

Genealogía de los Mundos Virtuales: del relato al inventario.

María Magdalena López de Anda / magdalena@iteso.mx
Departamento de Estudios Socioculturales / ITESO, Tlaquepaque Jalisco marzo 2014

Resumen

Como parte de una investigación centrada en el reconocimiento de formas de comunicación multi escénica, presentamos un relato basado en fuentes documentales que pretende explicar los orígenes y desarrollo de los Mundos Virtuales a través de diversos hilos argumentales en tres ejes: co presencia a la distancia, capacidad evocativa del entorno y prácticas de performance por parte de los usuarios. Los dos últimos, nos llevan al reconocimiento de los videojuegos como elemento clave de intelección con desarrollos que en ocasiones corren de forma paralela y nomenclaturas no excluyentes como MUD, MOO, MOG o MMORPG. Se identificaron limitaciones relevantes en las categorías recuperadas de diversos autores: sinécdoques, criterios no equiparables, ausencia del usuario y sus prácticas como criterio de clasificación, falta de elementos de comprensión diacrónica, etcétera.

Se presentan hallazgos derivados de la creación de un inventario de Mundos Virtuales –sociales o de juego- compuesto por 108 registros de entornos o plataformas desarrolladas de 1986 a 2011, la mayor parte de ellas lanzadas en 2003, 2007, 2008 y 2009; prioritariamente enfocadas a adolescentes y jóvenes.

Genealogía e inventario ofrecen una visión “macro” útil para el posterior análisis y comprensión del sentido que los usuarios otorgan a su participación en dichos entornos, las prácticas que realizan, los vínculos que mantienen y los factores que han mediado su decisión para sostener, transformar o migrar sus prácticas comunicativas a la distancia.

Abstract

As part of a research focused on the recognition of a multi scene communications forms, we present a story based on documentary sources, which try to explain the origins and development of virtual worlds through three storylines: at distance co presence, environment evocative capacity and performance practices of the users. The last two , lead us to the recognition of video games as a key intellection element of technical developments -that sometimes ran parallel-. We found non-exclusive classifications as MUD, MOO, MOG or MMORPG. Relevant limitations of the categories were identified, like synecdoches, absence of the user and their practices as classification criteria, difficulties to understand diachronic elements, etc.

We also present some information of our inventory or database of virtual worlds –social and game based- with 108 records. Included platforms developed between 1986 and 2011; most of them released in years 2003, 2007, 2008 and 2009. Mostly are focused in adolescents and youths.

Genealogy and inventory offer us a wide frame useful for further analysis of the meaning that those virtual worlds users attributed at their participation in there, their practices, performance, links and the aspects that consider in their decision of sustain, transform or migrate their communication practices at distance.

Palabras clave / keywords: Mundos Virtuales/Virtual Worlds, Videjuegos/Videogames, MMORPG, MOO, MUD, Genealogía/ Genealogy.

Introducción

El presente artículo forma parte de una investigación de mayor aliento enfocada a comprender formas de co presencia a la distancia en las que los participantes se relacionan con diversos sistemas socio-técnicos y hacen gala de multiplicidad de estrategias de representación e interacción para sostener intercambios comunicativos con personas cuyas coordenadas analógicas son distintas.

Esta posibilidad de “cuasi ubicuidad” se relaciona con otro eje de nuestra investigación “la comunicación multi escénica”: aquella en las que una persona sostiene con cierto grado de simultaneidad interacciones en diversos escenarios¹, alternado la actividad entre los mismos: pasar de una llamada con celular, a la lectura y envío de mensajes de texto (*MSN/WhatsApp...*), subir y comentar imágenes en *Instagram*, participar en un foro, escribir un correo electrónico, conversar en el chat de *Facebook* o participar en una fiesta dentro de *Second Life...* al tiempo que el anclaje de nuestra corporalidad analógica presenta otros retos y escenarios de interacción – como el saludo de alguien que pasó por nuestro costado-.

Nos interesa avanzar en la comprensión de cómo las formas de representarse y estar en un entorno específico, se relacionan con las dinámicas de interacción reticular, así como el sentido que los participantes otorgan a la experiencia de encuentro a la distancia. Las competencias, expectativas e imaginarios que median sus prácticas. Consideramos central reflexionar sobre la dimensión de poder implicada en la decisión de desplazarse del “estar visible para otros” al “estar disponible para otros”, en cuyos intersticios se inscribe nuestro reconocimiento del otro como interlocutor.

En este contexto de comunicación multi escénica, hemos identificado procesos de migración de entornos, picos y descensos en la frecuencia y las formas de actividad en diversas plataformas. Nos interesa construir desde en una visión “macro” la genealogía de diversos hitos de la comunicación mediada por computadora: foros, chats o salas de conversación, redes sociales... En este artículo toca el turno de los Mundos Virtuales entendidos como escenarios de encuentro a la distancia caracterizados por “una representación persistente la cual contiene la posibilidad de

¹ La metáfora espacial es fundamental porque en ella sostiene la posibilidad de “ingreso y salida”, a estas opciones de encuentro a la distancia, en las que cada persona define el ritmo de sus participaciones y la forma de seguimiento de los hilos conversacionales como resultado de múltiples factores: demandas de atención y prioridades con relación a roles, asuntos tratados, competencias para moverse en cada entorno, intereses...etcétera.

comunicación síncrona entre usuarios y, entre usuarios y el mundo con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable” (Klastrup, 2002, p. 27). Definición a la que agregamos tres énfasis: la centralidad de la representación corpórea de los usuarios (sus avatares), la sensación de habitabilidad y co presencia.

