergen en la Red [Internet] cuando suficientes personas llevan acabo discusiones públicas por suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano, para formar nexos de relaciones personales en el ciberespacio"⁶.

⁶ Rheingold, Howard; Realidad Virtual. pág 76

El autor formuló este concepto a partir de la descripción fenomenológica de una serie de comunidades virtuales en las cuales había sido miembro, al igual que en la recopilación de información y el contacto superficial con otras.

Su explicación de las raíces de la formación de comunidades virtuales se basa en la necesidad innata del hombre en llenar el vacío social que dejan las sociedades actuales. La *Comunidad Virtual* está integrada por una serie de cibernautas y que se identifican y comparten el contexto; valores y normas de la comunidad, y han desarrollado un sentido de pertenencia hacia la misma.

2.5.2 Características de la comunidad virtual

Estos grupos así constituidos tendrán, por un lado, características propias de cualquier grupo y por otro, características inherentes a su condición de virtualidad. Al decir que los grupos de Internet son *virtuales*, se está haciendo referencia a que su existencia no supone ocupar un lugar en el espacio. Consecuentemente, las distancias que separan a sus miembros son irrelevantes.

En primera instancia, podemos dividir a esos ciber grupos o comunidades virtuales, en dos grandes categorías: aquellos que existen en el mundo físico y sus actividades a través de medios electrónicos son sólo una extensión de su relación "cara a cara". En segunda, aquellos otros cuyo funcionamiento se limita solo al ciberespacio.

Entre los primeros, podemos pensar en grupos de teletrabajo o, en general, en miembros de cualquier organización que eventualmente se comunican por computadora.

Entre los segundos, las *listas de interés* constituyen el caso paradigmático, si bien no debe obviarse la existencia de los *chats*, grupos de discusión, cuya característica diferencial es la comunicación online, o sea en tiempo real, a diferencia de las anteriores donde las comunicaciones son diferidas.

Si bien son varios los aspectos que pueden indagarse acerca del funcionamiento de los ciber grupos (sólo a título de ejemplo pueden citarse la

cohesión grupal, la interacción entre los miembros, el liderazgo, la afectividad), en líneas generales, esta indagación ha sido obviada por los psicólogos de habla hispana, pudiendo hallarse en cambio, algunos trabajos realizados por profesionales provenientes del campo de la Sociología. Sería de particular interés que la investigación de estos fenómenos fuera abordada desde un nivel psicológico.

Si quisiéramos definir fenoménicamente a un grupo, tendríamos que incluir una serie de características, las cuales he agrupado de la siguiente manera:

Un conjunto de personas
Reunidas por un interés común
Que siguen ciertas reglas
Que mantienen su relación en el tiempo

Si revisamos ahora lo propio de un ciber grupo, vemos que se cumplen todas las características enunciadas anteriormente con una particularidad: ese conjunto de personas mantiene exclusivamente una *comunicación mediatizada por computadoras* (CMC), resultando éste, el rasgo característico y definitorio de las comunidades virtuales.

En cierta manera, éstas son algunas características que cumplen las comunidades. Sin embargo, la esencia de estas comunidades virtuales no radica en el hecho de que sus usuarios se envíen mensajes unos a otros (un individuo puede comunicarse con otro sin que sean miembros de comunidad alguna), sino que los individuos se agrupan en torno a un mismo tópico de discusión o intereses que maneja página.

CAPITULO III

DOS GRANDES BASTIONES DE LOS JUEGOS DE ROL

En este capítulo haremos referencia a los juegos de Rol y como éstos, en un principio, fueron juegos de guerra.

Así mismo, presentaremos otro de los bastiones de los juegos de Rol: la Literatura. Al respecto, quisiera mencionar que, dada la importancia de varios literatos en el ámbito de la fantasía y la ciencia ficción, incluiré un anexo con los autores más representativos de este género y que fueron inspiración para los juegos de rol.

3.1 Juegos de Guerra y Estrategia

Uno de los antecedentes directos del juego de Rol, son los juegos de guerra y de estrategia. Un juego de estrategia es un juego de tablero en el que no sólo interviene el azar, sino también la inteligencia del jugador y su capacidad de diseñar un plan, una serie de movimientos que le lleven a la victoria.

Los juegos de estrategia más comunes son los que simulan una batalla épica entre dos ejércitos, sean estos napoleónicos, fantástico-medievales o futuristas; también hay otros que simulan, por ejemplo, una especie de partido de fútbol con equipos formados por personajes de fantasía, o las relaciones diplomáticas entre países del Renacimiento.

Los juegos de guerra, en general, han existido casi desde que se realizaron las primeras guerras. La idea de simular las batallas puede encontrarse ya en la antigua Sumeria, hace más de 4 mil años.

Tanto el Ajedrez como el Go (juego oriental similar al ajedrez) son actividades derivadas de los juegos de guerra. Sin embargo, los juegos de guerra contemporáneos son originarios de Prusia, a finales del siglo 19. El Juego

Kriegspiel (War Game, Juego de Guerra) introduce las primeras ideas de arreglar marcas en un tablero y utilizar dados para determinar los elementos aleatorios de la batalla. Luego de la Guerra Franco Prusiana, los ingleses crearon su propia versión, que comenzaron a utilizar para entrenamientos en tácticas y posibles resultados de batalla.

Hay juegos de estrategia, basados en el diálogo, en los que los jugadores tienen que emplear su capacidad de oratoria y su persuasión para ganar; otros, se basan más en diseñar una estrategia sobre el tablero, generalmente con figuras en miniatura y metros para medir los movimientos.

Los juegos de rol fomentan la imaginación, pero los de estrategia actúan como un fantástico ejercicio para la mente.

Al igual que en el ajedrez, la concentración, la capacidad de analizar la situación y de prever los movimientos del contrincante, son decisivos para ganar. Asimismo, puesto que muchos juegos de estrategia están ambientados o simulan hechos o batallas memorables del pasado, los jugadores suelen desarrollar, además del pensamiento analítico, el gusto por la historia y la lectura.

Como con todas las buenas historias, en este caso podemos comenzar con el genio que inició las bases de los juegos de rol. En este caso, se trata de H.G. Wells, ya que no sólo es uno de los robles de la ciencia-ficción del siglo XXI, sino también de los juegos de guerra.

Fue Wells, quien, por primera vez, presentó la posibilidad de usar estos juegos a escala amateur. En 1915, publicó una serie de reglas para Juegos de Guerra, en un libro llamado **Pequeñas Batallas o Little Wars**¹, ahora conocido como la "Biblia de los Juegos de Guerra". Wells fue también el primero en sugerir la idea de coleccionar las figuras representativas de las distintas fuerzas, para agregar sabor y sentido de compromiso con el juego.

¹ Little Wars; texto publicado en 1915 por H. G. Wells, alcanzó su masificación en el mercado en 1953 cuando Charles Roberts sacó al mercado el primer tablero comercial.

Aunque el libro fue bastante popular, no se masificó hasta 1953, cuando Charles Roberts liberó el primer "tablero" comercial. Y eso que fue un inicio lento, Roberts eventualmente terminó formando Avalon-Hill, una compañía de juegos que ahora es una de las más grandes del sector.

Entre 1960 y 1970, los juegos de guerra llegaron a su más alto nivel de popularidad hasta la fecha. Rápidamente, dejó de ser un juego y se transformó en una industria enorme, bien establecida y un bien definido club de fanáticos, con sus propias congregaciones, publicaciones y jergas, que evolucionaba al igual que los fanáticos de la ciencia-ficción.

A finales de los sesenta, ya existía una fuerte y establecida sub cultura de jugadores de guerra y junto a ello, un ambiente de apoyo entre sus miembros que permitían el desarrollo de la creatividad y la experimentación. En este tipo de exploración fue que nació aquello que sería el pilar fundamental de los juegos de rol.

3.2 Literatura

La otra raíz del Rol es, sin lugar a dudas, la literatura fantástica, de Horror y Ciencia Ficción. Si bien los juegos de guerra propiciaron las batallas y guerras imaginarias, los supuestos resultados que tendría una guerra o si alguna histórica batalla se volvieran a recrear. La inspiración proveniente de la literatura permitió crear todo un nuevo universo de mundos, con sus historias, con sus romances, con sus guerras y toda una nueva gama de razas.

La palabra literatura proviene del latín *litteratura*, que es un derivado de la palabra *littera* y que significa letra del alfabeto. En su origen, la palabra literatura hace referencia a la palabra escrita, sin embargo, esto no significa que solo un texto escrito puede ser literario, ya que también ha existido una literatura de transmisión oral. En tiempos antiguos, cuando muy pocas personas sabían escribir y leer, la literatura oral tenía gran difusión entre ellas. Hoy en día existen, de igual manera, diversos medios que difunden la literatura

a través de la palabra hablada, así se hace con frecuencia a través de la radio y la televisión.

Los antiguos reconocían tres aspectos centrales en el arte de escribir: Gramática (el bien escribir según las reglas gramaticales establecidas); Retórica (la estructura del discurso para persuadir en la comunicación) y Estilística (la búsqueda del arte y belleza en la expresión)². Si ahora consideramos tres niveles de textos, podríamos decir que la gramática caracterizaría el primer nivel, cuyo objetivo es la comunicación: la mayor parte de los libros de texto (de geografía, de biología, de historia, etc.) corresponden a este primer nivel.

El segundo nivel de textos añade a la gramática la retórica, es decir, añade una estructura cuyo fin es conseguir la persuasión en el lector o en el oyente; buenos ejemplos de este segundo nivel son los textos y discursos políticos. Podemos ahora considerar un tercer nivel que añade a los dos anteriores la estilística, o sea, una preocupación consciente por expresar la belleza, por crear una obra de arte.

José Romera Castillo nos dice que la obra literaria: “es algo que se aparta de la cotidianidad y que se convierte en una fiesta, en una excepción [...] Fusionando los conceptos de vida y arte, el creador confiere a su obra una tonalidad de significación social y moral por un lado; y artística —lúdica— por otro”.³

De acuerdo con el **Diccionario Internacional de Literatura y Gramática Filosófica** de Guido Gómez, la palabra literatura se refiere a los escritos imaginativos o de creación de autores que han hecho de la escritura una forma excelente de expresar ideas de interés general y permanente.

² Antonio García Berrío. Teoría de la literatura. Pág. 56

³ José Romera Castillo, Didáctica de la lengua y la literatura. Método y práctica., pág. 124.

3.2.1 Géneros literarios

El género literario es un sistema que permite la clasificación de obras literarias de acuerdo a criterios semánticos, sintácticos, fónicos, discursivos, formales, contextuales, situacionales y afines. En la historia ha habido varias clasificaciones de los géneros literarios, por lo cual no se puede asistir a una determinación en la cual se pueda categorizar todas las obras de la historia en un criterio común.

Los géneros literarios son modelos de estructuración formal y temática de la obra literaria que se ofrecen al autor como esquema previo a la creación de su obra. Los géneros literarios son los distintos grupos o categorías en que podemos clasificar las obras literarias atendiendo a su contenido.⁴

En general, se habla de lírica, épica y dramática. Los géneros pueden aparecer puros pero también es posible encontrar géneros híbridos

La Lírica. Sirve de cauce al autor para la expresión de sus sentimientos, de su subjetividad, de su yo íntimo y personal. Su medio fundamental de expresión es el verso, pero también puede aparecer en la prosa. Entre los géneros líricos se encuentran la égloga, elegía, himno, oda, sátira, epigrama, madrigal.

La narrativa. Cuando las narraciones pasan a hacerse en prosa, empieza a surgir el género narrativo, entre éste destaca la novela, el cuento, la novela corta, la leyenda.

La épica. Aunque en su origen épico significaba "narración en general", en la actualidad solemos reservar el nombre de épica para poemas en verso que cantan las hazañas históricas de los héroes. Las obras en prosa las denominamos narrativa. Dentro del género épico destacan: la epopeya, el poema épico, el cantar de gesta, romances.

La dramática. Lo característico del género dramático o ético es que los hechos se escenifican por medio del diálogo y la actuación de los personajes. Los

4 Maestro Jesús G. Crítica de los géneros literarios en el "Quijote". Idea y concepto de "género" en la investigación literaria, , pág. 544.

géneros dramáticos suelen dividirse en mayores y menores. Mayores: tragedia, drama, comedia. Menores: auto sacramental, entremés, sainete.

Los géneros didácticos. En este género se incluyen obras que buscan enseñar o adoctrinar, como el ensayo, fábula, epístola, diálogos.

A continuación, hablaremos de la literatura fantástica, base fundamental de los ambientes y situaciones creadas en los juegos de rol *on line*.

3.2.2 Literatura fantástica

La diferencia entre la ficción y la fantasía es que la ficción relata algo que puede o no suceder en la realidad, mientras que la fantasía se refiere a hechos imposibles o irrealizables; cuenta historias que jamás podrían llegar a ser reales, ya que son inventadas por una imaginación desbordante.

“Como género literario, comprende... las obras de imaginación cuyos temas, personajes, acontecimientos, sentimientos, quedan fuera del mundo real. El dominio de lo fantástico es lo sobrenatural, es decir, algo maravilloso que nos aproxima a ciertos hechos desconocidos que no sabemos interpretar debidamente y que atribuimos a la voluntad y poder de invisibles divinidades. Lo fantástico es a la imaginación lo que lo maravilloso para la fe... Los elementos principales de lo fantástico son los presentimientos, la locura, las alucinaciones, los efectos de los narcóticos sobre la inteligencia, las supuestas relaciones entre los vivos y los muertos, las supersticiones, las coincidencias inexplicables, las influencias misteriosas, la doble vida de los seres”⁵

Tanto la literatura fantástica como la de ficción hacen uso de la narrativa para relatar los acontecimientos. La obra narrativa es aquella en la que un narrador, a través de un discurso oral o escrito, relata una historia, destinada a oyentes (como en la epopeya griega o en los cantares de gesta medievales) o lectores (como en la novela moderna).

⁵ Federico Carlos Sainz de Robles, Ensayo de un diccionario de la literatura , pág. 315

La literatura fantástica es un género [literario](#) de [ficción](#), generalmente en forma de [novelas](#) o de relatos cortos. Se caracteriza porque utiliza la [magia](#) y otras formas [sobrenaturales](#) como un elemento primario del argumento, la temática o el ambiente.

El género fantástico se asocia y se pone en contraste con la [ciencia ficción](#) y con el [terror](#). Los tres géneros ofrecen elementos comunes tales como componentes alejados radicalmente de la realidad o especulaciones sobre cómo podría ser dicha realidad, o cómo pudiera haber sido. La "[fantasía](#)" parece reservarse temas tales como la magia, valientes caballeros, damas en peligro, [bestias míticas](#) y búsquedas, en un ambiente medieval, mientras que el terror, generalmente, se lleva a cabo en el presente con la intención de aterrorizar al lector y la ciencia ficción suele enclavarse en el futuro en un ambiente altamente tecnológico. Es una importante fuente de inspiración para [juegos de rol](#) y películas.

Si lo fantástico se define en oposición a lo real, el fantástico moderno nace con la instauración del paradigma racional durante la Ilustración. Si bien comúnmente se suele considerar a los relatos antiguos y medievales como pertenecientes a la literatura fantástica, desde un punto de vista más riguroso, habría que clasificar a dichos relatos como pertenecientes al campo de la [mitología](#).

Tanto la mitología como las religiones, constituyen narraciones, donde se evidencia la [cosmovisión](#) de una determinada cultura en un determinado período histórico. Esta concepción particular del universo era lo que constituía las bases de su propia realidad y esa era la función de dichos relatos. Para las personas del medieval, la existencia de las [brujas](#) y los influjos satánicos, no eran considerados fantásticos, sino que constituían hechos cotidianos, creíbles y sin lugar a dudas, reales.

Durante la Ilustración y el desarrollo de la ciencia, la realidad del hombre medieval se convierte en superstición, como todo aquello que no es factible de ser comprobado a través del método científico. Es aquí, cuando nace el concepto de "fantástico", como un hecho que contraría las leyes de la ciencia.

La literatura fantástica opera en esa zona donde ocurren hechos inexplicables para la lógica cartesiana, al mismo tiempo que se establece como una instancia crítica donde es posible indagar los límites del pensamiento racional como única instancia que regula la experiencia de lo real. Si la literatura mitológica cumplía la función de instaurar un orden, la literatura fantástica contemporánea persigue la función de cuestionar dicho orden.

Es por esta razón, que los relatos fantásticos modernos suelen causar un efecto perturbador, donde la ansiedad y el miedo son las reacciones más frecuentes ante una persona racionalista, que no puede aceptar la fractura de una realidad concreta. Por esta, causa la literatura fantástica se superpone a otros criterios de clasificación, como los relatos góticos, la literatura romántica, los cuentos de terror, la ciencia ficción.

La ciencia ficción se puede definir como un género dentro del cual los hechos narrados suponen una ruptura de la realidad conocida, al igual que en la fantasía y el terror, pero con la diferencia de que para estos hechos subyace una explicación implícita o explícita de carácter racional. Es decir, que se narran una serie de hechos que no se dan en la realidad, pero se explican de tal manera que dan la apariencia de que podrían darse o haberse dado, sea esto realmente posible o no.

Dentro de las obras más destacables para los Juegos de Rol y por lo tanto para esta investigación, tenemos a Douglas Adams con **Saga de la Guía del autoestopista galáctico** y a Brian W. Aldiss que escribió **La nave estelar, Invernáculo, Heliconia**.