La visión “macro” que presentaremos en este texto es una aproximación histórica a la creación de Mundos Virtuales y un inventario de los mismos, con información general sobre su creación (año, empresa, región) y aspectos demográficos como rango de edad de los destinatarios y número de cuentas de usuario.

En el marco de la investigación anteriormente señalada, la visión diacrónica “macro” sirve como un referente para las entrevistas y seguimiento a las prácticas de diversos grupos de usuarios² con los cuales hemos tratado de comprender los usos y el sentido que otorgan a su participación en diversos espacios, los vínculos que mantienen y los factores que han mediado su decisión para sostener, transformar, migrar... sus prácticas comunicativas a la distancia.

Metodología

Intentando alejarnos de una visión positivista que nos explique las causas asociadas al desarrollo de distintos entornos de comunicación a la distancia, la genealogía que nos interesa es aquella que va más allá del reconocimiento y representación de las relaciones técnicas y empresariales evidentes, que se preocupa por comprender las formas en que las prácticas dentro de los entornos y los relatos sobre las mismas, ofrecen matices fundamentales sobre los procesos de sucesión, cierre y transformación. Esta pretensión, nos coloca al menos dos planos metodológicos –que evidentemente se trastocan en el análisis- : el descriptivo/general de los entornos y el etnográfico/particular de las prácticas dentro de los mismos. Es así como la genealogía es punto de partida, pero también objeto modelado por el arribo de los hallazgos emanados del análisis de prácticas.

Lo que se describe en este artículo corresponde al primer plano metodológico (descriptivo/general) cuya construcción se realizó de la siguiente manera:

² Adolescentes de secundaria, universitarios y usuarios persistentes de Second Life –iniciadores que participan activamente en el entorno desde 2003/2004 a 2014-.

1. Revisión documental de diversas propuestas interpretativas sobre los orígenes de los Mundos Virtuales, con base en las cuales integramos dos hilos discursivos explicativos.
2. Para conformar el inventario, ingresamos a publicaciones especializadas como *Journal of Virtual World Research*, *Computed of Mediated Communication*, *Game Studies*... y a sitios que ofrecen analíticos en Internet como la empresa *KZero*, que desde 2006 presenta reportes estadísticos sobre Mundos Virtuales. Adicionalmente realizamos búsquedas en Internet con las categorías –que más adelante serán explicadas– “*Virtual World*”³, “*MMOW*” (*Massively Multiplayer Online World*), “*MMOG*” (*Massively Multiplayer Online Game*), “*MMORPG*” (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)⁴, “*Synthetic World*” (Castronova, 2005), “*Community of play*” (Pearce, 2009), “*Metaverse*” (Stephenson, 1993), “*Persistent World*” (Kushner, 2003), “*Artificial World*” (Capin, Pandzic, & Magnenat-Thalmann, 1999), “*Virtual Environment*”⁵ (Blascovich, 2002; Schroeder, 2008), “*Digital World*” (Helmreich, 1998), y sus traducciones al español. Es así como construimos un primer listado que se decantó con la siguiente parte de la búsqueda, consistente en ingresar a los sitios en activo⁶ para obtener información de sus páginas oficiales y revisar si cumplían o no con las características centrales de un Mundo Virtual, ser “espaciales, contiguos, explorables, persistentes, con identidades corporeizadas, habitables, con participación consecuente y poblados” (Pearce, 2009, p. 19).

Los campos de información seleccionados corresponden a la adaptación que (Messinger, Stroulia, & Lyons, 2008) realizan de la tipología de Porter (Melby, 2008; Porter, 2004) para clasificar comunidades virtuales.

1. Propósito / ¿para qué? Define el contenido de interacción ya sea temático o estratégico.
2. Lugar / ¿dónde? usuarios localizados o dispersos.

³ Una síncrona y persistente red de personas representadas por avatares, facilitada por una red de computadoras (Bell, 2008 en Spence, 2008). La definición tiene 3 componentes: sincronía (comunicación en tiempo real), persistencia, el avatar (cualquier representación gráfica o textual).

⁴ Los *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games* (MMORPGs) son un subconjunto de los Mundos Virtuales cuyas actividades giran en torno al juego, esto no significa que los MMORPG no sean espacios de socialización.

⁵ La diferencia principal entre Ambientes Virtuales y Mundos Virtuales radica en que los segundos son espacios persistentes de interacción social.

⁶ En el caso de los sitios que habían cerrado durante el período de armado del inventario –que inició en 2007 y fue completando información sobre los registros hasta el primer semestre del 2013, sin que ello ampliará el corte del universo a considerar 1986-2011-, se buscó información en foros de fans, blogs, publicaciones de la *ACM Association for Computer Machinery*, para tratar de construir el registro de cada entorno. Sin embargo reconocemos que este trabajo de arqueología digital está sujeto a precisiones.

3. Plataforma / ¿cómo? diseño de interacción síncrona, asíncrona o de ambas.
4. Población / ¿quiénes? perfil y número de participantes en la interacción.
5. Modelo de utilidad / ¿cuánto cuesta?⁷ es decir cuál es el modelo de retorno económico de la interacción: se cobra o no/ existen cuotas de inscripción, pagas por lo que tengas –como los terrenos en “*Second Life*” (2003)-, hay venta de productos auxiliares como muñecos⁸ que tienen claves de acceso para ingresar a entornos virtuales y permiten que los niños jueguen tanto de manera analógica como digital, etcétera.

Es importante mencionar que en un alto porcentaje de los sitios (7 de cada 10), no se mencionan explícitamente varios de los datos que buscamos –como la edad de los destinatarios- aspecto que se infirió por la revisión de los comentarios en foros ya sea anclados a la página principal o a sitios de fans. La información correspondiente al número de cuentas activas tiene muchos matices que hay que tomar en cuenta, como la posibilidad de que las empresas “inflen” las estadísticas, que no “depuren” sus registros y mantengan las cuentas de personas que ingresaron una o pocas veces y no se encuentran activos; además de que finalmente, número de “cuentas de usuario” no es lo mismo que “número de usuarios”, pues existen personas que poseen varias cuentas activas en un mismo entorno.

Respecto de la edad, un factor que favoreció la identificación es que algunos juegos están clasificados por el *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) un organismo regulatorio creado en 1994 por la *Entertainment Software Association* (ESA).



Sistema de clasificación de videojuegos ESRB

⁷Sobre este aspecto hemos prestado menor atención pues tenemos evidencia de las formas en que los usuarios “saltan” las limitaciones del modelo económico realizando “espejos” de las aplicaciones en servidores propios que no demanden pago.

⁸ Un ejemplo para consolas serían los “*Skylanders*”.

Una limitación más de nuestro estudio está relacionada con el idioma, pues las búsquedas realizadas contemplan exclusivamente el inglés y el español, lo que dejan fuera plataformas – particularmente en Asia- que no tengan descriptores para “rastrearlas” en alguno de los dos idiomas mencionados.

Con base en el proceso anteriormente descrito encontramos 108 Mundos Virtuales creados de 1986 al 2011⁹, de los cuales al menos 75 se encontraban en activo en 2011.

Construcción de la Genealogía

Encontramos 3 ejes que podrían servir como punta de la madeja que explique el tejido del que forman parte los Mundos Virtuales:

a) **Desde la posibilidad de co presencia a la distancia**, es decir de la sensación de compartir un espacio de encuentro distinto al de nuestro anclaje corporal. Esta visión va de la mano con definiciones de Mundo Virtual como las de Smith y Kollock “tipo de medio de comunicación que las personas pueden utilizar para interactuar entre sí que incluye imágenes, sonidos y modelos espaciales bidi o tridimensionales” (2003, p. 27). Autores que consideran que el antecedente más cercano son los servicios telefónicos que permiten la interconexión sonora de diversas líneas en una audio conferencia, conocidas como “*party line*”, en ellas los intercambios sonoros permiten la sensación de encuentro grupal.

b) **Desde la capacidad evocativa**. Damer (2008) refiere Mundo Virtual como “un lugar descrito por palabras o proyectado a través de imágenes las cuales crean un espacio en la imaginación, suficientemente real para sentir que estamos dentro de él”. Bittarello (2008) propone la conveniencia de conceptualizar a los Mundos Virtuales desde su existencia antes del Internet como espacios de encuentro imaginario, subrayando la importancia de los mitos y la evocación para la experiencia. Shoroeder (2008) indica que si el centro de los Mundos Virtuales es su capacidad evocativa para colocarnos en otros ambientes, entonces deberíamos incluir en la

⁹ Como se mencionó con anterioridad el corte a 2011 corresponde al período en que se identificó un desplazamiento claro y paulatino de usuarios occidentales –particularmente jóvenes y adultos- que disminuyen o cierran su participación en Mundos Virtuales para habitar otros espacios de socialización como las redes *Facebook*, *Hi-Five*, *Instagram*. Por otra parte, el reporte estadístico que recibimos de la empresa inglesa *Kzero*, nos arroja información hasta el primer trimestre de 2011 donde indica que el número de cuentas de usuarios en Mundos Virtuales excede el billón y 4 de cada 10 usuarios tiene entre 10 y 15 años.

definición a la literatura, los sueños, el cine. Spence¹⁰ (2008) continúa en esa línea discursiva y afirma que desde la perspectiva evocativa, el Infierno de Dante, la Guerra de los Mundos de Orson Wells o Matrix de los hermanos Wachowski serían también Mundos Virtuales.

Los Mundos Virtuales de todos los géneros comparten un set de convenciones que contribuyen a reforzar lo que Murray llama la “*active creation of belief*” o creación activa de la creencia (Murray, 1997, p. 110), que en el caso de los Mundos Virtuales debiera caracterizarse como “creación colectiva de la creencia”.

Las convenciones se encuentran también en el plano de las historias subyacentes o *backstories* que enmarcan la interacción de los usuarios tal como se expresa en el siguiente fragmento de entrevista y la interpretación correspondiente:

The whole thing reminds me of a Dungeon Master I once knew, who was writing a campaign for very powerful player-characters to fight the Norse Gods.

-"Just think," he told me, "With just a bit of luck, you could slay Odin and get great treasure and acclaim!"

-"Are you fucking stupid?" I responded.

-"Odin is fated to die at Ragnarok, from the fangs of the Fenris Wolf. You can't have a character kill him, I don't care HOW powerful they are. If they do, it's not Odin they killed - so what's the point?"

“Al entrevistar a jugadores del Ragnarok, encontramos que si bien en las etapas iniciales del juego no es fundamental conocer de la historia para “coexistir”, conforme avanza el desarrollo de los personajes se hace necesario comprender las historias que enmarcan la dinámica del Ragnarok en la medida que éstas, **estén relacionadas con las reglas** que permitirán a sus personajes subir de nivel” (López, 2007, p. 398)

c) **Desde las prácticas performáticas de los usuarios.** Coincidimos con Pearce (2009) en que los antropólogos han identificado una profunda conexión entre el juego y otras formas más serias de tradicionales, rituales y de performance, algunos de ellos envueltos en la adopción de roles alternativos de las personas, por ejemplo Joe Santino (1983) a propósito del *Halloween* en Estados Unidos de Norteamérica o Henri Schindler (1997, en Pearce, 2009) a propósito del carnaval *Mardi Grass* de Nueva Orleans.