Se llama también terror al género literario y desde principios del siglo XX también cinematográfico que tienen como objetivo provocar sensación de miedo extremo en el lector o el espectador. La más popular dentro de los juegos y cuentos es el Terror Gótico que deriva en gran parte de estas historias transcurren en castillos y monasterios medievales.

Las narrativas góticas abundaron entre 1765 y 1820, con la iconografía que nos es conocida: cementerios, páramos y castillos tenebrosos llenos de misterio, villanos infernales, hombres lobo, vampiros, *doppelgänger* (transmutadores, o doble personalidad) y demonios.

Los ingredientes de este subgénero son castillos embrujados, criptas, fantasmas o monstruos, así como las tormentas y tempestades, la nocturnidad y el simple detalle truculento, todo ello surgido muchas veces de leyendas populares. La obra fundadora del gótico es "El castillo de Otranto", de Horace Walpole (1765). Otras obras claves de esta corriente son **Los misterios de Udolfo** (1794), de Ann Radcliffe, **El monje**, de Matthew Lewis, publicada en 1796, **Melmoth el errabundo** (1820), de Charles Robert Maturin y **Manuscrito encontrado en Zaragoza** de Jan Potocki.

No fue sino hasta finales de los sesenta, que ya existía una fuerte y establecida subcultura de jugadores de guerra. Pero lo mejor estaba por llegar, y eso era "El Señor de los Anillos".

La obra había sido planteada como una secuela de la anterior novela de Tolkien, "El Hobbit", pero terminó por convertirse en una historia de mucho más alcance y extensión. Fue escrita por etapas entre 1937 y 1949, y se publicó por primera vez en el Reino Unido en tres volúmenes entre 1954 y 1955. Desde entonces, ha sido reimpressa en numerosas ocasiones y traducida a muchos idiomas, convirtiéndose en una de las obras más populares de la literatura del siglo XX. Además, ha sido adaptada en varias ocasiones al cine, a la radio y al teatro.

Respecto a los juegos de guerra y estrategia, los jugadores ya no desearon recrear las batallas de Gettysburgo, sino las de **Helm's Deep**. Las guerras napoleónicas fueron descartadas a favor de la Guerra de los Anillos, Goblins y Orkos. Pronto, se publicó el primer juego de estrategia, basado en la obra de Tolkien.

Después del gran éxito de **El Hobbit** y posteriormente **The Lord of the Rings** (El Señor de los Anillos) escritas por J. R. R. Tolkien a mediados del siglo XX, así como **Chronicles of Narnia** (Las Crónicas de Narnia) de C.S. Lewis, una serie de siete libros de fantasía para niños; y **Earthsea series** de Ursula K. Le Guin, una serie de cinco cuentos conocidos en español como **Los cuentos de Terramar**, la escritura fantástica, influenciada a menudo por estos grandes trabajos y, también, por el mito, la epopeya y romance medieval obtuvo renovada popularidad.

De esta forma, la novela y el cuento fueron los géneros que se usaron generalmente en obras de literatura fantástica. En ambos, el relato aparece una trama complicada o intensa; personajes sólidamente trazados; ambientes descritos pormenorizadamente, con lo que se crea un mundo autónomo e imaginario, así como una variedad de formas de estructurar el relato que van desde un narrador en primera persona hasta un narrador externo. Pasando por el grado de conocimiento de los hechos o personajes de parte del narrador y de testigo presencial a omnisciente.

El origen de la novela, como técnica y género literario, está en el siglo XVII en la lengua española siendo su mejor ejemplo Don Quijote de la Mancha (1605) de Miguel de Cervantes, la cual es considerada la novela de caballería más importante de todos los tiempos, además de ser considerada una obra maestra. La novela significó una innovación con respecto a los modelos clásicos de la literatura greco-romana como lo eran la epopeya, la crónica.

Dentro de la literatura fantástica se tuvo que adoptar la subdivisión de ramas de lo fantástico, debido a la gran popularidad que tomó gracias a los textos antes mencionados, esta subdivisión cuenta con:

- Fantasía heroica.
- Fantasía cómica.
- Fantasía contemporánea.
- Fantasía romántica.
- Fantasía de superhéroe.

Pero sin lugar a dudas, el bastión para los juegos de Rol fue y será la Fantasía heroica, subgénero de la literatura fantástica que se caracteriza por la presencia de seres mitológicos (dragones, elfos) y un fuerte componente mágico y épico. Como en las viejas epopeyas, el protagonista es un héroe que debe hacer frente a las fuerzas del mal (monstruos, magos malignos) y derrotarlas. Suelen estar ambientadas en tiempos remotos e indefinidos. Las historias de fantasía heroica se denominan también "de espada y brujería".

Por citar algunos ejemplos de obras de literatura fantástica:

- Robert E. Howard: **Conan** (1932).
- J. R. R. Tolkien: **El Silmarillion, El Hobbit** (1937), **El Señor de los Anillos** (1954-1955).
- Stephen R. Donaldson: **Las crónicas de Thomas Covenant, El Incrédulo** (1977).
- Michael Moorcock: **Las crónicas de Elric de Melnibone, El campeón eterno.**
- Loisel y Le Tendre: **La búsqueda del Pájaro del Tiempo** (1982).
- Terry Pratchett: **El color de la magia** (1983) y la saga de **Mundodisco.**
- R. R. Salvatore: **El elfo Oscuro**, finales de los años noventa.
- Terry Goodkind: **La espada de la Verdad** (1994)
- Margaret Weis y Tracy Hickman: **La Rosa del profeta, El ciclo de la puerta de la muerte, Dragonlance.**
- H. P. Lovecraft: **"La llamada de Cthulu"** (1939)

Al final de la investigación, ampliaremos esta lista representativa en un anexo de obras.

3.2.3 La narrativa, como elemento básico para el rol.

No existe una teoría para hacer *"rol o rolear"*, no hablo de la Teoría del Rol, que es más propiamente sociológica, que estudia el comportamiento y las funciones de cada individuo en una sociedad. La base y fundamento para realizar y

representar un juego de ROL es el género literario de la Narrativa, donde se va relatando las aventuras y des aventuras de los personajes. La Narración es una de las formas de expresión literaria. Pero dentro de las formas narrativas, puede hallar el lector desde un texto muy corto hasta una novela, donde se va relatando las aventuras y des aventuras de los personajes.

La narrativa agrupa a todas las obras literarias en las que hay un narrador que, a través de un discurso oral o escrito, generalmente en prosa, relata una historia destinada a oyentes (como en la epopeya griega o los cantares de gesta medievales) o a lectores (como en la novela moderna).

El elemento distintivo del **género narrativo** es la presencia de un narrador como emisor. Éste se encarga de relatar la historia, presentar a los personajes y explicar las circunstancias en que se desarrollan los hechos.

El **narrador** puede usar tres técnicas para comunicar: centrarse en la descripción de los personajes, el paisaje, los objetos; relatar los hechos dándole un ritmo a la historia, o bien, dejar que los personajes hablen mediante un diálogo, que se expresen directamente.

Por otra parte, la narración puede tener uno o varios puntos de vista durante su desarrollo. Él o los narradores pueden estar en:

- **Primera persona:** participa de los hechos, los verbos están en primera persona. El narrador suele ser el protagonista, aunque, también, puede tratarse de un personaje secundario o de un mero testigo que, sin participar en la acción, sabe lo ocurrido. Generalmente, este tipo de obras tiene la forma de diario de vida, novela autobiográfica o epistolar (mediante cartas).

Por ejemplo: “Vine a Comala porque me dijeron que aquí vivía mi padre, un tal Pedro Páramo. Mi madre me lo dijo. Y yo le prometí que vendría a verlo cuando ella muriera.” (**Pedro Páramo**, del mexicano Juan Rulfo).⁶

²⁵ Juan Rulfo; Pedro Páramo pág 57

- **Segunda persona:** es poco frecuente. En este caso, el narrador se dirige a otros o a sí mismo. Ejemplo: “Duermes, sin soñar, hasta que el chorro de luz te despierte, a las seis de la mañana, porque ese techo de vidrios no posee cortinas. Te cubres los ojos con la almohada y tratas de volver a dormir...” (**Aura**, del mexicano Carlos Fuentes).⁷

- **Tercera persona:** narra algo de lo que no forma parte, es decir relata lo que le sucede a otros. Se identifica por los verbos en tercera persona. Ejemplo: “Menudeando el paso y saltando sobre los obstáculos que hallaba en su camino, la Nela se dirigió a su casa que está detrás de los talleres de maquinaria...” (**Marianela**, del español Benito Pérez Galdós).⁸

También se clasifica al narrador de acuerdo al grado de conocimiento que tiene respecto a lo que sucede en el relato:

- **Omnisciente:** lo sabe todo, hasta los pensamientos y sentimientos de los personajes. “Giró y comenzó a nadar hacia la playa, a chapotear más bien con desesperación, y de pronto rogaba a Dios que lo salvara...” (**Día Domingo**, del peruano Mario Vargas Llosa).⁹

- **Con conocimiento limitado:** puede saber bastante o muy poco, dominar solo los hechos y no la interioridad, estar limitado por su edad o estado mental. “Cerraba los ojos y caminaba ciego hasta una puerta. La abría y al abrirla abría también los ojos. El juego era adivinar si el enfermo era hombre o mujer y si era quebrado o no.” (**Papelucho en la clínica**, de la chilena Marcela Paz).¹⁰

Los principales elementos que intervienen en la creación de una obra narrativa son:

1. **Lugar:** es el entorno donde sucede la historia. Puede ser una ciudad, una habitación o la cabeza de un personaje. Y puede ocurrir en más de una parte a la vez, como en **Historia de dos ciudades**, de Charles Dickens.

⁷ Carlos Fuentes; Aura pág 38

⁸ Benito Pérez Galdós; Marianela pág 113

⁹ Mario Vargas Llosa; Día Domingo pág 25

¹⁰ Marcela Paz; Papelucho en la clínica pág 108

2. Tiempo: por un lado está, el tiempo en el que se cuenta la novela, cuánto dura la historia: unas horas, un día, varios meses o años. También está el tiempo referido a la época, al momento histórico en el que ocurren los hechos, en el futuro, el siglo pasado, durante la Revolución Francesa, etcétera.

La forma en que se cuenta la historia puede ser: **lineal** o **cronológica**, es decir, de principio a fin, en el orden natural de los hechos; tener un **comienzo in media res**, es decir, la narración se inicia en un punto intermedio, por lo que el relato debe retroceder para recuperar el inicio; **comienzo in extrema res**, en que el relato se inicia con el fin y después retrocede para conocer su desarrollo. Los retrocesos temporales se denominan **flash back**, cuando son breves y se expresan como recuerdos, o **racconto**, cuando son más extensos y recogen una serie de situaciones pasadas, que incluso pueden prolongarse por varios capítulos del relato.

3. Ambiente: es el conjunto de circunstancias o condiciones sociales, culturales, políticas, entre otras, que rodean a los personajes de una narración. Puede haber varios ambientes: campo y ciudad, pobreza y riqueza, etcétera.

4. Argumento o asunto: consiste en la serie de hechos principales que constituyen el resumen de la historia relatada. Por ejemplo, en **Cien años de soledad**, del colombiano Gabriel García Márquez, el tema es la soledad; es la historia de las generaciones de la familia Buendía a lo largo de cien años.

Estos elementos se encuentran en todos los tipos de juegos de Rol tomemos como ejemplo el ya antes citado "señor de los Anillos".

Lugar: Gondor, La Tierra Media

Tiempo: La historia se divide en lapsos temporales de años y, en ocasiones, en siglos.

Ambiente: La situación donde se ambienta es de guerra.

Argumento: La batalla por el Anillo, mientras unos lo quieren destruir otros lo quieren poseer.

3.3 El apogeo de los juegos de rol

Con los libros de temática medieval – fantástica, los juegos de Rol llegaron a su apogeo, **El Señor de los Anillos** fue quien detonó este movimiento, pero llegaría otra obra fundamental para el desarrollo de los juegos de Rol esta es **La Llamada de Cthulhu** de H.P.Lovecraft.

El mundo de Cthulhu viene de la mano con una serie de historias cortas de terror, escritas por H.P. Lovecraft, a principios de siglo. Estas historias se centran en el mundo de los "Antiguos", una raza alienígena de ancestrales seres, semejantes a dioses, que existen fuera del mundo científico del período post victoriano de Nueva Inglaterra. Lovecraft desarrolló sus ideas en detalle, creando un universo realmente aterrador, ahora llamado "Los Mitos de Cthulhu" o "La llamada de Cthulhu".

Ciertamente, esta idea representaba una trama fantástica para un juego de rol, pero, a principios de los ochenta, la idea pareció ridícula. La mayor parte de los juegos de la época trataban de jugadores persiguiendo monstruos o súper villanos, y la disposición de ellos en combates altamente sangrientos. Pero si el juego quería ser leal a las historias, necesitabas preguntar a los jugadores si deseaban pasar de cazadores de monstruos, a investigadores, que encaraban monstruos invencibles, sin importar cuantos puntos tuvieses en tu hoja de personaje. Este paradigma tan revolucionario requería de un sistema revolucionario, y no de otro clon de D&D (Dungeons & Dragons).

Es así, como la literatura fantástica inspiró a los creadores de los juegos de Rol, y el parteaguas fue **Calabozos y Dragones**, juego inspirado en los libros de Tolkien el primer juego de rol del mundo en ser comercializado. Al igual que los Juegos de Guerra, tuvo un inicio lento, pero generó toda una afición.

El auge fue tal, que una compañía de juegos de Rol, comenzó a publicar su propia saga de aventuras fantásticas bajo el nombre de **Dragonlance**, la cual, hasta la fecha, sigue publicando aventuras medieval-fantásticas. Esta

compañía fue la TSR que tuvo y ha tenido un éxito suntuoso con la llamada saga de **Las Crónicas de Dragonlance**, enormemente popular.

De hecho, luego de esta liberación en 1984, se convirtió en la primera serie de fantasía en aparecer en la lista de los más vendidos del **New York Times**, con más de tres millones de copias en el mundo. Desde entonces, ha inspirado muchos libros, y casi la mayoría de las otras series de fantasía, así como módulos de juego, suplementos, juegos de computadora e incluso, su propio juego de rol **Dragonlance: La Quinta Edad**.

En tanto, Bushido entraba al comercio para dar una nueva visión realista sobre los juegos de rol en el Japón Feudal. La trama, fuertemente histórica, era respaldada con mecánicas, personajes no jugadores, arquetipos de aventura y una extensa lista de nombres y términos japoneses, para agregar realidad al juego. Aún más poderoso, sin embargo, fue el sistema de experiencia, que premiaba a aquellos personajes que actuaban de acuerdo a su clase. Cada tipo de personaje necesitaba comportarse de distinto modo, y con distintas formas de hacer las cosas, para obtener aquello que deseaban.

Aquí tenemos un ejemplo claro de adaptación de personajes y la interacción, personaje-jugador, personaje-personaje. “No es que nos identifiquemos con el personaje, sino que éste nos identifica, nos aclara y define frente a nosotros mismos; algo en nosotros nos identifica con esa individualidad imaginaria, algo contradictorio con otras “identificaciones” semejantes, algo que de otro modo quizá sólo en sueños hubiera alcanzado carta de naturaleza”.¹¹

Toon (Warner Brothers) un juego de Rol, para West End Games (1984) resultó una idea aún más loca que **Cthulhu**, ubicada en el universo de la Warner Brothers y sus dibujos animados, e incluyendo los famosos yunques que caen del cielo. Y al igual que en **La llamada de Cthulhu** tuvo éxito para comunicarse con este universo fantástico, con textos y reglas que permitían a los jugadores pensar que realmente interpretaban a una caricatura. No era que

¹¹ Fernando Savater; *Criaturas del Aire*, pág. 5

hubiese muchas reglas e incluso aquellas que existían eran realmente básicas, maravillosamente tontas y necesariamente alocadas. Así Toon se convirtió en uno de los primeros juegos de reglas fáciles, dando otro paso revolucionario en la industria.

Pero la verdadera revolución nuevamente se encontraba en la trama. Cthulhu, derribó convencionalismos previos, como derrotar y superar pruebas para obtener recompensas, junto con crear una narrativa progresiva y lógica.

CAPITULO IV

TEORIA DE JUEGOS Y ESCENARIOS DE INTERACCION EN LOS JUEGOS DE ROL ONLINE

4.1 Teoría de juegos aplicada a los juegos de rol

Para comprender la relación de los juegos, en este caso los juegos de rol, con la interacción humana es indispensable estudiar la llamada *Teoría de Juegos* ,de Von Neumann, para entender que los juegos muchas veces simulan relaciones de la vida cotidiana. De esta forma, es que considero importante y un buen caso de estudio las relaciones a través de los juegos.

Dentro de la Teoría de Juegos, se definen dos vertientes que son indispensables para entender el funcionamiento tanto de los juegos de guerra como los juegos de Rol, éstas son los **juegos cooperativos** y los **juegos competitivos**.

La Teoría de Juegos se desarrolló para estudiar el simple hecho de las relaciones de un individuo con otro u otros. Hoy, en día, se enfrenta cotidianamente a esta teoría, en cualquier momento; tenemos, por ejemplo, cuando seleccionamos una Afore o en que banco abriremos una cuenta, tomamos la decisión, dependiendo de los servicios y monto de las comisiones. Para el hombre, la importancia que representa la Teoría de Juegos es evidente, pues a diario se enfrenta a múltiples situaciones que son juegos.

Actualmente, la Teoría de Juegos se ocupa sobre todo lo que ocurre cuando los hombres se relacionan de forma racional, es decir, cuando los individuos se interrelacionan utilizando el raciocinio. Y, en este caso, cómo se relacionan los jugadores, ya sea para resultar victorioso sobre el otro o para jugar y accionar de una forma conjunta para obtener un objetivo común.

“La Teoría de Juegos consiste en razonamientos circulares, los cuales no pueden ser evitados al considerar cuestiones estratégicas. Por [naturaleza](#), a los humanos no se les da muy bien pensar sobre los [problemas](#) de las relaciones estratégicas, pues, generalmente, la solución es la [lógica](#) a la inversa.”¹

En la Teoría de Juegos, la intuición no es muy fiable en situaciones estratégicas, razón por la que se debe entrenar tomando en consideración ejemplos instructivos, sin necesidad que los mismos sean reales. Por lo contrario, en muchas ocasiones, disfrutaremos de ventajas sustanciales estudiando juegos, si se eligen cuidadosamente los mismos. En estos “juegos-juegos”, se pueden desentender de todos los detalles.

Si en lugar de utilizar personajes ficticios utilizamos personajes reales para los juegos si se observase qué tan honesto es ese personaje, cómo manipularía la información obtenida.

Von Neumann y Morgenstern, en su obra *Teoría de juegos y comportamiento económico*, investigaron dos planteamientos distintos de la Teoría de Juegos. El primero de ellos: el planteamiento estratégico o no cooperativo. Este planteamiento requiere especificar detalladamente lo que los jugadores pueden y no pueden hacer durante el juego y, después, buscar cada jugador una estrategia óptima.

Lo que es mejor para un jugador depende de lo que los otros jugadores piensan hacer, y esto a su vez depende de lo que ellos piensan del primer jugador hará. Von Neumann y Morgenstern resolvieron este problema en el caso particular de juegos con dos jugadores cuyos intereses son diametralmente opuestos.

A estos juegos se les llama estrictamente competitivos o de suma cero, porque cualquier ganancia para un jugador siempre se equilibra exactamente por una pérdida correspondiente para el otro jugador. El ajedrez, el backgammon y el póker son juegos tratados habitualmente como juegos de suma cero.

¹ Dmitrii Aleksandrovich Pospialov; *Teoría de juegos y autómatas*. pág.114

La segunda parte del libro de Von Neumann y Morgenstern desarrollaron el planteamiento coalicional o cooperativo, en el que buscaron describir la conducta óptima en juegos con muchos jugadores. Puesto que éste es un problema mucho más difícil, no es de sorprender que sus resultados fueran mucho menos precisos que los alcanzados para el caso de suma cero y dos jugadores. En particular, Von Neumann y Morgenstern abandonaron todo intento de especificar estrategias óptimas para jugadores individuales.

En lugar de ello, se propusieron clasificar los modelos de formación de coaliciones que son consistentes en conductas racionales. La negociación, en cuanto a tal, no jugaban papel alguno en esta teoría. De hecho, hicieron suyo el punto de vista, que había predominado entre los economistas al menos desde la época de Edgeworth, según el cual los problemas de negociación entre dos personas son inherentemente indeterminados.

A principio de los años cincuenta, en una serie de artículos muy famosa el matemático John Nash rompió dos de las barreras que Von Neumann y Morgenstern se había auto-impuesto. En el frente no cooperativo, estos parecen haber pensado que en estrategias la idea de equilibrio, introducida por Cournot en 1832; no era en sí misma una noción adecuada para construir sobre ella una teoría, de aquí que se restringieran a juegos de suma cero. Sin embargo, la formulación general de Nash de la idea de equilibrio hizo ver claramente que una restricción así es innecesaria.

Hoy en día, la noción de equilibrio de Nash, la cual no es otra cosa que cuando la elección estratégica de cada jugador es la respuesta óptima a las elecciones estratégicas de los otros jugadores.

Parfraseando a Hobbes “Un hombre se caracteriza por su fortaleza física, sus pasiones, su experiencia y su razón”; es así, que la teoría del juego incorpora estos elementos para el conocimiento del juego:

Fortaleza Física: ésta determina lo que alguien puede o no puede hacer. Un atleta puede planear correr una milla en cuatro minutos, pero sería imposible para la mayoría ejecutar este plan. La teoría de juegos incorpora estas

consideraciones en las reglas del juego. Esta determina lo que es factible para un jugador. Más exactamente, un jugador queda limitado a escoger en el conjunto de sus estrategias en el juego.

Pasión y Experiencia: éstas corresponden a las preferencias y creencias de un jugador. En la mayoría de los casos, ambas deben ser conocimiento común para que sea posible realizar un análisis en términos de la teoría de juegos.

Razón: en problemas de decisión unipersonales, los economistas simplemente suponen que los jugadores maximizan sus pagos esperados dadas sus creencias. En un juego las cosas son más complicadas, porque la idea de equilibrio da por supuesto que los jugadores saben algo acerca de cómo razona todo el mundo.

Durante las dos décadas que siguieron a la Segunda Guerra Mundial, uno de los progresos más interesantes de la teoría económica fue la teoría de los juegos y el comportamiento económico, publicada en un libro de este título bajo la autoridad conjunta de Jhon Von Neumann y Oskar Morgenstern.

Actualmente, el consenso parece ser que la teoría de los juegos es más relevante al estudio de problemas comerciales específicos que a la teoría económica general, por que representa un enfoque único al análisis de las decisiones comerciales en condiciones de intereses competitivos y conflictivos.

El principal objetivo de la teoría de los juegos es determinar los papeles de conducta racional en situaciones de "juego" en las que los resultados son condicionales a las acciones de jugadores interdependientes. Un juego es cualquier situación en la cual compiten dos o más jugadores. El ajedrez y el póker son buenos ejemplos, pero también lo son el duopolio y el oligopolio en los negocios.

“La extensión con que un jugador alcanza sus objetivos en un juego depende del azar, de sus recursos físicos y mentales y de los de sus rivales, de las reglas del juego y de los cursos de acciones que siguen los jugadores individuales, es decir, sus estrategias. Una estrategia es una especificación de

la acción que ha de emprender un jugador en cada contingencia posible del juego.”²

Damos por hecho que en un juego, todos los jugadores son racionales, inteligentes y están bien informados. En particular, se sabe que cada jugador conoce todo el conjunto de estrategias existentes, no solo para él, sino también para sus rivales, y que cada jugador conoce los resultados de todas las combinaciones posibles de las estrategias.

Igualmente, en una gran variedad de juegos, el resultado es una variable aleatoria cuya distribución de probabilidades debe ser establecida para que pueda ser posible una solución para el juego. A este respecto, debe observarse que las decisiones de los jugadores interdependientes no se toman en un vacío y que los pagos resultantes de estas decisiones dependen de las acciones emprendidas por todos los jugadores. Esta interdependencia implica que puede ser inapropiado suponer que los pagos están siendo generados por un proceso probabilístico invariante que no es afectado por el curso de acción que uno escoja.

En otras palabras, la acción que emprende un jugador puede dictar los actos de otros jugadores o influir en la probabilidad de que se comporten en una forma particular. Esta potencialidad de posibles efectos en los resultados es la que distingue la toma de decisiones en conflictos y la toma de decisiones en un medio incierto.

4.1.1 Competencia vs cooperación

Sabiendo que hay juegos competitivos y cooperativos, o lo que es lo mismo según Von Neumann *suma cero* y *no suma cero*. Podemos ubicar a los Juegos de Guerra como competitivos, donde existe un ganador y un perdedor y a su vez a los Juegos de Rol como cooperativos, ya que el mismo juego en sí

² John Von Neumann; Teoría de juegos y comportamiento económico. pág. 221

necesita la cooperación de los distintos personajes y/o jugadores para que el juego tenga un sentido.

La mayoría de los autores distinguen, explícita o implícitamente, entre juego cooperativo, donde no existen acciones opuestas entre los participantes, y juego competitivo, en el cual se establecen unas relaciones de oposición entre los jugadores, con independencia de que también existan relaciones de cooperación entre los miembros de un mismo equipo. Desde este punto de vista, distinguiríamos únicamente dos tipos de juegos: competitivos y cooperativos.

Por otra parte, también son varios los autores que, haciendo referencia a los juegos cooperativos, introducen en sus obras ejemplos de juegos competitivos al tiempo que dan una serie de razones para justificar su descripción, normalmente referidas a que el juego, competitivo en cuanto a su estructura, no despierta en los participantes el afán de victoria sino que el dinamismo o la diversión que proporciona supera con creces al interés por el resultado.

“Las actividades individuales estiman acciones orientadas a la realización de una meta u objetivo por parte de una única persona, que no interfieren las de los demás, con independencia de que varias personas realicen la misma actividad en un mismo espacio y al mismo tiempo.”³ Así, una profesora de Educación Física propone hacer a sus alumnos comprobar quién es capaz de cruzar el gimnasio sin pisar fuera de unos aros puestos en el suelo.

Los alumnos no necesitan cooperar entre sí para superar el reto propuesto, pero tampoco tienen lugar acciones de oposición. El hecho de que una persona logre el objetivo del juego no implica el que otras lo hagan, pero tampoco el que no lo hagan.

4.1.2 Actividades competitivas

³ *Ibid* pág. 343

Las actividades colectivas implican, como ya hemos dicho, una interrelación en las acciones de los participantes y, entre ellas distinguiríamos:

a) Actividades competitivas. Son actividades donde existen relaciones de oposición entre las acciones de los participantes y, además, hay incompatibilidad de meta; dicho de otro modo, el hecho de que una persona alcance el objetivo de la actividad implica, necesariamente, que al menos otra no pueda hacerlo. Expresado en un lenguaje más coloquial, actividades competitivas serían aquéllas en las que existen uno o varios ganadores y uno o varios perdedores. En este apartado también se incluyen actividades que pueden finalizar en empate siempre que su objetivo no sea precisamente el empatar.

El tipo de oposición que se establece entre las acciones de los participantes puede ser activa o pasiva. Hablamos de oposición activa o directa cuando las acciones de una persona o de un grupo repercuten en las acciones de la persona o grupo opuesto. Un partido de tenis, una lucha o cualquier deporte colectivo son buenos ejemplos de actividades competitivas de oposición directa.

Oposición pasiva o indirecta es la que se produce cuando las acciones de una persona o grupo no afectan a las acciones de la persona o grupos opuestos, pero sí existe una incompatibilidad de meta. Imaginemos una carrera de 100 metros planos, no hay interferencia entre las acciones de los corredores pero el hecho de que alguien gane la carrera implica que el resto no pueda hacerlo. Hay un ganador y, necesariamente, uno o varios perdedores.

Las actividades competitivas de oposición indirecta pueden ser de desarrollo simultáneo, como el ejemplo expuesto anteriormente, o consecutivo: una partida de boliche o un ejercicio de gimnasia rítmica.

Dentro de *las actividades competitivas*, pueden establecerse relaciones de colaboración entre las personas de un mismo grupo para tratar de superar a otro. La mayoría de los autores hablan de relaciones de cooperación/oposición, pero, desde nuestro punto de vista, el término cooperación sólo puede

aplicarse a aquellas situaciones que implican superar un reto externo al total de los y las participantes en una determinada actividad y no a la superación de otra persona o grupo de personas.

De ahí, que prefiramos hablar de relaciones de colaboración/oposición para hacer referencia a actividades donde varias personas colaboran entre sí, oponiéndose a otras, con el fin de alcanzar una meta incompatible para todas. Los deportes colectivos de oposición: fútbol, basquetbol, voleibol, son un buen ejemplo de este tipo de actividades.

b) Actividades no competitivas. Son actividades donde hay interrelación entre las acciones de los participantes pero no existe incompatibilidad de meta, es decir, el hecho de que una persona alcance el objetivo de la actividad no supone que otras no puedan hacerlo, es más, va a suponer que el resto lo logre también. En otras palabras, las actividades no competitivas serían aquéllas en las que existen sólo ganadores o perdedores (todos ganan o todos pierden), o bien en las que no existen ni ganadores ni perdedores (nadie gana y nadie pierde).

Centrándonos en las actividades no competitivas y, atendiendo al tipo de interrelaciones que se establecen entre las acciones de los y las participantes, distinguimos dos grupos:

b.1) Actividades no competitivas con oposición. Son actividades no competitivas en las que, como su propio nombre indica, existe una oposición entre las acciones de los participantes. Esta oposición puede ser activa o pasiva. Es activa, cuando los participantes persiguen distintos objetivos y las acciones de los unos se oponen a las de otros; un claro ejemplo lo tenemos en los juegos de persecución como *los quemados*, donde un jugador persigue al resto hasta que logra tocar a alguno; en ese momento, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego continúa. La oposición es pasiva cuando los participantes presentan acciones diferentes, pero éstas no se interfieren; por ejemplo, los juegos tradicionales de saltar la cuerda.

b.1.1) Actividades con oposición y cambio de rol. Son actividades no competitivas en las que existe una oposición entre las acciones de los participantes y un cambio de papeles de éstos durante el transcurso de la actividad. Es interesante destacar que en las actividades colectivas de cambio de rol no existen nunca ni ganadores ni perdedores, sino que se produce un cambio de papeles a lo largo del juego.

Dicho de otro modo, la meta de la actividad no es la misma para todos los participantes sino que depende del rol que desempeñan en cada momento, con lo que, al contrario que en las actividades competitivas, no podemos hablar de una meta única incompatible para todos. El cambio de papeles es siempre motivado por circunstancias del propio juego, bien por la intervención de otros participantes con un papel distinto, *oposición activa*, bien por un fallo sin intervención ajena, *oposición pasiva*.

Atendiendo a si este cambio de papeles es temporal o definitivo, distinguimos dos subgrupos dentro de las actividades de cambio de rol:

- Actividades de cambio reversible. Son aquellas en las que una persona puede pasar, a lo largo de la actividad, varias veces por el mismo papel. En el caso de juegos, éstos suelen finalizar cuando lo deciden, de mutuo acuerdo, los propios jugadores. Un ejemplo de este tipo de actividades, lo tenemos en el ya mencionado juego de *los quemados*. Otro ejemplo lo encontramos en danzas-juego como el juego de las sillas, donde uno gira en tornos a las sillas y, al finalizar la música, quien no tenga silla sale, repitiéndose el proceso una y otra vez.
- Actividades de cambio irreversible. La actividad finaliza cuando todos los participantes adoptan un determinado papel. No se puede, por tanto, pasar de un papel a otro más que una sola vez. Un ejemplo de este tipo de actividades, lo tenemos en juegos como las *escondidas* donde el juego finaliza al ser encontrados todos los que integran el juego.

b.1.2) Actividades con oposición y sin cambio de rol. Son actividades no competitivas en las que existe oposición y en las que los participantes no intercambian sus papeles en función de circunstancias derivadas de la propia actividad. Podemos encontrar varios tipos:

- De penitencia. Actividades jugadas donde la persona que falla o bien la persona que le correspondió en suerte, debe cumplir un castigo para seguir en el juego. El castigo suele consistir en realizar una prueba de valor, por ejemplo: dar un beso a un jugador del sexo opuesto, o en quitarse una prenda.

Hay que destacar que el castigo forma parte del juego y los participantes buscan evitarlo, pero en ningún caso se convierte en un elemento para excluirlos de la actividad; de hecho, es bastante frecuente que el castigo sea negociado entre el que lo sufre y el grupo que lo impone o, en el caso de desprenderse de prendas, éstas sean recuperadas por sus respectivos dueños al finalizar la actividad.

- De objetivo no cuantificable. Actividades con oposición, donde el objetivo no está claramente definido, de tal forma que no puede ser evaluado por criterios rígidos. Un ejemplo muy claro lo encontramos en una pelea de almohadas. El objetivo parece ser golpear con la almohada al otro jugador o jugadores y evitar ser golpeado por ellos, pero el hecho de golpear a alguien o de ser golpeado por alguien no implica eliminación o puntuación alguna. La diversión está por encima de cualquier otra cosa.

b.2) Actividades cooperativas. Son actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Dentro de las actividades colectivas cooperativas distinguimos dos tipos:

b.2.1) Con objetivo cuantificable. El objetivo, idéntico para todos los participantes, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no. En este tipo de actividades todos ganan o todos pierden, en función de si

el grupo alcanza o no el objetivo propuesto. Dentro de este grupo, diferenciamos estos dos subgrupos:

- Con puntuación. Actividades de tanteo colectivo. El objetivo común es hacer el mayor número de puntos posible, superando una puntuación determinada que, a veces, no está definida al comenzar la actividad, sino que se va definiendo en función de los puntos obtenidos por el grupo, de forma que éste considera que gana cuando supera su propio récord.
- Sin puntuación. Actividades en las que el objetivo que hay que superar no es el de alcanzar una puntuación determinada, sino que suele tratarse de una prueba que debe superar el grupo.

b.2.2) Con objetivo no cuantificable. Actividades en las que el objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. Ni puede determinarse si se ha cumplido o no. No existen, por tanto, ni ganadores ni perdedores. El papel de todos los jugadores puede ser el mismo o diferenciarse varios papeles. En este último caso pueden existir cambios de rol a lo largo de la actividad pero, a diferencia de los que se producían en las actividades de cambio de rol propiamente dichas, en las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable estos cambios vienen determinados por los propios participantes y no por circunstancias del juego.