¹⁰ El mismo Spence define a los Mundos Virtuales como “persistentes, sintéticos, tridimensionales, no tienen al juego como centro. Son principalmente espacios de socialización que permiten otros usos en función del tema particular del mundo virtual. Pueden ser comerciales o de código abierto” (2008, p. 5) Esta definición separa a los Mundos Virtuales de la literatura, el cine o el teatro en al menos dos aspectos clave: persistencia, socialización.

Los últimos dos ejes trastocan la mayoría de los relatos que encontramos sobre los orígenes de los Mundos Virtuales, los cuales parten del juego en tanto escenario evocativo de prácticas performáticas. Así pues, el germen de esta historia es el juego, particularmente el videojuego entendido como “una actividad voluntaria e interactiva en la que los jugadores recrean un conflicto imaginario siguiendo reglas preestablecidas para lograr un fin”(Salen & Zimmerman, 2003, p. 96) Definición sin duda inspirada en el trabajo de Johan Huizinga quien define juego como:

Una actividad libre que mantiene nuestra conciencia fuera de lo ordinario, de la vida como algo serio, al tiempo que absorbe al jugador totalmente. Esta es una actividad conectada con intereses no materiales, promueve la formación de grupos sociales, los cuales tienen a rodearse a sí mismos con el secreto y hacer hincapié en la diferencia del mundo común por distinguirse de otros sentidos (Huizinga, 1938, 1950, p. 13)

En ambas definiciones la libertad e imaginación son centrales. Salen & Zimmerman formalizan elementos estructurales (conflicto imaginario, interactividad y reglas) pero a nuestro juicio, es Huzinga quien coloca el corazón que vincula a los videojuegos con los Mundos Virtuales al afirmar que promueven la formación de grupos sociales.

El relato que a continuación presentamos se construye prioritariamente de las siguientes fuentes documentales Ludlow y Wallace (2007), (Messinger, Strulia & Lyons, 2008), Spence (2008), Pearce (2009), Sánchez (2009) las que junto con otras referencias integramos en un solo hilo discursivo, que si bien desdibuja los énfasis que cada autor colocó en sus recortes, también permite sumar y contrastar argumentos sobre el por qué los hitos mencionados anteceden al desarrollo de los Mundos Virtuales.

Érase una vez...

Del D&D al MUD Durante la Revolución Industrial, los juegos de tablero se convirtieron en la pieza central de los salones en América y Europa (Hofer, 2003 en Pearce, 2009) Los juegos de rol¹¹ como Calabozos y Dragones (*Dungeons and Dragons D&D*) surgieron fuera de la tradición

¹¹ Aquellos en los que los participantes asumen la identidad o el papel de un personaje y actúan con base en los principios orientadores del mismo –poderes, deseos, limitaciones-.

de los tableros de estrategia, fueron muy populares en los campus escolares durante las décadas de 1970 y 1980, período en que las redes computacionales empezaron a aparecer en Estados Unidos y Europa.

El primer hito de D&D digital nos remonta a 1976 cuando Will Crowther de la compañía “*Bolt, Beranek and Newman*” –ligada al desarrollo de ARPANET, la predecesora de Internet- escribió y desarrolló el juego “*Colossal Cave Adventure*” inspirado en los juegos de Calabozos y Dragones. La estructura y código se enriqueció cuando en 1977 Don Woods un estudiante de Stanford agregó: rompecabezas, más cuartos para explorar y tesoros para recolectar.

En 1978 Roy Trubshaw de la Universidad Essex en Reino Unido junto con un par de amigos creó una nueva versión de “*Adventure*” que podía habitarse por más de una persona simultáneamente –lograron que hubiera interacción entre personas ubicadas en dos terminales de cómputo distintas-. Desarrollando así el primer código para un juego multijugador.

Richard Bartle¹² –también estudiante de la Universidad Essex- refinó y agregó elementos de diseño, además de generar una base de datos de contenido que lo convirtió en el desarrollador del primer Mundo Multijugador, conocido como MUD *Multi User Dungeon, Multi-User Dimension, or Multi-User Domain*. En dichos entornos, las interacciones de los usuarios estaban basadas en texto –incluso para moverse en el espacio imaginado: derecha, izquierda, entrar a una sala...- los tópicos abordados eran centralmente de ficción medieval.

MOO. Stephen White dio a conocer el primer *MUD Object Oriented MOO* en 1990, el término se asocia a dos ejes vinculados: MOO como un lenguaje de programación albergado en un servidor con el mismo nombre y por la particularidad de su gramática de programación “orientada a objetos” que permitió el almacenamiento y disponibilidad “persistente” de bases de datos que favorecen la creación colaborativa “*in crescendo*”.

¹² Actualmente un referente mundial en el diseño de videojuegos. Sistematizó y enriqueció su experiencia de diseño del primer MUD con su libro “*Designing Virtual Worlds*” publicado en 2004.

El primer servidor MOO fue *AlphaMOO* que rápidamente fue corregido y re lanzado con el nombre de *LambdaMOO*, con cual se conoce también a la comunidad en línea formada por los usuarios de dicha plataforma, misma que podría definirse como un “MUD social”

La creación de MOOs no es un proceso que se haya truncado o desplazado totalmente con el desarrollo de otras tecnologías –como la gráfica tridimensional- Hay casos emblemáticos como “*Hogwarts MOO* un entorno persistente inspirado en la saga de Harry Potter que ha estado funcionando desde 1999” (Sánchez, 2009, p.10) y que finalmente cerró sus puertas en diciembre del 2012. Los MOO permiten a los usuarios crear y compartir contenido con el cual es posible interactuar.