Otra diferencia significativa es que en las actividades de este tipo no existe preferencia por parte de los participantes del tipo de papel que van a desarrollar, mientras que en las actividades de cambio de rol propiamente dichas, los participantes prefieren un determinado papel (perseguir a ser perseguido, saltar a hacer girar la cuerda).

4.1.3 Actividades cooperativas

Dentro de las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable pueden distinguirse tantos subgrupos como tipos de objetivo consideremos. A continuación ejemplificaremos lo siguiente:

- De imitación. Uno o varios participantes imitan a otro u otros. El objetivo suele ser hacerlo lo más fielmente posible. Un ejemplo lo encontramos en el tradicional juego de seguir al rey, donde un grupo de personas reproducen, con la mayor fidelidad, posible, todos los movimientos que realiza otra.
- De vértigo. Uno o varios participantes, con ayuda de otro u otros, tratan de experimentar una sensación especial mediante el juego. El molinillo, donde dos personas tomadas de las manos giran tan rápido como pueden, es un juego tradicional que nos sirve de ejemplo.
- De mantener un objeto en movimiento. El objetivo es que un móvil no se detenga. La mayor parte de las actividades cooperativas con puntuación podrían incluirse aquí, cuando, precisamente, falte el tanteo; en este caso, los participantes no se preocupan por hacer el mayor número de puntos, sino que lo único que les interesa es mantener el objeto en movimiento el mayor tiempo posible o hacerlo tan rápido como puedan.

Un ejemplo de este tipo de actividades, es el tenis de mesa rotativo, donde los jugadores se colocan en dos filas y golpean la pelota con su raqueta antes de pasar a ocupar el último lugar en su fila.

- De reproducción de secuencias rítmicas. Incluimos aquí las danzas colectivas, todos aquellos juegos tradicionales de palmas sin eliminados, y los juegos cantados. El objetivo es reproducir, tan fielmente como sea posible, una serie de acciones mientras se canta una canción o se escucha una melodía.

La clasificación expuesta permite ubicar cualquier actividad en función de su propia estructura interna, de acuerdo con las variables consideradas e

integrarla en un único apartado, lo cual supone un gran paso al comprender la lógica interna de cualquier actividad, individual o colectiva.

“Un segundo elemento que conviene destacar de la taxonomía propuesta es la diferenciación entre oposición y competencia. La oposición hace referencia a un tipo de interrelación entre las acciones de los y las participantes mientras que la competencia implica una incompatibilidad de meta entre los mismos. Todas las actividades competitivas implican relaciones de oposición, pero la existencia de oposición no siempre supone competencia.”⁴

Atendiendo a su estructura interna, es decir, sólo en función de la propia actividad, de su reglamentación, queda perfectamente definida una actividad cooperativa como aquella donde existe compatibilidad de meta para todos los participantes y donde, desarrollando el mismo papel o papeles distintos, no hay oposición entre las acciones de los mismos.

Es verdad que, en ciertas ocasiones, se dan en la práctica una serie de situaciones que no responden a la estructura interna de la actividad, conductas competitivas en juegos cooperativos y viceversa. Así, es necesario distinguir claramente entre **estructura** que, como ya hemos mencionado anteriormente, se correspondería a lo que la actividad es en sí misma, en cuanto a su reglamentación, considerada asépticamente, y **situación**, que sería el contexto en el que se desarrolla esa actividad, lo externo a ella, jugadores, experiencias previas de los mismos, espacio, materiales, tiempos, entre otros.

Una misma actividad puede generar dos situaciones de juego distintas, dependiendo, por ejemplo, de los jugadores o incluso de su estado de ánimo en un determinado momento. En este sentido, hablaríamos de actividades paradójicas para hacer referencia a aquellas en las que la situación práctica no coincide con su estructura interna, lo cual puede suceder tanto con acciones de estructura competitiva como de estructura cooperativa.

⁴ *Ibid*, pág 348

4.2 Juegos de rol online: escenarios de interacción

En este apartado profundizaremos en los juegos de Rol online y la interacción humana, en este caso asistida por el Internet. Para ello, tomamos el ejemplo de los juegos de rol *online* comúnmente conocidos como MMORPG (*Masive Multiplayer rol playing game*), ya que por su particularidad de aglomerar un número bastante amplio de individuos (players) y, conforme a lo estudiado en el capítulo primero, la comunicación entre individuos es una necesidad; este tipo de juegos nos brinda un escenario ideal para el estudio de grupos o comunidades en este caso *virtuales*.

Los juegos de rol multijugador masivo online o MMORPGs son videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos. Esto se puede hacer si el servidor usado tiene la capacidad necesaria para recibir tantas solicitudes o de lo contrario usar más de un servidor.

Tratan de crear un personaje, del cual se puede elegir raza, profesión, armas, por citar algunos elementos; e ir aumentando niveles y experiencia en peleas contra otros personajes o [PJs](#) o realizando diversas aventuras (o misiones) llamadas *quests*.

Este género de RPGs difiere de un RPG online multijugador no masivo en que estos últimos tienen un número limitado de jugadores, es decir, los MMORPGs están preparados y elaborados de tal manera que admiten cualquier número de jugadores simultáneos (aunque en la práctica viene limitado por la conexión del servidor).

Todos los MMORPGs siguen el modelo cliente-servidor. Los jugadores, que usan el programa cliente, son representados en el mundo del juego a través de un avatar, una representación gráfica del personaje con el que juegan. Los proveedores (normalmente los creadores del juego), guardan el mundo persistente en el que habitan los jugadores. Esta interacción entre un mundo virtual, siempre disponible para jugar, y un oscilante flujo mundial de jugadores es lo que caracteriza a los juegos de rol multijugador masivos online.

Una vez que un jugador entra en el mundo virtual, puede participar en una amplia variedad de actividades con otros a lo largo de todo ese mundo. Los desarrolladores de MMORPGs se encargan de supervisar el mundo virtual y ofrecer a los usuarios un conjunto de actividades y mejoras constantemente actualizado, para garantizar el interés de sus clientes.

Debido a que la mayoría de los MMORPGs son comerciales, los jugadores deben comprar el programa cliente, pagar un precio mensual para acceder al mundo virtual, o ambas. Existen juegos online gratuitos en Internet, aunque, en general, su calidad de producción suele ser menor comparada con sus homólogos de pago.

Los MMORPGs son inmensamente populares, con varios juegos comerciales superando los 2 millones de suscriptores. Corea del Sur ostenta los mayores valores de suscripción, con millones de usuarios registrados en unos pocos juegos populares.

4.2.1 Características de los mmorpgs

Aunque los MMORPGs han evolucionado considerablemente, la mayoría comparten varias características:

Un estilo de juego típico de los juegos de rol tradicionales ([*Dungeons & Dragons*](#)), que incluye *quests* (aventuras), monstruos (denominados *mobs*, de Mobile Objects) y sistema de recompensa basado en la recogida de tesoros de los monstruos abatidos (*looting*).

- Un sistema de desarrollo de personajes, normalmente relacionado con niveles y puntos de experiencia.
- Una economía basada en el trueque de objetos (como armas y armaduras) y una unidad monetaria propia.
- Organización de los jugadores en clanes, estén o no soportados directamente por el juego.

- Moderadores del juego (conocidos como GM, *Game Masters*), en algunas ocasiones personas retribuidas por vigilar el mundo.

4.2.2 Historia de los mmorpgs

“Los mmorpg (*massively multiplayer online role playing games*) son mundos persistentes en los que la interacción entre tanta gente pueden provocar las situaciones más curiosas posibles. El ingenio humano lleva a estos juegos que tantas horas absorben hasta sus límites, e incluso en ocasiones los sobrepasan.”⁵

Los MMORPGs son [videojuegos](#) herederos de los [MUDs](#) o juegos online no gráficos, de las [aventuras conversacionales](#), como [Adventure](#), [Dungeon](#) y [Zork](#); y de los [juegos de rol](#) de lápiz y papel, como el clásico [Dungeons & Dragons](#), todos ellos nacidos en la década [1970](#).

A finales de la década de 1970, [Plato System](#) desarrolló un MMORPG pseudo-3D a base de líneas, llamado [Moria](#).

El primer MMORPG comercial basado en texto fue [Islands of Kesmai](#) de [Kelton Flinn](#) y [John Taylor](#), que vino a la vida en [1984](#) al precio de 12 dólares la hora, ofertado a través de [CompuServe](#).

[Habitat](#), un entorno gráfico diseñado por [LucasArts](#) en el que sus usuarios podían interactuar, charlar e intercambiar "ítems". Debutó en una versión reducida bajo el nombre de Club Caribe en America Online en 1988. Aunque no era un juego propiamente dicho, su combinación de gráficos, avatares, y chat fue revolucionario para la época.

A principios de la década de [1990](#), el uso comercial de Internet fue limitado por las políticas de uso aceptable de la [NSFNET](#). En consecuencia, los primeros juegos online confiaron para su distribución en servicios propietarios como [CompuServe](#), [GEnie](#), donde se crearon juegos como [Gemstone III](#), [Dragon's Gate](#) y [Federation II](#); y America Online. Cuando estas restricciones fueron

⁵ Los momentos más memorables en la historia de los MMORPG; Kike Alonso, Martes 11 de Diciembre, 2007 <<http://ecetia.com/2007/12/11/los-momentos-mas-memorables-en-la-historia-de-los-mmorpg/>>

relajadas, las compañías de juegos tradicionales y los servicios online empezaron a lanzar juegos a través de Internet.

El primer MMORPG comercializado, basado en texto, en trasladarse de un proveedor de red propietario (CompuServe, en este caso) a Internet fue [Legends of Future Past](#), diseñado por [Jon Radoff](#) y [Angela Bull](#). Era un juego de rol de corte fantástico que proporcionaba un mundo en evolución y Game Masters (Directores de Juego) profesionales que conducían los eventos online. El juego se ofreció a través de Internet al precio de 3,60 dólares por hora en [1992](#), y estuvo en funcionamiento hasta el año 2000.

El primer MMORPG gráfico fue [Neverwinter Nights](#), del diseñador [Don Daglow](#) y la programadora [Cathryn Mataga](#), que nació en AOL en [1991](#) y se mantuvo hasta [1997](#). El proyecto fue personalmente liderado y aprobado por el presidente de AOL Steve Case, y costaba 6 dólares por hora de juego.

[The Realm Online](#) fue uno de los primeros MMORPGs con éxito, lanzado por Sierra Online en 1996. Incluía un motor gráfico de dos dimensiones (bastante básico) y un sistema de niveles de personajes del estilo de Dungeons & Dragons. Tenía un [interfaz de usuario](#) básico y un sistema de combate por turnos, también inspirado en el sistema D&D.

A [Ultima Online](#) ([1997](#)) se le acredita la popularización del género. El juego se caracterizaba por un abono de suscripción mensual (introducido por primera vez en 1996 por el juego [Meridian 59](#)) en vez del tradicional pago por hora; desde entonces, el abono se ha convertido en el estándar de la mayoría, si no todos, los MMORPGs.

Este nuevo modelo de precios ha sido visto también como la motivación para que las empresas trasladaran su clientela objetivo de captar a los "jugadores compulsivos" (aquellos que consumía muchas horas y por lo tanto pagaba grandes cantidades) a una audiencia mucho mayor y por lo tanto más amplia. M59 y UO también crearon el precedente de las suscripciones de 10 dólares mensuales, una cantidad que más tarde se ha incrementado gradualmente a

través del género. Estos fueron los primeros juegos que usaron y extendieron el término "multijugador masivo".

Mientras tanto, los juegos online comerciales se hicieron extremadamente populares en Corea del Sur. [Nexus: The Kingdom of the Winds](#), diseñado por [Jake Song](#), comenzó su explotación comercial en [1996](#), consiguiendo eventualmente acercarse al millón de suscriptores. El siguiente juego de [Song](#), [Lineage](#) ([1998](#)) alcanzó el millón de suscriptores en Corea y [Taiwán](#), proporcionando a sus desarrolladores, NCsoft, la fuerza necesaria para asentarse en el mercado global de los MMORPGs durante los años venideros.

Lanzado en marzo de 1999 por Verant, y más tarde adquirido por [Sony Online Entertainment](#), [EverQuest](#) popularizó los MMORPGs de fantasía en Occidente. Fue durante 5 años el MMORPG de más éxito comercial de los [Estados Unidos](#), y la base para 10 expansiones (hasta septiembre de [2005](#)) y muchos juegos derivados.

Varios medios de comunicación generalistas o no especializados, entre ellos la revista *TIME*, han escrito artículos sobre *EQ* (Ever Quest), enfocadas generalmente en las controversias y cuestiones sociales inspiradas por su popularidad. [Asheron's Call](#), lanzada a finales de 1999, fue otro éxito, conformándose lo que en algunas ocasiones se ha denominado los "3 grandes" originales de finales de los 90 (UO, EQ, AC). El futuro parecía ser prometedor, ya que Origin reveló que había comenzado a desarrollar Ultima Online 2.

Para finales de los 90, el concepto de juego online multijugador masivos había traspasado las fronteras hacia nuevos géneros como los juegos de estrategia o los juegos de acción en primera persona. Surgió la etiqueta **MMOG** ("massively multiplayer online game") para agrupar a todos ellos con independencia de su género. Sin embargo, algunos de estos juegos, como el MMOG de acción en primera persona [World War II Online](#) ([2001](#)), heredaron parte del componente RPG de los MMORPG originales.

Para los fans del género, el año [2000](#) fue relativamente tranquilo. Mientras los desarrolladores e inversionista se decidían a entrar en el mercado en

expansión de los MMORPGs. [Dark Age of Camelot](#), lanzado en el año [2001](#) puede considerarse el sucesor de los tres grandes en el campo de los juegos de fantasía: además de en su buen lanzamiento, su éxito reside en su facilidad para aumentar niveles y en su sistema integrado de lucha Jugador contra Jugador ("player versus player" o PvP).

El caso contrario fue el del lanzamiento en junio de ese mismo año de [Anarchy Online](#), un MMORPG de género de [ciencia ficción](#) plagado de errores y problemas en su inicio, lo que le reportó una mala fama duradera --a pesar de haber sido corregidos los errores en menos de un mes.

El crecimiento de los tres grandes se estancó en el año [2001](#). Este hecho junto con la cancelación de UO2 mientras aún estaba en desarrollo, hizo pensar que posiblemente el mercado había alcanzado su punto de saturación. Con el objetivo de mantener a los jugadores pagando sus cuotas de abono mensuales, las compañías tuvieron que inventar nuevos incentivos.

Sony Online Entertainment (SoE), por ejemplo, ofrece una "tarifa plana" o congelada que permitir jugar a cualquiera de los juegos online de su amplio catálogo: desde los "clásicos" *EverQuest* y [Planetside](#) a los más recientes [EverQuest II](#) y [Star Wars Galaxies](#).

Los jugadores achacan a las altas cuotas, a la falta de soporte e información y al desinterés de las grandes compañías por reinvertir el dinero en mejorar sus MMOGs como las principales razones del estancamiento sufrido por el género.

Pero el 23 de Noviembre de 2004 salió a la venta [World of Warcraft](#) creado por la compañía [Blizzard](#) y distribuido por [VUG](#). Este juego ha marcado todos los récords, ya que ha superado la increíble cifra de 10 millones de jugadores, y aún la cantidad de jugadores sigue creciendo. Este juego ha superado a todos los demás por su facilidad de uso, la interactividad y también por los escenarios gigantescos, pues no hace falta estar cargando todo el rato para poder entrar a otro lugar (excepto cuando juegas en una "instance" o viajas a otro continente). No obstante ha tenido algunos problemas por la cantidad de jugadores y es que los servidores se les quedaron cortos, y debido a la demanda han tenido

que comprar nuevos y más poderosos servidores además de medidas "de última hora" de blizzard para hacer que el tráfico de jugadores sea menor, se le ha atribuido el título de "mejor juego" o "juego del año" en varios medios.

Hasta ahora, *World of Warcraft* (WoW) es el juego con más suscriptores de la historia, y su expansión *The Burning Crusade* fue la secuela que más rápido se vendió en la historia (2.400.000 unidades en la primera hora). Ahora se espera la segunda expansión "Wrath of the Lich King" que posiblemente sea otro "rompe records" de la empresa.

El lanzamiento de *Guild Wars* el 28 de abril de 2005 al ser el primer juego en explotar comercialmente un RPG online con cuota única de abono (se paga solamente una vez, al comprar el juego) ha sido aceptado por miles de jugadores. *Guild Wars* no comparte con los MMORPGs típicos ni el sistema de pago, ni el sistema de persistencia, ni una gran inversión de tiempo en el juego, ni siquiera la dependencia de un gran número de servidores que impone la arquitectura de software de sus homólogos.

El 4 de agosto de 2005, el gobierno de China anuncia que prohíbe todo tipo de juegos "violentos" a los menores de 18 años. Entre los juegos considerados violentos se incluyen todos los que permitan el combate Jugador contra Jugador, una característica común entre los MMORPGs. Más tarde, en agosto del mismo año, el gobierno chino impone restricciones a los juegos online de manera que un jugador no pueda jugar más de 3 horas consecutivas.

La reglamentación de los tipos de juegos está regulada, esto principalmente en Estados Unidos y Japón, que son los mayores productores y consumidores de este tipo de productos, dependiendo las edades de los usuarios. Existen juegos que por su alta violencia y lenguaje explícito sólo son aptos para mayores de edad.