Del MUD al TinyMUD. Sánchez (2009) relata que en 1989 James Aspnes desarrolló una nueva experiencia para los usuarios de los MUD definida como *TinyMUD* que permitía a los usuarios crear objetos que podían visualizarse aunque no ser usados para interactuar con ellos. Sin embargo, la posibilidad de creación detonó otras formas de interacción que ampliaron los propósitos de las interacciones más allá de matar dragones y salvar princesas. Coincidimos con Sánchez en que los *TinyMUD*¹³ representan una de las primeras rupturas de los Mundos Virtuales como juegos hacia los Mundos Virtuales como espacios sociales, permitiendo la coexistencia de dinámicas de colaboración y creación con interacciones orientadas al combate y la competencia –aspecto que a la fecha coexiste, pues es posible encontrar en MMORPG como “*World of Warcraft*” (2004) grupos de jugadores conversando sobre lo que harán el fin de semana, así como observar en “*Second Life*” (2003) islas que colocan al usuario en dinámica explícita de juego –con reglas y propósitos específicos-.

Entre la diversidad de clasificaciones que pueden ser “afines” a los *TinyMUD* se encuentra la categoría “juegos con generación de contenidos” definida como aquella en la que los participantes pueden ajustar la apariencia de sus personajes y escenarios. Hay diversos niveles de control que van desde la más elemental modificación de una plantilla –por ejemplo cambiar el color de pelo del avatar- hasta la posibilidad de generar los objetos y sus propiedades de interacción –como sucede en el Mundo Virtual “*Second Life*”-.

¹³ Presentaban limitaciones técnicas evidentes en el número de jugadores simultáneos –menor a 9-, lo que a su vez se relaciona con las formas de socialidad e interacción.

Algunos ejemplos exitosos de juegos de generación de contenidos fueron desarrollados por la empresa Maxis “*The Sims*” (1989-2006¹⁴) y “*Spore*” (2008); en ambos casos el entorno base estaba disponible en un disco, sin embargo la prolífica saga de “*The Sims On line*” ha creado versiones donde el entorno mismo o “*Sandbox*” para construcción, está disponible en Internet.

Un juego significativo en la categoría de generación de contenido es “*Popolus*” (1989) creado por Peter Molyneux, pues es reconocido como el primer juego de los denominados “*god game*”, debido a las posibilidades de los jugadores de hacer casi cualquier cosa dentro del entorno. Se trata de un subgénero de los juegos de vida artificial, pues los poderes sobrenaturales se utilizan para influir a fieles simulados. Se distingue de los juegos de estrategia porque la competencia entre jugadores tiene un peso secundario y se diferencia de los juegos de construcción, porque la centralidad no es crear objetos sino incrementar poderes (Rollings & Adams, 2006)

Massively Multiplayer Online Game MMOG /MMO El punto central de esta clasificación es la participación multi usuario¹⁵, que si bien es cierto ya se había logrado en los *MUD* y *MOO*, con la conexión a Internet y el desarrollo gráfico, expande sus posibilidades albergando en algunos casos a miles de usuarios simultáneamente.

El primer *MOOG* gráfico fue “*Air Warrior*” (1986), un juego de simulación de combate, que aunque evidentemente era multi usuario, también permitía la posibilidad de interacción usuario vs sistema.

“*Meridian 59*” (1999) fue el primer mundo gráfico persistente, se desarrolló en los 90’s por los hermanos Andrew y Chris Kirmse y fue lanzado por la empresa *Sierra On Line* y posteriormente comprado por la empresa 3DO que cerró el servidor en el año 2000 - de acuerdo a Bartle (2004), *Meridian* fue abandonado ante una desventajosa comparación con los juegos “*Ultima Online*”¹⁶ (1997) y “*EverQuest*” (1999)-.

¹⁴ Del 2006 a la fecha la Saga Sims, ha sido desarrollada prioritariamente por la empresa *Electronic Arts EA*.

¹⁵ Aunque muchos de ellos tienen la particularidad adicional de ser persistentes, lo que los relaciona con claridad con los Mundos Virtuales.

¹⁶ Una de las innovaciones de este MMORPG fue su modelo de negocios, con pagos mensuales por mantener el acceso al entorno.

“*Ultima On Line*” lanzado en 1997 y también conocido como “*Brittania*” presentaba perspectivas isométricas que daban la sensación de tridimensionalidad –dando un paso atrás respecto a la estructura de “*Meridian*” que sí era un entorno tridimensional-. Su aportación principal consistió en implementar diversas versiones paralelas del mundo, lo que permitía que un mayor número de usuarios participara en cada uno de estos fragmentos o salas conocidas como “*shards*”.

“*EverQuest*” (1999) inspirado en “El Señor de los Anillos” agregó un mayor control a los usuarios de la gráfica tridimensional permitiendo modificar el punto de vista para percibir el espacio en sus cualidades de amplitud, altura y profundidad.

Otra forma de interacción de los *MMOG* es la de “Mundos con objetivos provistos por el diseñador”, en ellos los avatares pueden pasar por donde deseen, pero también obtener habilidades, poderes, aditamentos, que les permiten obtener puntos y escalar posiciones en el juego. Algunos ejemplos son “*Everquest*” (1999), “*City of Heroes/Villains*” (2004), “*Lord of the Rings Online*” (2007) y “*Age of Conan*” (2008). Estos juegos incluyen pequeñas misiones que se convierten en uno de los ejes de interacción que pueden elegir los usuarios.

En contra parte a los juegos con objetivos previstos, se presentan los “juegos no estructurados”– también llamados “*Sandbox*”- que otorgan a los participantes la libertad para recorrer entornos amplios sin la necesidad de seguir caminos preestablecidos, ofreciendo al jugador mayor poder de decisión. Un ejemplo polémico fue “*The Grand Theft Auto*” *GTA* (1997)¹⁷ que se lanzó para diversas consolas y computadora. Este “*Sandbox*” desarrolló una amplia saga en la que se encuentran versiones claramente limitadas en la propiedad de conexión multiusuario.

Massively Multiplayer Online Role Playing Game MMORPG. Se trata del género más extendido de los *MMOG*, cuyo linaje se articula directamente con los juegos de rol *D&D*. Spence (2008), señala diversos autores que sostienen que el maridaje entre desarrollo tecnológico y mundos de juego de *Multi-User Dungeons* (MUDs) de los 70`s hasta el “*Word of Warcraft*” *WOW* (2004) son factores clave en el desarrollo de los Mundos Virtuales (Bartle, 2004; Morningstar & Farmer, 1991; Sivan, 2007, 2008; Taylor, 2006)

¹⁷ Para 2001 se lanzó una versión con mayores posibilidades de intercambios en línea “*The Grand Theft Auto III*”

Algunos de los más famosos ya han sido mencionados en líneas anteriores “*Ultima Online*” (1997), “*EverQuest*” (1999), “*Dark Ages of Camelot*” (2001), “*Asheron’s Call*” (1999), “*World of Warcraft*” (2004), “*The Lord of the Rings Online*” (2007) y “*Dungeons & Dragons Online*” (2005-2006). En Korea tuvieron un gran auge “*Ragnarok on line*” (2002), “*MapleStory*”¹⁸ (2003).

A juicio de Peirano (2005), el objetivo de los *MMORPG* no es ganar, sino existir y mejorar, pues a lo largo del juego se ganan niveles de experiencia que permiten al usuario acceder a nuevos territorios, portar nuevas armas o codearse con jugadores de más nivel. Los *MMORPG* están llenos de zonas VIPS (reservadas a personalidades relevantes). Para llegar a ellas hay que trabajar muy duro y tener buenos contactos.

Nos parece fundamental la nota de Sánchez sobre “*EverQuest*”

“fue desarrollado de una manera que requiere de equipo o *play-* colaborativa para que los jugadores tengan éxito. Para avanzar en el juego, los jugadores tendrían que formar equipos pequeños y jugar regularmente con el mismo equipo para que el equipo como una unidad podría avanzar a los niveles más altos” (2009, p.11)

La necesidad por trabajar grupalmente, hace que las redes sociales desborden el espacio del juego y se sitúen en foros de discusión en línea o en espacios de conversación cara a cara. En este sentido los *MMORPG* colocan un ambiente propicio para el surgimiento de Mundos Virtuales en tanto espacios de socialización. Aunque para Spence conviene separar a los Mundos Virtuales de los *MMORPG* con el propósito de enfatizar la naturaleza social de los primeros y la lúdica de los segundos “los juegos tienen reglas, niveles, e idealmente, una conclusión cuando los objetivos del juego han sido alcanzados, los Mundos Virtuales por el contrario no tienen definidas ni reglas ni metas de un juego particular, se focalizan en la socialización y creación de contenido”. (2008, p.5). Sin embargo como se mencionó anteriormente a propósito de los *TinyMUD*, el análisis de prácticas que hemos realizado al interior de plataformas de las dos categorías, nos indica que existe socialización y juego en ambas, aunque sí es posible observar en el diseño de sus estructuras el énfasis para lo uno o lo otro.

¹⁸ Es el juego de mayor consumo en Korea con 12 millones de cuentas de usuario en 2012 <http://www.gamesradar.com/13-million-maplestory-users-hacked-korea-nexon-plans-tighten-security/>

Massively Multiplayer Online World MMOW. También conocidos como, Mundos Sociales Gráficos –*Graphical Social Worlds*-, Entornos Multiusuario de Socialización o “no juegos”. Iniciaron en 1986 con “*Habitat*” de la empresa Lucas Film, el anteriormente mencionado “*LambdaMOO*”, un ambiente basado en texto creado en 1991, que introdujo la noción de Mundo Creado por Usuario o *User-Created World*.

“*Active Worlds*” un mundo virtual gráfico creado en 1995 fue el primero en seguir el modelo de “*LambdaMOO*” de contenido desarrollado por usuarios, seguido por “*OnLive!*” (1996), posteriormente disponible como “*Digital Space Traveler*”, “*Puzzle Pirates*” (2003), “*EVE Online*” (2003) un entorno de ciencia ficción con una economía autosustentable, “*Second Life*” (2003), “*There.com*” (2003), “*Kaneva*” (2004), “*Gaia Online*” (2003) y “*HiPiHi*” (2005). (Pearce, 2009, pp 13-14) Muchos ambientes se abrieron y cerraron durante este período, por ejemplo “*The Palace*”, y “*3D worlds Cybertown*” (B. Damer, 1996).¹⁹

La gran mayoría de los *MMOW* mencionados puede ser considerado como “Mundo Virtual” pues la interacción entre personas se realiza a través de sus avatares en un ambiente inmersivo, tridimensional, persistente y compartido con usuarios que seleccionan sus objetivos, pueden generar sus contenidos y cuentan con herramientas de socialización en red.

Sivan (2008) describe a los Mundos Virtuales con la fórmula 3D3C 3 Dimensiones y 3 componentes (comunidad, creación, comercio) enfatizando con ello el carácter social²⁰ de los Mundos Virtuales (Spence, 2008, p. 4). Otra trilogía usada para comprender los Mundos Virtuales es la 3I (inmersión, interacción e imaginación) (Burdea & P, 2003) factores centralmente asociados a la experiencia del usuario y que serían criterios interesantes para nuevas clasificaciones.