4.2.3 Componente del rol en los mmorpgs

Al contrario que la mayoría de los videojuegos, los MMORPGs ofrecen la posibilidad no sólo de interactuar con otros jugadores, sino de crearse toda una historia alrededor del personaje creado por el jugador, ser parte de una

comunidad online, y tener una reputación. Algunos juegos ofrecen esta posibilidad, como *Tibia*. En juegos como este, hay diferentes trabajos, vocaciones, profesiones.

Los MMORPGs generalmente tienen ambientación medieval (aunque algunos son futuristas, e incluso existen algunos basados en otros universos alternativos como [City of Heroes](#)) y la dinámica de las vocaciones son normalmente: diferentes tipos de magos y druidas (representados en la tradición celta, por lo general como una especie de magos de los elementos de la naturaleza) que usan todo tipo de magia, caballeros que luchan cuerpo a cuerpo, arqueros que usan arcos, y algunos juegos tienen mercaderes.

Los nombres puede cambiar, pero la dinámica es la misma en todos los MMORPGs. Generalmente, las vocaciones se complementan entre ellas, con la intención de ampliar la comunidad.

4.2.4 Desafíos de los mmorpg

La mayoría de los MMORPGs, necesitan de gran cantidad de recursos de desarrollo para superar los obstáculos logísticos asociados con un esfuerzo de producción tan enorme. Los juegos online requieren [mundos virtuales](#), significativos requisitos de hardware ([servidores](#) y [ancho de banda](#)), y un departamento de soporte dedicado.

A pesar de los esfuerzos de los desarrolladores, conscientes de estos temas, las reseñas frecuentemente citan poblaciones no óptimas (mundos superpoblados o al contrario, casi abandonados), [lag](#) (retardo) y pobre soporte como los problemas más comunes de los juegos de este género. Estos problemas tienden a ser peores en los MMORPGs gratuitos.

En teoría, MMORPGs con tecnología [P2P](#) escalarían mejor, al repartirse la carga de recursos entre los participantes, pero aspectos prácticos como el ancho de banda asimétrico y el alto consumo de CPU de los motores de renderizado hacen impracticable estos MMORPGS "peer to peer". Además, se harían vulnerables a otros problemas como las trampas (*cheats*).

Varios MMORPGs han sufrido dificultades técnicas durante sus primeros días (o semanas) de funcionamiento, éstos pueden ser el *lag* que en su definición es "retardo" que tiene la red o caídas del servidor. Los primeros éxitos como *Ultima Online* o *EverQuest* lograron pasar esta etapa con pocos daños permanentes.

Otros juegos han tenido graves fallos, acabando en última instancia en la cancelación, si eran lanzados prematuramente y tenían frecuentes correcciones de errores, periodos de parada o cambios estructurales en el juego que llevaran a los jugadores a abandonarlo.

Debido a estos problemas, juegos como [*Anarchy Online*](#) o [*World War II Online*](#) lucharon con fuerza para volver a ganar buena fama tras un primer mes desastroso, y lo consiguieron cuando estabilizaron sus servidores. En el otro extremo, [*Dark Age of Camelot*](#) o, por ejemplo [*City of Heroes*](#) no mostraron síntomas de este tipo de problemas.

4.2.5 El mundo de los mmorpgs

Es muy extraño que en un MMORPG las acciones de un único jugador afecten al estado general del mundo virtual donde se desarrolla el juego. Existen claras dificultades en plantear líneas argumentales donde cientos o miles de jugadores son simultáneamente "El Elegido", o "El Portador del Anillo".

Estas dificultades han hecho surgir una gran diferencia entre los clásicos RPG y los MMORPG. En los guiones clásicos de "alta fantasía" compartidos por la mayoría de RPGs, el jugador es el héroe, que con sus propias manos se encarga de salvar (o conquistar) el mundo.

Los MMORPGs, en cambio, típicamente se sitúan en un reino de "baja fantasía", donde cada jugador es un personaje relativamente secundario en una historia referida a una vasta nación, tribu o clan de jugadores de aproximadamente la misma importancia.

A pesar de los problemas obvios, frecuentemente aparecen subtramas de "alta fantasía" en los MMORPGs. En [Runescape](#), por ejemplo, a estas subtramas se les denomina "quests". Las quests solo pueden realizarse una vez por jugador, pero todas las quests pueden ser realizadas por todos los jugadores. Este planteamiento requiere de cierta suspensión colectiva o "incredulidad" por parte del resto de jugadores, que ven como un jugador repite una subtrama común (y frecuentemente bien conocida) de la historia.

Aunque los personajes y otros elementos del juego puedan reaccionar de distinta forma en estas situaciones, dependiendo del estado individual de sus quests, no hay cambios generales que afecten a lo que les ocurre al resto de jugadores.

Hay algunas excepciones notables. En [A Tale in the Desert](#), el mundo del juego termina cuando los jugadores cumplen ciertos criterios. De forma similar, en [Nationstates](#), es posible para un pequeño grupo de jugadores tomar el control efectivo de todo el juego mediante el control de ciertos territorios. El juego *Achaea* (MUD) tiene un modelo político y económico que permite que ciertos jugadores puedan obtener un significativo poder sobre amplios grupos.

“Los MMORPGs son el Nuevo paradigma de los juegos por computadora. Por definición los usuarios de los MMORPGs forman parte de un mundo persistente con más de 2000 usuarios (Sony Online, 2003). Un mundo persistente es un mundo que existe independientemente de los usuarios”⁶.

En los juegos de una sola persona o los de redes locales, el mundo sólo existe cuando el juego es probado por el usuario y éste depende de la “activación” del usuario. En los MMORPGs, el mundo existe desde antes que el usuario entre y continua existiendo cuando el usuario sale del juego.

“Más importante, eventos e interacciones ocurren en el mundo (dirigidas por otros usuarios) aún cuando el usuario no está conectado al juego. Para acomodar un número tan amplio de usuarios, los mundos de los MMORPGs

⁶ Nick Yee; The Daedalus Project, Current Issue: Vol. 6-2 (6/11/2007)
<<http://www.nickyee.com/daedalus/>>

son vastos y variados (en términos de terrenos, flora, fauna y habitantes locales). En contraste, los juegos de una sola persona o de redes locales son simples y solo pueden permanecer en el mundo un máximo de 16 usuarios”.⁷

A continuación, en un cuadro, se presenta el avance de los juegos online y cuales son los nuevos paradigmas de los mismo, cantidad de usuarios, costo y características de los nuevos juegos online en comparación a los primeros volúmenes que salieron al mercado de juegos online.

Atributos de 3 paradigmas de juegos por computadora.

Atributo	Juegos de un solo jugador	Juegos de red local	MMORPGs
Ejemplares	Solitaire, Snood, SimCity, Risk	Diablo II, Unreal, Age of Empires	EverQuest, Star Wars Galaxies
Costo para el jugador	Software	Software	Software más Suscripción
# de jugadores en el mundo	1	de 1 a 16	0-2000
Mundo persistente	no	no	si
Modo de usuario	Directo / Control Maestro	Uno o varios Avatares	Avatar Personal
Tamaño del Mundo	Juego de tablero abstracto	Abstracto ó Mundos limitados	Mundos completos no abstractos
Interacción social del jugador	Nula	Estrategias de combate dirigidas	Rica interacción colectiva

Cuadro obtenido de la página: <http://www.nickyee.com/daedalus/>

⁷ Idem

“Simplificando el mundo de los MMORPGs éstos pueden ser un escenario de sala de chat con una variedad de formas para interactuar. Los usuarios experimentan ciudades, junglas incluso lluvia, nevadas de manera gráfica en 3D (tercera dimensión) en tiempo real, se comunican entre ellos usando la barra de chat o gesticulaciones y expresiones en forma de iconos gráficos. Los usuarios interactúan con el mundo a través de una combinación de movimientos del Mouse, interfaces y escribiendo comandos; además de una larga serie de actividades que incrementan la complejidad”.⁸

Estas actividades que tienen lugar al rededor del personaje es una ventaja funcional en términos de mecanismos del mundo, capacidad de combate, ambiente social, apariencia de su avatar, conocimiento geográfico, calidad del equipamiento y de las habilidades.

Al principio, los primeros MMORPGs estaban orientados hacia habilidades de combate, pero con el tiempo los MMORPGs ofrecen formas más avanzadas de interacción con el jugador; por ejemplo, en algunos puedes desarrollar habilidades de músico, estilista, policía, cuidar mascotas.

4.2.6 Impacto social de los mmorpgs

Los entornos continuos tienen un efecto social negativo, debido al hecho de que necesitan un gran número de copias del mismo mundo jugado para albergar a todos los jugadores del mismo. Sin embargo, este problema puede remediarse si los grupos de amigos de la vida real acuerdan entrar en el área gobernada por el mismo servidor.

Es habitual entre la gente participante en MMORPGs el hecho de formar amistades duraderas, que frecuentemente se conservan cuando los jugadores se mueven a nuevos juegos. Pero como los entornos continuos normalmente solo pueden acomodar a un número limitado de jugadores, a veces no todo el

⁸ *idem*

mundo puede jugar en el mismo servidor, y estos lazos sociales se rompen. Algunos MMORPGs, sin embargo, permiten tener varios avatares con la misma cuenta, lo que contrarresta esta situación en cierto grado.

La otra solución que ha tenido un auge enorme, es que los propios usuarios elaboren “servidores privados”, es decir, ellos mismos levantan un servidor a donde pueden invitar a sus conocidos y jugar de forma gratuita. El inconveniente de este tipo de servidores privados es que algunas de las veces infringen las leyes de Derechos de Autor.

Capítulo V

Análisis de la interacción en el juego “La Última Pluma del Cuervo”

5.1 La última pluma del cuervo: juego de rol online

En este quinto y último capítulo vamos a explicar y ejemplificar los procesos de interacción que se da entre los usuarios de juegos de Rol Online. Para esto vamos a utilizar como ejemplo el juego de “La Última Pluma del Cuervo” y las herramientas de interacción que este juego les brinda a los usuarios para conformar dicha comunidad virtual.

Si bien ya revisamos que una comunidad virtual se conforma por personas con un interés común, ya sea desde aficionados a los comics, anime, ovnis hasta los interesados en áreas tan específicas como biotecnología o astronomía, el epicentro de estas comunidades se da en un espacio “virtual”, en este caso en la Internet por medio de un dominio y las herramientas propias de interacción en la Internet como lo son sus foros electrónicos, listas de correo y los programas de mensajería.

El juego “Mul-Sabbut” ó “La Última Pluma del Cuervo” es un juego ambientado en un medievo-fantástico, tierra de magos, hechiceros, dragones e innumerables criaturas. En este caso, la comunidad de este juego es gente con el interés común en juegos de rol, literatura fantástica o el simple gusto por los juegos como pasatiempos.

Como en toda comunidad virtual, la primera fase para pertenecer es registrarse a dicha página (www.mul-sabbut.com); comúnmente, se usa un correo electrónico que confirme que dicho usuario es quien se registra a la página y ha aceptado las normas de dicha comunidad.

A continuación, la imagen del dominio o página de Internet es el “espacio virtual” donde convergen los miembros de la comunidad (www.mul-sabbut.com).



Imagen obtenida de la página del juego “la última Pluma del Cuervo”. www.mul-sabbut.com

En la página principal el administrador de la página en este caso del Juego publica las noticias más relevantes que acontecen en la comunidad, así como los links (ligas) a otras secciones de la página, como es : el reglamento, el foro, preguntas frecuentes.



Imagen obtenida de la página del juego "la última Pluma del Cuervo". www.mul-sabbut.com

Como ya lo mencionamos, el Juego está basado en historias de medieval-fantásticas; es por esta razón, que se les pide a los usuarios registrarse con nombres ficticios, ya que el objetivo del Juego es pertenecer a un clan que luchará contra otros clanes en un torneo por obtener el preciado premio (la Última Pluma) el cual es el artilugio más poderoso en el mundo de Mul-Sabbut

En el Mundo de Mul-Sabbut existe un Jerarca, quien es el que organiza cada cierto tiempo el torneo entre clanes para designar al clan ganador de la "Pluma". En la siguiente imagen podemos ver un listado de los Clanes creados y que pueden competir en dicho torneo.

5.2 Mensajes privados

Una de las cuestiones a analizar respecto a la interacción humana que se da dentro del juego son los mensajes privados (PM). Dentro del juego cada jugador tiene una opción de "mensajes", éstos pueden ser enviados a jugadores en específico o, bien, a todos los miembros del clan. Esto con la finalidad de coordinar estrategias, pactar alianzas o declaraciones de guerra.

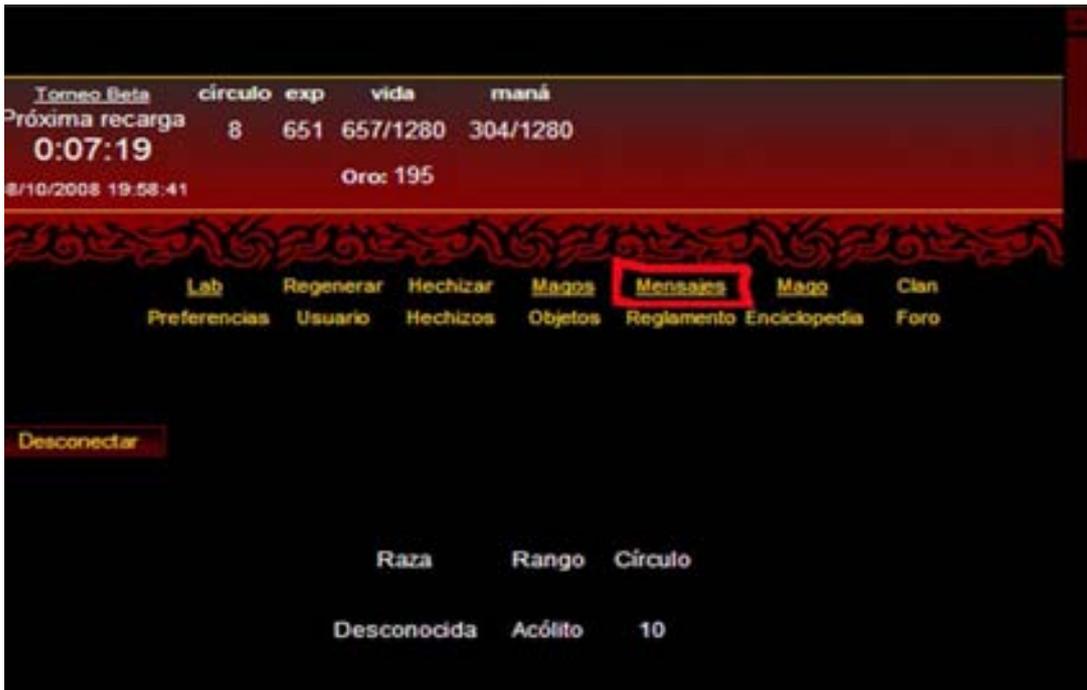
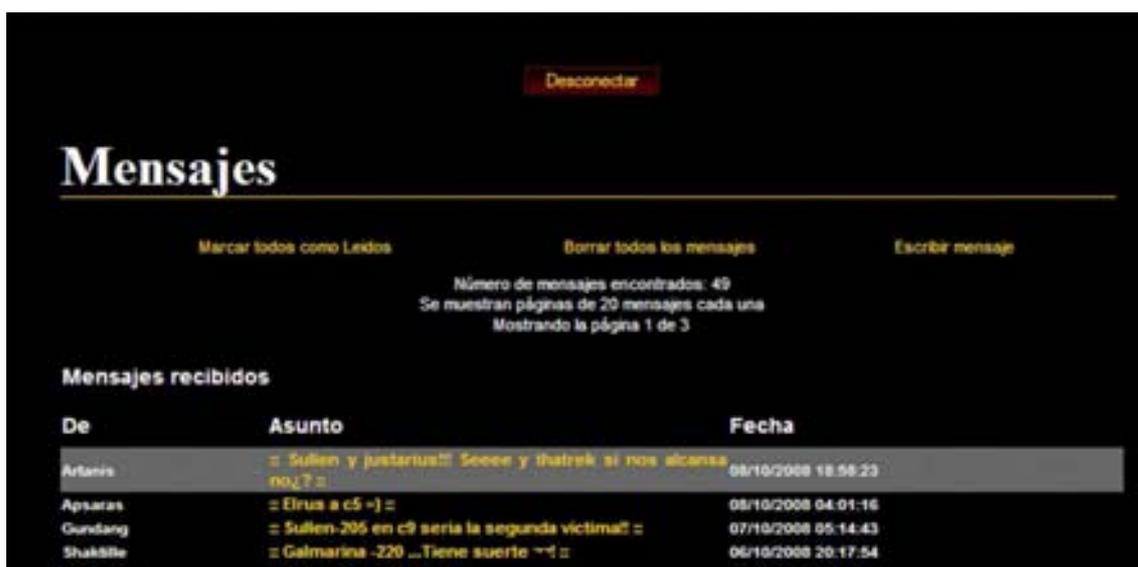


Imagen obtenida de la página del juego “la última Pluma del Cuervo”. www.mul-sabbut.com

Podemos decir que la historia de los acontecimientos en el juego se derivan de los mensajes que se efectúan por este medio, muchas veces la habilidad del jugador se ve superada por la Diplomacia entre clanes, esto incluye traiciones, engaños y pactos.