Detrás de la historia: notas y reflexiones sobre el armado del relato

Es fundamental indicar que las categorías anteriormente expuestas no son en algunos casos mutuamente excluyentes, por ejemplo un juego como “*The Sims On Line*” puede ser MMOG / de

¹⁹ *Adobe Atmosphere* es una herramienta de construcción que se mantuvo durante largo tiempo hasta que fue descontinuada por la propia empresa Adobe.

²⁰ Dicha función ha sido objeto de diversas investigaciones, tal es el caso de Yalom (2004) que investiga sobre la predominancia multi-jugador en los juegos de algunas culturas como la China, África antigua y la India.

generación de contenidos / no estructurado. Por otra parte, cada propuesta de clasificación posee énfasis distintos, por ejemplo el adjetivo “*On line*” está centrado en el componente tecnológico, mientras que el descriptor “*Role Playing*” usado en *D&D* y en *MMORPG*, se centra en una forma particular de orientar la participación en torno a roles.

Las clasificaciones por componentes tecnológicos presentan limitaciones como la dificultad para ajustar dichas categorías diacrónicamente en entornos que están en constante innovación tecnológica.

Los relatos sobre la genealogía de Mundos Virtuales están plagados de sinécdoques, que confunden al resaltar un atributo de los entornos como el entorno mismo. No se trata de un asunto de estricta nomenclatura, sino de formas de percepción y valoración sobre los entornos referidos.

Coincidimos con Sánchez (2009) en que las tipologías comparativas son útiles para identificar similitudes y diferencias entre entornos de juego y de socialización, pero ignoran la co evolución de los usuarios en cada entorno..

Como se podrá observar, ninguna de las clasificaciones anteriormente expuestas recoge información sobre las prácticas de los usuarios en el entorno. Sin embargo sí hay nomenclaturas sensibles como “Comunidades de Juego” un término propuesto por Celia Pearce (2009) y que retoma la noción de comunidades de práctica -originada en la antropología y adoptada en diversos estudios de Internet y comunicación mediada por computadora-. Una comunidad de práctica es definida como un grupo de individuos los cuales participan en un proceso de aprendizaje colectivo y mantienen una identidad común definida por el dominio compartido del interés o actividad (Lave & Wenger, 1991) . Obviamente las comunidades de práctica y las comunidades de juego tienen mucho en común, el juego es un tipo de práctica. La adopción del término propuesto por Pearce sugiere que las prácticas de juego favorecen la comprensión de por qué y cómo las comunidades se forman y mantienen -un tema particularmente pertinente en el contexto de los videojuegos y de otras formas de comunicación a través de tecnologías telemáticas-.

La apuesta explicativa de (Ludlow & Wallace, 2007) no responde con apego estricto a un desarrollo cronológico, pues se diversificaron las plataformas con materialidades que siguen su propia línea de desarrollo y que coexisten en la actualidad (por ejemplo persisten las consolas que incorporan la conexión a Internet). Los autores no siguen un hilo discursivo consistente – pasan de los videojuegos a las redes sociales sin tender puentes explicativos-. Sin embargo, su propuesta permite observar algunas líneas transversales de desarrollo:

- El número de jugadores que pueden participar simultáneamente: uno, dos, muchos –incluso miles-.
- La localización de los jugadores que interactúan entre sí: mismo lugar (máquinas tragamonedas y primeras consolas), (a cortas distancias red de área local), (en cualquier parte del planeta con conectividad a Internet)
- Permiten comprender transformaciones en la espacialidad. Desde el escenario único del “Pong” (1972), los recorridos dirigidos de los juegos de plataforma “Mario Bross” (1983), hasta la exploración abierta de los Mundos Virtuales, dejando en evidencia el incremento progresivo de la libertad de exploración del entorno, que es un componente fundamental de los Mundos Virtuales.

Inventario

De acuerdo a lo presentado en el apartado de metodología, los criterios para conformar el inventario²¹ permiten tanto la inclusión de MMOWs como MMORPGs. Decisión que se apoya también en la propuesta de Book (2004) quien sugiere que los Mundos de Juego y Mundos Virtuales Sociales comparten seis características:

1. Contienen una interfaz del usuario gráfica que representa visualmente el espacio.
2. Son espacios compartidos por muchos usuarios/jugadores a la vez.
3. La interacción en los Mundos Virtuales se produce en tiempo real, los usuarios experimentan la inmediatez.
4. Interactividad: permiten a los usuarios la capacidad de alterar el mundo en el que se encuentra.²²

²¹ Entornos espaciales, contiguos, explorables, persistentes, con identidades corporeizadas, habitables, con participación consecuente y poblados.

²² Aunque no todos ofrecen los mismos privilegios y mecanismos de edición y creación.

5. Son persistentes, es decir que continúan incluso cuando un jugador se desconecta o sale de la plataforma.
6. Son espacios de socialización y generación de comunidad: permiten y motivan el desarrollo de grupos sociales en línea como tribus, clanes, vecinos.

De los 108 sitios que tenemos registrados en el inventario, conocemos la fecha precisa de lanzamiento de 89 (*ver línea de tiempo anexa*).

Fecha de lanzamiento	Número de entornos
1986-2000	17
2001	3
2002	3
2003	11
2004	4
2005	6
2006	5
2007	10
2008	11
2009	10
2010	6
2011	3
Total	89

Rango de edad	Número de entornos
5 a 8	3
8 a 10	5
10 a 13 años	15
13 a 15	3
15 a 20	8
20 a 25	11
25 a 30	4
30 a 40	9
Total	58

Fuente: elaboración propia

Como se mencionó anteriormente, la edad de los destinatarios no es un dato explícito en buena parte de los sitios, por lo que únicamente contamos con 58 registros en los que se puede indicar el rango de edad de sus “usuarios ideales”. Por otra parte, consideramos arbitrarios algunos de los recortes para definir los rangos, mismos que fueron extraídos de propuestas anteriores (Book, 2004, Spence, 2008) con el ánimo de poder realizar a la postre análisis comparativos.

Más del 54% de las desarrolladoras indican estar en Estados Unidos de Norteamérica –asunto relativo, particularmente en el caso de organismos transnacionales-. Es posible encontrar empresas como *Aeria Games & Entertainment*, *Blizzard Entertainment*, *Gamigo AG*, *Maxis...* desarrolladoras de dos o más entornos. Hemos de advertir que es difícil el rastreo detallado de las organizaciones debido a las transformaciones en sus nombres, además de que los procesos de distribución suelen atender a prácticas monopólicas de empresas como *Electronic Arts* que compran plataformas generadas por distintos desarrolladores.

El propósito de la genealogía y el inventario es servir como marco de referencia para el análisis de prácticas de comunicación multi escénica, muchas de las cuales están insertas en *MMORPGs* y *MMOWs*. En la observación y entrevistas podremos verificar o rechazar algunas de las hipótesis presentadas en la genealogía, como el impulso a la creación de comunidades de colaboración derivado de la necesidad de trabajo grupal para subir de nivel en un juego.

La relación genealogía/análisis de las prácticas no es unidireccional, se alimentan mutuamente al encontrar razones y vínculos “otros”, por los cuales la experiencia en un entorno modaliza el performance del mismo sujeto en otro “como una especie de polinización sociocultural”.

El recorrido histórico por los lugares de encuentro a la distancia, no es un ejercicio de identificación de transformaciones tecnológicas y desplazamiento de plataformas. Implica pasar del reconocimiento de las condiciones de interactividad a las prácticas de interacción, de la enunciación del público “meta” a la comprensión de las características de quienes realmente habitan el entorno. Por lo anterior, lo aquí presentado es claramente un trabajo en construcción.

Bibliografía

Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders.

Bell, M. (2008). Toward a definition of “virtual worlds”. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).

Bittarello, M. (2008). Virtual Worlds, Myths and Imagination. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).

Blascovich, J. (2002). Social Influence within Immersive Virtual Environments. In R. Schroeder (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction un Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag

- Book, B. (2004). *In Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds*. Paper presented at the State of Play 2: Reloaded, New York <http://deby.net/FILES/3d/ARTICLES/moving%20beyond%20the%20game%20-%20social%20virtual%20worlds.pdf>
- Burdea, G. C., & P, C. (2003). *Virtual reality technology*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Capin, T., Pandzic, I., & Magnenat-Thalmann, N. (1999). *Avatars in Networked Virtual Environments* (1st ed.). New York: John Wiley and Sons.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: Rhe Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Damer, B. (1996). Inhabited virtual worlds: a new frontier for interaction design. *interactions*, 3(5), 27-34.
- Damer, B. (2008). A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Helmreich, S. (1998). *Silicon Second Nature: Culturing Artificial Life in a Digital World*. Berkeley: University of California Press.
- Hofer, M. (2003). *The Games we Played: The Golden Age of Board and Table Games*. Princenton, N.J: Princenton Architectural Press.
- Huizinga, J. (1938, 1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. New York: Roy Publishers.
- Klastrup, L. (2002). *Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest* Paper presented at the Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere: Tampere University Press.
- Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. New York, NY: Cambridge University Press.
- López, M. M. (2007). *Estética y representación espacial en ragnarok On Line*. México: Universidad La Salle.
- Ludlow, P., & Wallace, M. (2007). *The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*. London England: Cambrigde Massachusetts.
- Melby, T. (2008). How Second Life seeps into real life. (cover story).
- Messinger, P., Stroulia, E., & Lyons, K. (2008). A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Morningstar, C., & Farmer, F. (1991). The lessons of Lucasfilm's habitat. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps*. Cambridge, MA: MIT Press
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. España: Paidós
- Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*.
- Peirano, M. (2005). MMOG: Juegos Masivos Multijugador Online. from <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/software/2005/09/08/145101.php>

- Porter, C. (2004). A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(1).
- Rollings, A., & Adams, E. (2006). *Fundamentals of Game Design*: Prentice Hall.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, EUA: MIT Press.
- Sánchez, J. (2009). A Social History of Virtual Worlds. *Library technology Reports*, 45(2).
- Santino, J. (1983). Halloween in America: Contemporary Customs and Performances. *Western Folklore*, 42(1), 1-20.
- Schindler, H. (1997). *Mardi Gras: New Orleans*. Paris: Flammarion.
- Schroeder, R. (2008). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Sivan, Y. (2007). *The 3D3C Metaverse: A New Medium is born*. Afeka College of Engineering in Tel Aviv, Metaverse Labs, LTD. Retrieved from http://cmsprod.bgu.ac.il/NR/rdonlyres/34396BDB-6C0E-4931-A077-697451885123/40533/Microsoft_Word__Metaverse_3D3C_v0401.pdf
- Sivan, Y. (2008). 3D3C real virtual worlds defined: The immense potential of merging 3D, community, creation, and commerce. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Smith, M., & Kollock, P. (Eds.). (2003). *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: UOC.
- Spence, J. (2008). Demographics of Virtual Worlds. *Journal of Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds*, 1(2).
- Stephenson, N. (1993). *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds : Exploring Online Game Culture*
- Yalom, M. (2004). *Birth of the Chess Queen: A History*. New York: Harper Collings Publishers.