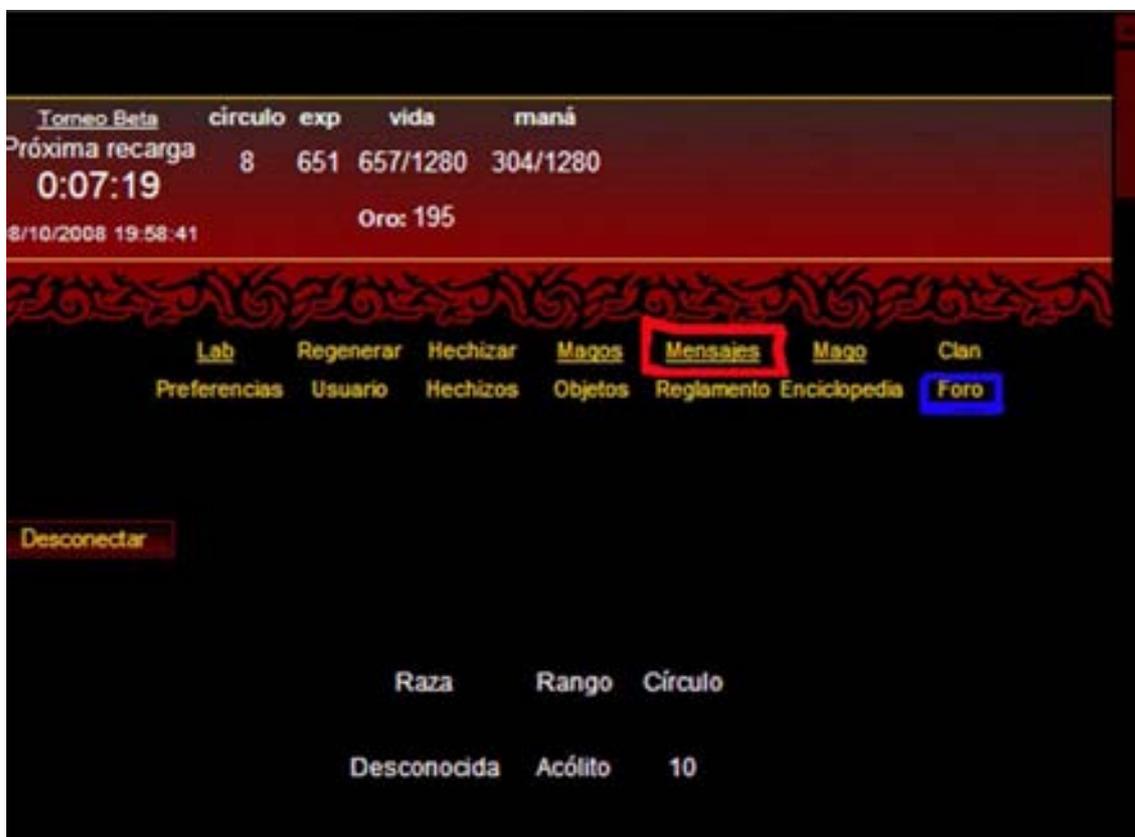


Agradecimientos a Luis Ríos “Lecorbo” por dejarme usar imágenes de su cuenta en Mul-Sabbut.

No obstante, los mensajes privados no únicamente son usados para cuestiones del juego, sino que son usados muchas veces para consultar cosas o informar de cuestiones de la *real life* (vida real).

5.3 Foro electrónico de un juego online

Anteriormente, habíamos apuntado que toda **comunidad virtual** hace uso de los foros electrónicos como el lugar o espacio de interacción primordial; de hecho, es en los foros mismos donde las comunidades se crean, crecen y se desarrollan. *Mul-Sabbut (La Última Pluma del Cuervo)* no es la excepción.



Agradecimientos a Luis Ríos "Lecorbo" por dejarme usar imágenes de su cuenta en Mul-Sabbut.

Como en la mayoría de los foros electrónicos, éste se divide en subforos o secciones:

FDR (Fuera de Rol): Aquí toda la "Comunidad del Cuervo", anuncia cosas como presentaciones, saludos, felicitaciones y se exponen ideas acerca de

otros temas que no tienen nada que ver con el rol del juego; esta categoría se divide con unos prefijos a la hora de publicar algo:

[NUE]- Un jugador que es nuevo y aquí se presenta

[PER]- Un tema personal (saludos, felicitaciones)

[OT]- Para hablar de cualquier otro tema no relacionado con el juego.

[SUG]- Para hacer algún tipo de sugerencia ya sea para el foro o para el juego.

[HIS]- Si se trata de algún tema histórico (dentro del juego).

DDR (Dentro del Rol): Aquí los jugadores interpretan específicamente sus personajes, según a alineación, ya sea malo (seguir de la oscuridad, del mal) y del bien (seguir de la luz, del honor) no se puede hablar de cosas reales como ordenadores, teléfonos, todo lo que tenga que ver con el mundo real.

En este foro se llevan a cabo las discusiones, los reclamos entre clanes o bien solamente se van narrando las aventuras de cada mago, según la imaginación y su interpretación de los personajes. Pueden participar varios miembros, los cuales estén interesados en contribuir a esa historia de Rol.

Este foro suele estar abierto para cualquier mago, que esté interesado en "rolear" en una historia o "rolear" a su personaje conforme las situaciones que van teniendo lugar en el juego.

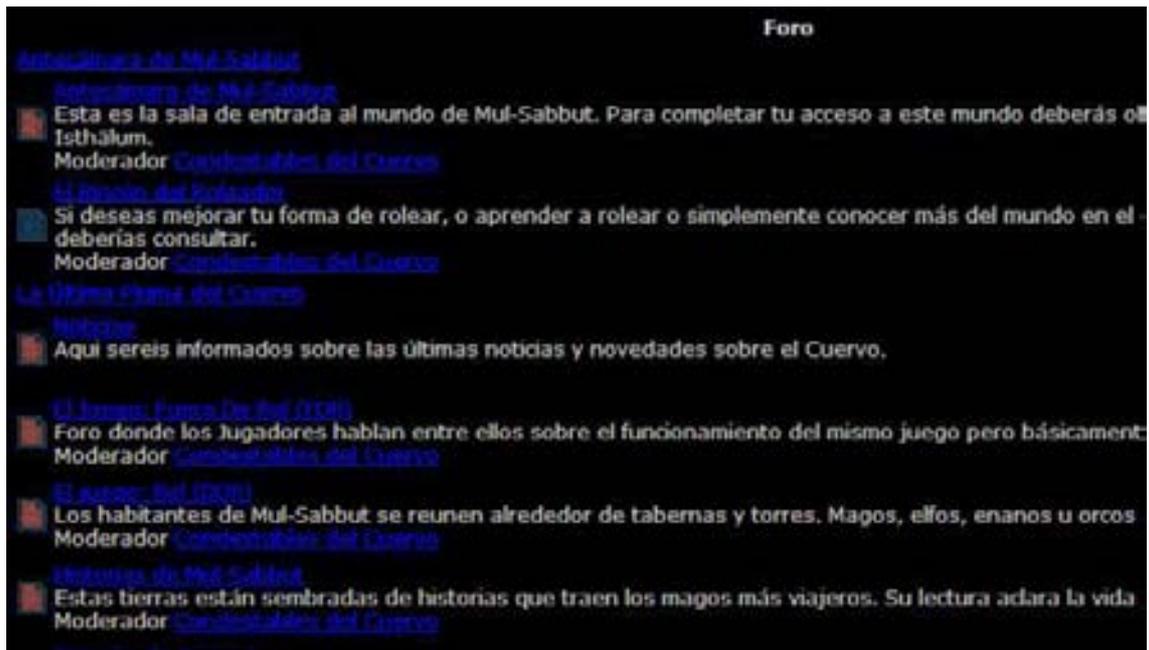


Imagen obtenida del Foro Electrónico de "La Última Pluma del Cuervo". <http://www.mul-sabbut.com/foro/>

Subforo Historias: En este subforo, los magos pueden "rolear" las historias de sus personajes; estos tópicos, suelen ser personales y van creciendo según el gusto y las experiencias de cada jugador. Aunque si 2 o más magos se ponen de acuerdo pueden narrar una historia que incluya varios personajes; el objetivo es crear una buena historia, la cual puedan leerla los demás jugadores, ya sea para explicar diversas circunstancias del juego o sólo llevar un registro de los acontecimientos de un mago, o un clan.

Es en el foro, donde tienen lugar las discusiones, comentarios, sugerencias que dan vida a la comunidad misma, ya que sin un lugar/espacio donde expresarte y compartir con la gente que comparte tus intereses o aficiones no existiría comunidad alguna.

Los lazos que los individuos llegan a forjar en estas comunidades y en juegos online, dentro de un clan, traspasan las barreras físicas como la distancia y en muchos de los casos, se busca la oportunidad de un mayor acercamiento entre los miembros que tienen la posibilidad.

La comunidad de "La Última Pluma del Cuervo" lleva de vida cerca de 6 años, así mismo existe gente que se conoció a través del juego hace 6, 5 o 4 años y

continúan jugando juntos o compartiendo el foro en la comunidad. Muchos de ellos se han conocido personalmente y, por eso que dentro de la comunidad se creó una sección espacial denominada “Kedadas” que son reuniones en diversas partes de America o España, donde existen más miembros de la comunidad con la finalidad de extender esos lazos de comunidad virtual a un plano de la vida real.

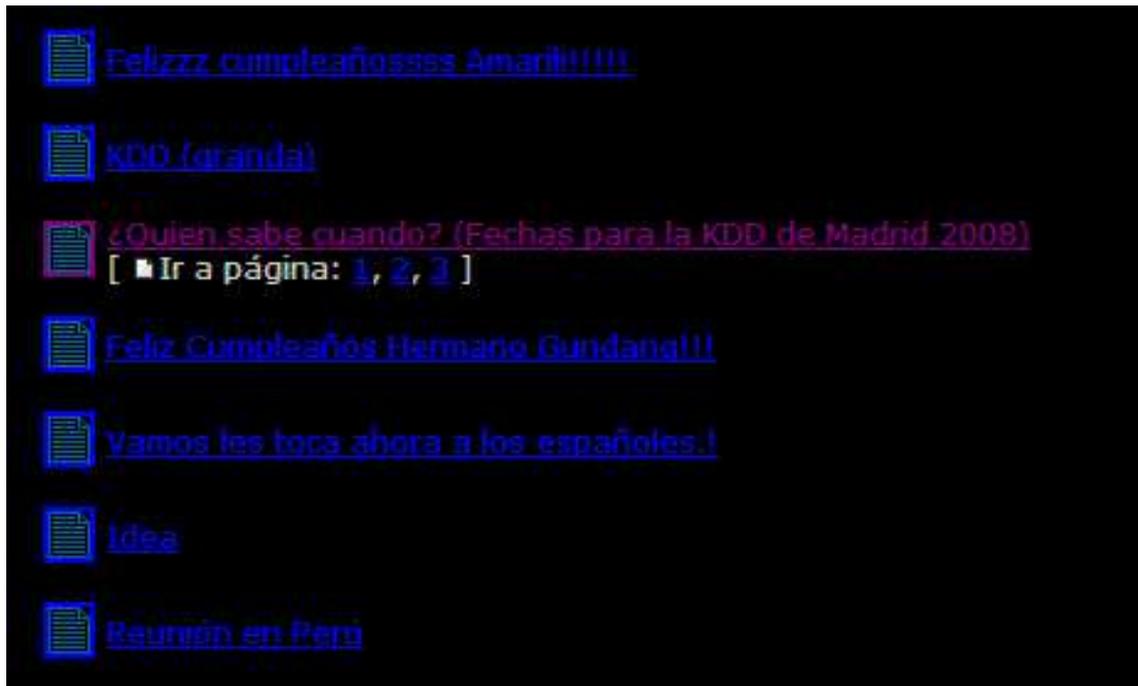


Imagen obtenida del Foro Electrónico de “La Última Pluma del Cuervo”. <http://www.mul-sabbut.com/foro/>

Este tipo de reuniones no es de carácter limitante de clanes, grupos o bandos, independientemente del alineamiento del personaje que uno desarrollo *in game* (dentro del juego). La finalidad de estas reuniones es compartir con los miembros que integran dicha **comunidad**, compartir experiencias, divertirse y generar propuestas para el desenvolvimiento y desarrollo de dicha **comunidad**.

5.4 Pertenencia a una guild o clan

Una de las características generales de **MMORPG**, es que los jugadores pueden crear Guild (clanes) si bien cada jugador tiene esa posibilidad; la misma competencia que se genera a dentro del juego va orillando a los

jugadores más competitivos a integrarse a un clan ya establecido y de mayor número para hacer frente a otros clanes con las mismas características.

No obstante, el simple hecho de pertenecer a un clan “destacado” no es razón suficiente para integrarse a dicho clan, esto en términos de pertenencia, o como coloquialmente se dice “sentir la camiseta”. Aquí influye uno de los aspectos más importantes señalados en la investigación: La **comunicación e interacción** entre miembros del clan.

Aunque todos los miembros de este tipo de comunidades virtuales comparten el gusto por los juegos, el pertenecer a un clan o Guild va más allá. Si bien un jugador quiere destacar, buscará integrarse a clanes poderosos que habiten en dicha *comunidad virtual* pero si el jugador no encuentra una sana convivencia, apoyo y una buena relación entre los miembros, no durará mucho tiempo en ese clan y estará “flotando” de clan en clan hasta encontrar uno donde, aparte de satisfacer sus necesidades competitivas, encuentre una convivencia que haga nacer en él su *sentido de pertenencia* a dicho clan o Guild.



“El sentido de pertenencia es un elemento primario de arraigo e identificación personal y colectiva. Es expresión concreta de adhesión a rasgos específicos y característicos de la cultura que sintetizan perfiles particularmente sentidos de identidad cultural; por lo que resulta importante en las estrategias promotivas para el desarrollo protagónico.”¹

Con esto hacemos énfasis en la **interacción** entre miembros del clan para ir hallando similitudes y gustos, para así crear una identidad colectiva. Pertenecer a algo que los diferencie de los demás. Junto a este sentido de pertenencia viene el compromiso hacia el clan o Guild, el cual se va consolidando a través de las relaciones afectivas entre los miembros.

Anteriormente, señalamos que las herramientas predilectas para comunicarse e interactuar de los miembros de este tipo de comunidades, aparte del mismo juego, son los foros electrónicos y los programas de mensajería que nos brinda la Internet. Y para los clanes o guilds no es la excepción.

Como ejemplo tomaré la Guild “PapiS” del MMORPG *Ragnarok* (Ro), a la cual pertenezco hace poco más de un año. Dicha Guild posee una página en la Internet, donde publica su historia, quienes son sus miembros, en que lugar juega y da especificaciones generales para los interesados en pertenecer a dicha Guild.

Pero aunado a esto, posee su propio foro electrónico, donde los miembros, comparten opiniones, republican noticias importantes referentes a la Guild. Además de tratar asuntos de la vida real (RL), felicitaciones por onomásticos, despedidas, bienvenidas y todo aquello que los miembros deseen compartir.

¹ Vargas Alfaro, Ana Tania “IDENTIDAD Y SENTIDO DE PERTENENCIA. UNA MIRADA DESDE LA COTIDIANEIDAD” Centro Prov. de Cultura Comunitaria. Ciudad de la Habana, Cuba <<http://www.crim.unam.mx/Cultura/ponencias/1CultDesa/CDIDE02.htm>>



Imagen obtenida del Portal de Papis Guild. (www.papisguild.tk)

Otros temas que se tratan en el foro van enfocados específicamente a las actividades *in-game* (adentro del juego) se manejan temas como la estrategia a implementar ya sea contra otros clanes o guilds o contra **MOBs** “(Mobile objects / objetivo movible). Se refiere una entidad no-jugadora, cuyo principal objetivo es eliminarla para propósitos de ganar experiencia, objetos o lograr objetivos de misiones.”²

Logged in as: **CombQ** (Log Out) [My Controls](#) · [Inbox \(0\)](#) · [View New Posts](#) · [My Assistant](#)

PapiS guild

PapiS guild latest news: **Mudanza?**
Welcome back; your last visit was on Oct 30 2008, 12:49 PM

General				
Forum	Topics	Replies	Last Post Info	
¿Quieres ser un Papi? Postulaciones aquí !! Forum Led by: TakaTs	13	35	Oct 30 2008, 01:54 PM	In: » papi muchachos By: CombQ
Noticias Las buenas y malas del guild, publicadas por los GMs *O* Forum Led by: Yacasilla Masas neira	46	1,383	Oct 29 2008, 09:56 PM	In: » Mudanza? By: pabre
Holas y Byes Presentaciones y despedidas de los papi-miembros. Forum Led by: Yacasilla	67	826	Oct 30 2008, 01:21 PM	In: » n_____n hola By: Toxic
General Temas referentes al guild y al servidor AtlantisRO en general. Forum Led by: Yacasilla	79	728	Oct 30 2008, 10:57 AM	In: » lucagal By: TakaTs
Papi-Juegos Concursos y eventos in-game. Forum Led by: Yacasilla	9	219	Oct 28 2008, 03:42 AM	In: » Papiotera (25 - ago - 08) By: Saba

Imagen obtenida del Foro Electrónico de la Guild Papis. ([www.http://z4.invisionfree.com/PapiS](http://z4.invisionfree.com/PapiS))

² Glosario, Artículo 52_3 del portal *Juega en Red*
<http://www.juegaenred.com/general/MMORPG/articulo_52_3.html>

Estrategias y Eventos Desvirtuados "E"			
Foro	Temas	Registros	Last Post Info
Estrategias Sección con gran grado para ser leído EVOLOCIVAMENTE por la gente activa del guild. Forum Led By: MAKAS MAKAS MAKAS	16	301	Oct 31 2008, 07:04 AM In: Protected Forum By: MAKAS
Sección de Colección La sección favorita de Juan :D Forum Led By: MAKAS	13	110	Sep 7 2008, 07:19 AM In: "Grupo de colección cerrado" By: JuanDiez
MaE's Sección con gran actividad por Juan :D Forum Led By: MAKAS	6	194	Oct 24 2008, 04:59 AM In: Protected Forum By: GUISSEKOPACTM
Inscripciones, tesaritos Informes acerca de los temas del guild además por fiestas del Castle o donaciones a staff... :D Forum Led By: MAKAS	0	0	-- In: --- By: ---
YARE! Guerrillas, Guerrillas "E" Así se verá todo lo relacionado con "PapiS" y las Guerras de los Emporios. Forum Led By: MAKAS MAKAS	30	455	Nov 2 2008, 11:56 AM In: "Una Sabada Incomparable" By: Sashu

Otros			
Foro	Temas	Registros	Last Post Info
Imágenes Fotos, screenshots, imágenes, etc. etc. Forum Led By: YAKASIDA	17	608	Nov 2 2008, 03:32 AM In: "Foto de..." By: Gita
Temas Miro Nuestra zona de libre expresión "E" Para debatir sobre cualquier tema de los sea directamente referente al RQ o al clan... Osea, como Forum Led By: YAKASIDA	47	756	Nov 2 2008, 07:28 PM In: "En el día de los muertos..." By: Camilo
Otros Vicios Para hablar de juegos diferentes al RQ.	10	470	Oct 23 2008, 05:31 PM In: "Secundar: Misión de CABA, G..." By: YAKASIDA
Intercambio Cultural Cualquier cosa sobre tus experiencias en los "Wapitiachas" Forum Led By: YAKASIDA	2	84	Oct 23 2008, 01:28 PM In: "Canción PapiS" By: Camilo

Imagen obtenida del Foro Electrónico de la Guild Papis. ([www.http://z4.invisionfree.com/PapiS](http://z4.invisionfree.com/PapiS))

Sin embargo, existe un apartado que trata de "otros" temas, que es donde la los miembros tienen mayor interacción de una manera más personal, ya que los temas aquí tratados no tienen nada que ver con el juego, y se presta para publicar fotografías personales para presentarse ante los miembros, tratar temas de la vida cotidiana de cada miembro o de la comunidad en que vive.

Estos apartados funcionan como un filtro entre los miembros del grupo y los individuos que comparten intereses, gustos, edad y, en algunos casos, hasta la ubicación geográfica, por lo que existe la oportunidad de establecer un acercamiento físico que, a veces, llega a convertirse en una relación de carácter afectivo, tema que nos ocupa en el siguiente punto. No olvidemos que por naturaleza somos seres sociales, por lo que no limitamos esta condición al mundo real y tangible, trasladándola también, como base de nuestras acciones, al ambiente de las comunidades virtuales.

5.5 Relaciones afectivas por la red

Hoy en día, es muy común que gente que se conoce a través de la Internet, ya sea en comunidades virtuales o redes sociales, puede llegar a establecer una relación de carácter afectivo. Por lo que para explicar el proceso de este tipo

de relaciones acudiremos a los estudios realizados por Roman Gubern en su libro *El Eros Electrónico*, donde, si bien describe la comunicación “cara a cara” como comunicación 3D (Tres dimensiones o en la “Vida Real”) por el hecho de poder ver, tocar y oír a la otra persona mientras se entabla un proceso de comunicación, una explicación de cómo se dan las relaciones interpersonales a través de los medios electrónicos o en este caso de una o dos dimensiones.

“Las relaciones interpersonales en la red retroceden al coqueteo a través de la palabra escrita que era propio del epistolario galante de las clases altas del siglo XVIII, pero sin su expresiva calidez grafológica ni su papel perfumado. Por supuesto se le pueden añadir *emoticons* al texto, pero sierre figuras estereotipadas.”³

Gubern apunta que en la comunicación “cara a cara”, uno tiene la posibilidad de percibir las reacciones simultáneamente al mensaje verbal que se está emitiendo. Estos mensajes no verbales muchas veces pueden significar más que la propia respuesta verbal a comparación de la comunicación asistida por computadoras, donde la palabra escrita es más fría y de un carácter sucesivo que puede restar eficacia a la transmisión del mensaje.

El autor hace énfasis en las tradicionales relaciones de “amigos por correspondencia” y comparándolas con las relaciones a través de la red las encuentra de hecho muy similares, donde los participantes de dichas relaciones comienzan tratando temas generales y progresivamente se llega a una compartir una mayor intimidad.

Hoy en día, no nos sorprende saber de alguien o tener algún conocido que haya tenido o tenga una relación que se propiciado o comenzado en la red.

“Se suele empezar escribiendo sobre ideas generales y gustos personales. De ahí se pasa a informaciones más personalizadas sobre uno mismo. Y después a hablar de sentimientos.”⁴

³ Gubern, Roman; *El Eros Electrónico*. pág. 141

⁴ *Íbid* pág. 142

Anteriormente en este tipo de relaciones “por correspondencia” uno podía anexar una fotografía, incluso en los orígenes de los correos electrónicos escanear una fotografía y agregarla al mensaje de texto; hoy en día, el avance de las tecnologías en comunicación nos provee la opción de entablar este tipo de comunicación en tiempo real, gracias al desarrollo de programas computacionales denominados “Mensajería instantánea”.

Estos programas nos brindan la opción de mostrar imágenes personales, entablar conversaciones de voz e incluso con el uso de una cámara enviar y recibir la imagen real de la otra persona.

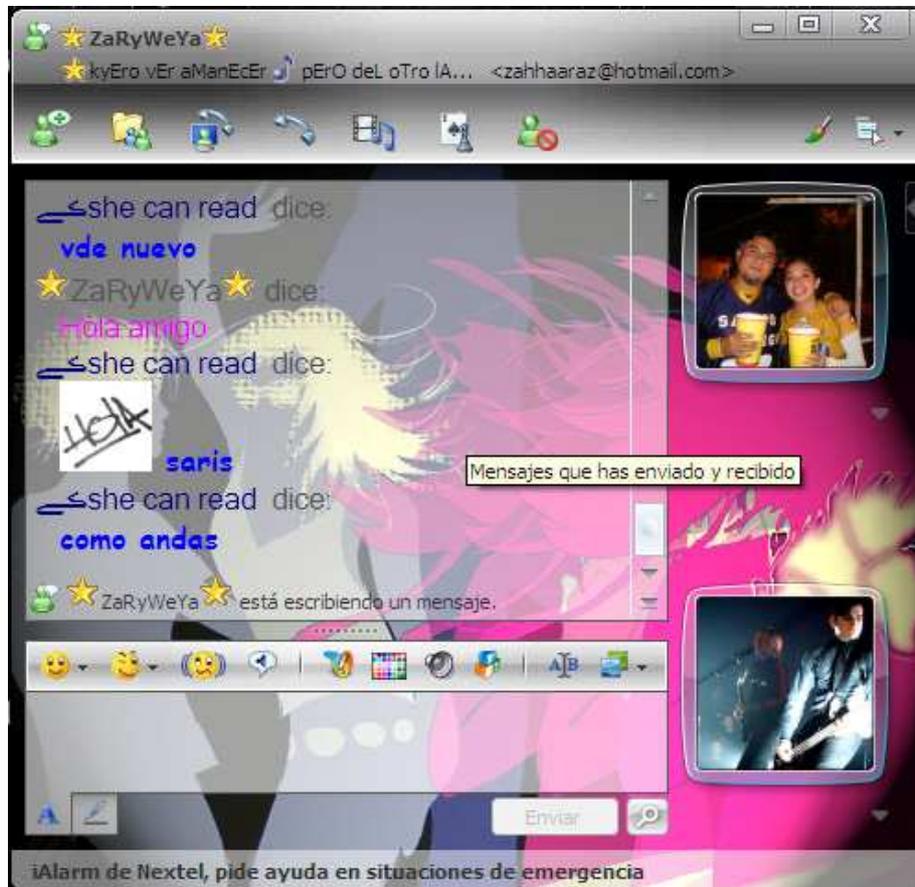


Imagen obtenida de mi PC, Ventana de MSN



Imagen obtenida de mi PC. Programa Windows Live Messenger (MSN)

Éstas son parte de las ventajas que nos brinda el desarrollo de las comunicaciones, más sin embargo la comunicación “cara a cara” a mi consideración es la forma más eficaz de enviar y recibir mensajes por el hecho de que engloba todos los sentidos para realizar el proceso comunicativo.

No obstante, es claro que el desarrollo de las tecnologías nos han permitido superar barreras físicas como la distancia, tiempo para poder comunicarnos y estas cada vez son más inmediatas y más simples de usar.

5.6 Algunas experiencias propias

En este último apartado, describiré algunas de las experiencias que acumulé durante mi estancia en este tipo de comunidades virtuales, desde mi primer encuentro con una comunidad de juego online hasta las amistades que aún en día conservo a través del tiempo.

Todo comenzó ya hace bastantes años en tiempo del Paro Estudiantil de 1999, cuando acudía a una tienda de comics, junto a mis amigos de los cursos de inglés para rentar una mesa para jugar un juego de Rol. Mi afición a estos juegos fue creciendo y, junto al uso de Internet, decidí buscar juegos por la red.

Así fue como llegué al mundo mágico de Mul-Sabbut, del cual no sabía absolutamente nada respecto a la mecánica del juego, pero, aún así, me registre. Rápidamente comprendí la mecánica y comencé a visitar el foro electrónico de dicho juego, entré a un clan y comencé a hacerme de buenos amigos como de enemigos dentro del juego.

Me “enganché” de tal manera, que pronto estaba invitando a mis amigos de la escuela a registrarse al “jueguito”. Muchos aceptaron probarlo, pero pocos fueron los que terminaron jugando formalmente junto a mí y creamos nuestro Clan. Entre clases y en las clases de cómputo revisábamos constantemente nuestro progreso individual y como clan.

Durante mi estadía en esa comunidad, conocí mucha gente y llegué a formar lazos de amistad con personas que hasta hoy en día tengo contacto, como mi amigo Luis de Perú, Diego de Colombia, Álvaro de España y Alberto, al cual sí pude conocerlo en persona, ya que es de Querétaro, me queda muy cerca.

Un par de años después, dejé de jugar, pero mantenía al contacto con mis amigos y con la comunidad, si bien no participaba activamente en el juego, sí lo hacía a través del foro electrónico opinando, platicando e inclusive participando en las disputas, en este caso textuales, entre los clanes.

Con el tiempo, me fui interesando por otro tipo de juegos, más del estilo **mmorpg**, pero, de vez en cuando, doy una visita al foro para ver cómo van las cosas, que clan lidera y para saludar a los viejos amigos y enemigos. En ocasiones, antiguos compañeros del juego me invitan a regresar, pero por falta de tiempo o por otros intereses me es imposible.

Tiempo después, comencé a jugar Ragnarok Online, un **mmorpg** muy popular a nivel mundial. Pasé por varios servidores hasta establecerme en uno llamado Atlantis. Allí me integré a una Guild o Clan llamado PapiS. Con el paso del tiempo me integré de maravilla hasta llegar a ser uno de los pilares de dicha Guild.

La mayoría de los miembros o bien los fundadores son peruanos, pero con el tiempo y la rotación de players, pronto se integraron una numerosa cantidad de mexicanos, mayoritariamente de Yucatán. Si bien nunca fuimos la mejor Guild o la más poderosa, siempre dábamos de qué hablar y estábamos en los primeros sitios.

Lo más representativo de esta Guild, siempre fue la comunión entre sus miembros. Independientemente de los objetivos de la guild hacia dentro del juego, los líderes tenían, como uno de los principales objetivos, la buena camaradería y diversión entre los miembros.

Respecto a esto, recuerdo que se hacían concursos externos al juego como jugar Bingo, concursos de Karaoke, una lotería semanal donde los premios tenían que ver con *ítems* (artículos) dentro del juego *Ragnarok Online*.

Como ya vimos, dicha Guild posee su página de Internet y su foro electrónico, todas estas actividades externas y las pertenecientes al juego como estrategias, acuerdos, sugerencias se realizan a través de dicho foro de la Guild, aunque muchas veces se utilizan medios como la mensajería instantánea, mensajes de texto y un programa especialmente creado para este tipo de juegos mmorpg, el llamado Team Speak.

Este programa, mejor conocido como TS, es muy útil para los players o jugadores, que permite crear salas donde con el uso de un micrófono y bocinas; además, se puede comunicar con todo miembro del clan que éste usando el programa al mismo tiempo. Todo juego mmorpg tiene por defecto una barra de chat para comunicarse con sus compañeros o con otras personas, pero para eso debes “tipear” o teclear, lo cual es incomodo si te encuentras a mitad de una batalla.

El TS permite comunicarte con tus amigos sin necesidad de teclear mientras realizas otras actividades dentro del juego. Igualmente, su uso es muy eficaz para coordinar estrategias o recibir información en plena batalla, pero su uso no se limita al juego en sí, sino para conversar con tus compañeros de cualquier tema. Su inmediatez lo hace un medio por excelencia entre amigos de diferentes regiones geográficas y mucho más barato, de hecho, es gratuito.

Muchas veces uno se acostumbra tanto a platicar con sus amigos, se vuelve rutinario, que lo primero que hace es conectarse al Team Speak, sin siquiera haberse conectado al juego.

Como ya lo mencioné, el juego online permite interactuar con gente de distintos países, pero la convivencia dentro de un grupo, por no decir clan, va generando lazos afectuosos. Estos lazos son reforzados con otras herramientas tecnológicas que permiten seguir interactuando aún fuera de dicho juego online.

A lo largo de mis años como “player”, me hice de varios amigos, en este momento, otras actividades no me permiten seguir jugando, pero siempre tengo el Internet para visitar a mis amigos aunque sólo sea de forma “virtual”, ya sea pasando al foro a saludar, charlar a través de un programa de mensajería o alguna otra aplicación que ya he comentado a lo largo de este trabajo.

Comentando un poco de más reciente participación en un juego online, apunto que hace algunas semanas mi excompañeros de juego me contactaron para informarme de que se llevaría a cabo un Torneo "Guild vs. Guild". Estos eventos son los más esperados por los jugadores, ya que se busca obtener prestigio al derrotar a otras guilds en un duelo.

Como una de las personas activas en el juego, no podía participar el día del evento, decidieron invitarme, por ser amigo y saber mover bien ese personaje. Fue un torneo muy interesante, aunque no ganamos, me divertí mucho y fue bueno encontrarme con viejos amigos.

Dejo una imagen del Fixture del torneo:



CONCLUSIONES

La velocidad de crecimiento y las implementaciones de las nuevas tecnologías de comunicación es sorprendente en nuestras sociedades contemporáneas. Se necesitó más de siglo y medio para que Gutenberg revolucionara las sociedades con la invención de la imprenta y unos 50 años para que la radio y la televisión cambiaran la forma de vida de millones de personas adentrándose a las sociedades como los medios predilectos de comunicación, información y entretenimiento.

En los últimos 20 años, hemos sido testigos y partícipes de la hasta hoy en día, mayor revolución tecnológica, respecto a los medios de comunicación. La Internet se ha convertido en el medio de comunicación más eficaz e inmediato, pasa por alto las fronteras y los mares en tiempo real. Uno puede estar cómodamente sentado en su escritorio y al instante sabe qué está pasando alrededor del globo sin necesidad de levantarse siquiera de su asiento.

Además de proveernos información, nos ofrece la capacidad de interactuar; no sólo somos receptores sino que, a la vez, tenemos la capacidad de ser emisores. Podemos saber que Barak Obama gana las elecciones a la presidencia de Estados Unidos de América al mismo momento en que se estrella un avión en el Paseo de la Reforma de la Ciudad de México, aún cuando nosotros estuviésemos en Australia.

Un punto importante a comprobar en este trabajo, es que la comunicación e interacción humana asistida por herramientas tecnológicas, es tan eficaz como la comunicación e interacción cara a cara. Es evidente que las nuevas tecnologías son una extensión de los sentidos y recursos que usa el ser humano para comunicarse y relacionarse con otros individuos, más que una herramienta de mero entretenimiento y envío de información.

La interacción humana encontró en la red una fuente inagotable recursos y fue así como surgieron las *comunidades virtuales*. Dentro de mis vivencias en

comunidades virtuales en los últimos cinco años, he conocido infinidad de personas, muchas de ellas siguen siendo mis amigos, e incluso algunos los he conocido personalmente. De igual manera, conocí gente que usa la Internet para crearse una identidad ficticia con el propósito de vivir una doble vida o una fantasía a la vez que se crean nombres, edades y hasta cambian de sexo en la red.

Uno de mis gustos personales son los videojuegos y, dentro de éstos, están los juegos online. Es una de las razones por la cual usé estos juegos como ejemplo para mi investigación, ya que por experiencia propia se muy bien que la tecnología de la comunicación, hoy en día, nos facilita mucho la relación con otras personas, conocer gente con gustos similares y llegar a establecer fuertes lazos de amistad o *cyber amigos*, en este caso, inclusive algunos de ellos me han facilitado diversa información con la cual pude completar esta investigación.

Hubo autores como Gurbern que predecían el aislamiento de los usuarios de la Internet, imaginaba un total aislamiento del mundo real y basar su vida en un espacio virtual. Por medio de este trabajo, podemos decir que incluso, en muchas ocasiones, sucede lo contrario aunque en muchos otros casos es notable que ciertos individuos tengan mayor relación con otras personas en espacios virtuales, que pasen un elevado número horas del día conectados en la red, y su relación con personas cercanas o familiares se vea altamente disminuida; sin embargo, muchos de los casos ya son problemas de ámbito psicosocial.

En la Internet, se fusionan los medios de comunicación de manera tal que podemos escuchar estaciones de radio inglesas, ver programas de televisión japoneses e incluso hacer llamadas telefónicas internacionales sin limitante alguna más que la velocidad de envío y recepción de datos por medio de un ordenador.

Si bien el ser humano es de naturaleza sociable con las herramientas que nos brinda la Internet, esa supercarretera de información, las posibilidades de

interacción son ilimitadas. Las aficiones, intereses personales llevan al hombre a formar grupos y subculturas dentro de una misma sociedad con la Internet. Estos grupos han trascendido del espacio físico a un espacio *virtual* en la Internet donde interactúan sin importar distancias de género, raza o nacionalidad; esto ha convertido a la Internet en un medio incluyente, donde toda persona es libre de manifestarse.

Otra característica que posee la Internet es que si bien cada persona es libre de manifestar sus ideas o creencias de cualquier tipo, nadie obliga a los demás usuarios a entrar a esos sitios; además, los usuarios tienen la libertad de ignorar información y simplemente visitar sitios de interés personal. Esto, de alguna manera, ha facilitado la interacción entre personas con gustos similares y la conformación de *comunidades virtuales*.

De esta manera, podemos decir que el avance tecnológico, referente a las comunicaciones, ha influenciado cambios en el comportamiento de las sociedades a lo largo de la historia. Sin embargo, vivimos un momento crucial en el desarrollo de las comunicaciones, la Internet ha revolucionado la forma de comunicarnos, de entretenernos, de trabajar, incluso la manera de realizar trámites ya sean escolares, bancarios o gubernamentales.

Este desarrollo tecnológico nos ha facilitado la vida, acortando distancias, tiempo, dinero y, a la vez, ha generado nuevas formas de interrelacionarnos con las personas, sean relaciones meramente laborales, mercantiles, académicas e inclusive relaciones afectuosos.

No obstante, siempre con el avance tecnológico vienen los cuestionamientos de carácter fatalista. Cuando se desarrolló la computadora y su acceso al público empezó a crecer, mucha gente veía de manera negativa este desarrollo. Muchos decían o predecían la muerte del libro, tenían la idea de que la computadora reemplazaría a los textos escritos en papel, por esta razón, se oponían a la implementación de esta tecnología de comunicación.

El gusto por los libros, por palparlos, olerlos, releerlos una y otra vez no ha desaparecido ni lo hará, al menos no en un corto lapso; al contrario, la Internet y estas nuevas tecnologías de comunicación nos brindan la posibilidad de dar a conocer obras a lo largo y ancho del planeta, así como conocer y obtener obras de autores de países muy distantes en un corto plazo de tiempo, que, sin la ayuda de las tecnologías de comunicación, no tendríamos la fortuna de conocer.

Junto con el crecimiento de la Internet como medio de comunicación apareció el *Hipertexto*; es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de una computadora. Los visionarios tecnológicos pretendieron publicar libros en la red, pero, con el paso del tiempo, el *Hipertexto* no tuvo la aceptación que se esperaba, la gente seguía prefiriendo comprar o tener un libro físicamente.

Los usos del *hipertexto* han sido variados, si no reemplazó a los libros, ha estado presente en esa simbiosis entre medios; ahora es común que canales televisivos, estaciones de radio tengan su portal en la Internet como que los diarios y revistas tengan su versión *online*. Como podemos ver, el desarrollo tecnológico en las comunicaciones no reemplaza las anteriores, sino que las combina o se sirve de ellas para abarcar un mayor espectro que cubra las necesidades de una sociedad que está en constante movimiento y desarrollo.

Es así, como en esta investigación demostramos que las tecnologías de comunicación, desde sus inicios hasta en la actualidad, son y han sido herramientas que facilitan las actividades del hombre y el intercambio de información.

Debido a la naturaleza social del ser humano, este tiende a formar grupos y el espacio virtual no es una excepción. Es así, como elegí dicha comunidad, “La última Pluma del Cuervo”, para estudiar la interacción humana asistida por tecnologías de comunicación y los resultados que arrojó el trabajo son los previstos en mi hipótesis: la cual busca comprobar que las nuevas tecnologías aplicadas, en especial, al caso de los juegos de Rol on-line, facilitan e incrementan el espectro de comunicación, interacción e intercambio de

información entre individuos, sean o no pertenecientes a una misma comunidad, no virtual, entendiendo por esto regiones físicas como Estados Federados y Países Naciones.

Dichos resultados, son la facilidad e inmediatez y el rango que tiene el ser humano para interactuar y comunicarse, la capacidad de un intercambio intelectual y cultural; todo esto gracias a estas herramientas tecnológicas de comunicación.

Si bien la *comunidad virtual* que tomamos de ejemplo tiene como tópico central los juegos de rol online, el hilo conductor de la investigación siempre fue la **interacción humana**. No obstante, la opción elegida para la investigación cumplió el objetivo de demostrar la relación entre tecnologías de comunicación e interacción humana. Pero ello no es una limitante para obtener los mismos resultados con cualquier otra *comunidad virtual* que, en sí, el mismo término ya nos denota la relación.

ANEXO I

PRINCIPALES OBRAS DE LA LITERATURA FANTÁSTICA

Este anexo tiene como objetivo presentar un listado de las obras de la Literatura Fantástica que van desde las obras y autores más conocidos hasta los que no poseen tanta fama.

Si bien muchos de estos títulos sirvieron de inspiración para muchos juegos de Rol, la mayoría de la gente que practica juegos de Rol (ya sea valiéndose de tablero y dados o de la Internet) y la que no, desconoce las raíces literarias de los mismos.

Debido a que en los últimos años las sagas de *El Señor de los Anillos*, de Tolkien, y *Harry Potter*, de K. Rowling, han tenido un éxito rotundo tanto en la venta de libros como en taquilla, debido a su adaptación al cine, los términos como *hobbit*, *elfo*, *dragón*, *enanos*, *magos* se vuelven cada vez más comunes, aunque la mayor parte de la gente sólo tiene como referencia a estos dos autores.

Por eso, el propósito de este listado es presentar muchas obras de la literatura fantástica para aquellos que consulten esta Tesis y el tema les sea de interés y conozcan que existen muchos más autores y obras de fantasía y fantasía medieval.

Este listado fue elaborado en colaboración con miembros de comunidades virtuales de Juegos de Rol *La última Pluma del Cuervo* y *Rex Draco*.

J.R.R. Tolkien

El Señor de los Anillos

- 1. La Comunidad del Anillo
- 2. Las Dos Torres
- 3. El Retorno del Rey

- El Silmarillion

George R. R. Martin.

Canción de Hielo y Fuego.

- 1. Juego de Tronos. (A Game of Thrones)
- 2. Choque de Reyes. (A Clash of Kings)
- 3. Tormenta de Espadas. (A Storm of Swords)
- 4. Festín de Cuervos. (A Feast for Crows)

- El Hobbit

- 5. Danza de Dragones. (A Dance with Dragons)

- 6. The Winds of Winter.

C.S. Lewis.

Las Crónicas de Narnia.

- 1. El Sobrino del Mago.

- 2. El León, la Bruja y el Armario.

- 3. El Caballo y el Muchacho.

- 4. El Príncipe Caspian.

- 5. La Travesía del Viajero del Alba.

- 6. La Silla de Plata.

- 7. La Última Batalla.

Orson Scott Card

- Encantamiento.

- Esperanza del Venado.

Saga de Alvin Maker.

- 1. El Séptimo Hijo.

- 2. El Profeta Rojo.

- 3. Alvin, el Aprendiz.

- 4. Alvin, el Oficial.

- 5. Fuego del Corazón.

- 6. La Ciudad de Cristal.

Ursula K. Leguin

Los Libros de Terramar.

- 1. Un Mago de Terramar.

- 2. Las Tumbas de Atuán.

- 3. La Costa más lejana.

- 4. Tehanu.

- 5. En el Otro Viento.

Los Cuentos de Terramar.

Wolfgang Hohlbein

La Piedra del Poder.

- 1. La Ciudad en Llamas.

- 2. La Tierra Muerta.

- 3. El Lobo de Piedra.

León Arsenal

- Máscara de Matar.

Joanne K. Rowling

- Animales Fantásticos y donde encontrarlos.
- Quidditch a través de los tiempos.

Harry Potter.

- 1. Harry Potter y la Piedra Filosofal.
- 2. Harry Potter y la Cámara Secreta.
- 3. Harry Potter y el Prisionero de Azkaban.
- 4. Harry Potter y el Cáliz de Fuego.
- 5. Harry Potter y la Orden del Fénix.
- 6. Harry Potter y el misterio del Príncipe.

Mervyn Peake

Libros de Titus.

- 1. Titus Groan.
- 2. Gormenghast.
- 3. Titus Solo.

Paolo Coelho

- El Alquimista.
- El Demonio y la señorita Pym.
- Brida.

Marion Zimmer Bradley

- La Casa del Bosque.
- La Dama de Avalon.

Las Nieblas de Avalón.

- 1. Experta en Magia.
- 2. La Reina Suprema.
- 3. El Rey Ciervo.
- 4. El Prisionero en el Roble.

Ana María Matute

- Olvidado Rey Gudú.

Elaine Cunningham

Liriel, la Elfa Oscura.

- 1. La Hija de la Casa Baenre.

Los Arpistas.

- 1. La Venganza Elfa.
- 2. Canción Élfica.
- 3. Sombras de Plata.
- 4. El Bastión del Espino.

Isabel Allende

- El Zorro.

Memorias del Águila y el Jaguar.

- 1. La Ciudad de la Bestias.
- 2. El Reino del Dragón de Oro.
- 3. El Bosque de los Pigmeos.

R.A. Salvatore

El Elfo Oscuro 1.

- 1. La Morada.
- 2. El Exilio.
- 3. El Refugio.

El Elfo Oscuro 2.

- 1. Noche sin estrellas.
- 2. Cerco de Oscuridad.
- 3. Luz en las Tinieblas.

Senda de Tinieblas.

- 1. El estigma de Errtu.
- 2. La Columna del Mundo.
- 3. El siervo de la Piedra.
- 4. El Mar de las Espadas.

Las Espadas del Cazador.

- 5. Las Esferas de Sueños.

Erik Rucker Eddison

- La Serpiente Uróboros.

La Guerra de la Reina Araña.

- 1. Desintegración.
- 2. Insurrección.
- 3. Condenación.
- 4. Extinción.
- 5. Aniquilación.
- 6. Resurrección.

Pentalogía del Clérigo.

- 1. Cántico.
- 2. En Los Bosques Silvanos.
- 3. Máscaras de la Noche. .
- 4. La Fortaleza Pérdida.
- 5. La Maldición del Caos.

Troy Denning

El Retorno de los Archimagos.

- 1. Los Mil Orcos.
- 2. Los Senderos de la Muerte.
- 3. Las Dos Espadas.

Elaine Cunningham

Liriel, la Elfa Oscura.

- 1. La Hija de la Casa Baenre.

Los Arpistas.

- 1. La Venganza Elfa.
- 2. Canción Élfica.
- 3. Sombras de Plata.
- 4. El Bastión del Espino.
- 5. Las Esferas de Sueños.

Ed Greenwood

Trilogía de Elminster.

- 1. Elminster, la Forja de un Mago.
- 2. Elminster en Myth Drannor.
- 3. La Tentación de Elminster.

Trilogía de Cormyr.

- 1. Cormyr.
- 2. Las Siete Plagas.
- 3. La Muerte del Dragón.

- 1. La Invocación.
- 2. El Asedio.

Kate Novak/Jeff Grubb

Trilogía del Oscurantista.

- 1. El Tatuaje Azul.
- 2. El Espolón del Wyvern.
- 3. El Cántico de los Saurios.

Douglas Niles

Trilogía de Maztica.

- 1. Yelmos de Hierro.
- 2. Erixitl de Palul.
- 3. Qotal y Zaltec.

Douglas Niles

Trilogía de las Moonshaes.

- 1. El Pozo de las Tinieblas.
- 2. El Dios de la Muerte.
- 3. La Venganza de Bhaal.

Richard Awlinson

Trilogía Avatar.

- 1. Las Tablas del Destino.
- 2. Tantras.
- 3. Aguas Profundas.

David Cook

Trilogía El Imperio.

- 1. Los Señores de la Estepa. .
- 2. La Muralla del Dragón.
- 3. Cruzada.

Philip Athans

Puerta de Baldur.

- 1. Puerta de Baldur.
- 2. Sombras de Amn.
- 3. Trono de Bhaal.

Terry Pratchett

Ciclo del Mundodisco.

- El color de la magia.
- La luz fantástica.
- Ritos iguales.
- Mort.
- Rechicero.
- Brujerías.
- Piromides.
- Guardias, Guardias.
- Imágenes en acción.
- El Segador.
- Brujas de Viaje.
- Dioses Menores.
- Lores y Damas.
- Soul Music.
- El país del fin del mundo.

BIBLIOGRAFÍA

WATZLAWICK, Paul; *Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas*; 11a ed. Barcelona: Herder, 1997, 260 pp.

GALLARDO CANO, Alejandro; *Curso de teorías de la comunicación*, Editorial Cromocolor, 2002, 169 pp.

CASTELLS, Manuel; *Era de la información - La Sociedad Red-*. México: Siglo XXI Editores, 2002, 483 pp.

Mcluhan, Marshall; *La Aldea Global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*; tr. Claudia Ferrari. México: Gedisa, 1991, 203 pp.

TOFFLER, Alvin; *La Tercera Ola*; 3ra ed. Barcelona: Plaza y Janes, 1999 671 pp.

GUBERN, Roman; *El Eros electrónico*; México, Editorial Taurus, 2000, 255 pp.

ROSZAK, Theodore; *Culto a la información*; Barcelona: Gedisa, 2005, 270 pp.

DEWDNEY, A.K; *Aventuras informáticas: los mundos del ordenador*. Barcelona: Labor D.L. 1990, 243 pp.

NUNBERG, Geoffrey; *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?*; Barcelona: Paidós, 1998, 214 pp.

BAJTIN, Mijail Mijailovich; *El método formal en los estudios literarios: introducción crítica a una poética sociológica*; 3º ed. México: Siglo XXI, 1989, 265 pp.

SAVATER, Fernando; *Criaturas del Aire*; México: Taurus, 2004, 195 pp.

GONZÁLEZ ALONSO, Carlos; *Principios básicos de comunicación*, México: Trillas, 1984, 96 pp.

SÁNCHEZ-REY, Alfonso; *El lenguaje literario de la "nueva novela" hispánica*; Madrid: MAPFRE, 1991, 368 pp.

BERLO, David Kenneth; *El proceso de la comunicación: Introducción a la teoría y a la práctica*. México: El ateneo, 1985, 251 pp.

POSPIALOV, Dmitrii Aleksandrovich; *Teoría de juegos y autómatas*. México: Siglo XXI, 158 pp.

VON NEUMANN, John; *Teoría de juegos y comportamiento económico*. Princeton: Princeton University, 1953, 641 pp.

WRIGHT, Charles R; *Comunicación de Masas: Una perspectiva sociológica*. Buenos Aires; México: Paidós, 1966, 155 pp.

BIAGI, Shirley; *Impacto de los medios: una introducción a los medios masivos de comunicación*. México: International Thomson, 1999, 430 pp.

DOMINICK, Joseph R.; *La dinámica de la comunicación masiva*. México: McGraw-Hill Interamericana, 2001, 450 pp.

L. FISCHER Y J. ESPEJO; *199 Preguntas Sobre Marketing y Publicidad*. México: Mc Graw Hill, 1990, 560pp.

RHEINGOLD, Howard; *Realidad virtual*. Barcelona: Gedisa, 1994, 408 pp.

TODOROV, Tzvetan *Introducción a la literatura fantástica*; México: Ediciones Coyoacan, 2005, 152 pp.

FUENTES ELECTRÓNICAS

Los momentos más memorables en la historia de los MMORPG; Kike Alonso, Martes 11 de Diciembre, 2007 <<http://ecetia.com/2007/12/11/los-momentos-mas-memorables-en-la-historia-de-los-mmorpg/>>

Nick Yee; The Daedalus Project, Current Issue: Vol. 6-2 (6/11/2007)
<<http://www.nickyee.com/daedalus/>>

Ragnarok Atlantis, servido privado del mmorpg Ragnarok <<http://atlantis-ro.invisionzone.com>>

Mul- Sabbut (Rincón del Roleador), juego de rol on line <<http://www.mul-sabbut.com/phpBB2/viewforum.php?f=30>>,

Foro electrónico de juegos de Rol
<<http://www.ligadeaventureros.org.mx/index.php>>,

Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital Por Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz
<http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/relatodigital/r_digital/teoria/teoria_index.htm>

Comunidad Hispana de Juegos MMORPG,
<<http://www.mmorpghispano.net/archive.html>>

Glosario, Artículo 52_3 del portal Juega en Red
<http://www.juegaenred.com/general/MMORPG/articulo_52_3.html>

