

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA DE PSICOLOGÍA

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIATURA EN  
PSICOLOGÍA

Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en  
miembros de Comunidades Mediadas por Computadora:  
Análisis de un caso de *Massively Multiplayer Online Role  
Playing Game (MMORPG)* o juego de rol multijugador  
masivo en línea

Mónica Cruz Alvarado  
Jorge Solano Cantillo

Sede Rodrigo Facio  
2013

## **AGRADECIMIENTOS**

*Finalmente, después de mucho trabajo, paciencia y perseverancia logramos terminar una investigación que significa, no sólo mi aporte a una de mis pasiones en la vida como lo es la psicología, sino también un reto personal y a la vez una meta.*

*En este largo camino he encontrado motivación, fuerza y apoyo en muchas personas que han estado a mí alrededor; por eso quiero agradecer a mi mamá Esmeralda y a mi papá, a mis hermanos Leonor y Óscar por tener siempre fé en nosotros.*

*También quiero agradecer profundamente a mi esposo Louis-Paul Linssen por toda su ayuda, desde el mismo momento en que nos conocimos, para que yo lograra avanzar en esta etapa de mi vida; le estaré eternamente agradecida por su apoyo, ayuda, comprensión y motivación.*

*A mi compañero de tesis y gran amigo Jorge Solano – George- por confiar en mí y ver en mí una compañera para un proyecto tan grande como lo es esta tesis; no tengo palabras para describir todo lo que valoro su apoyo, esfuerzo, perseverancia, comprensión y ayuda. Me siento realmente honrada de haber tenido a uno de los mejores a mi lado para cumplir esta tarea.*

*Muchas gracias a nuestra directora Mirta González por su confianza, ayuda y consejo; por ser una guía en el ámbito profesional y personal.*

*Finalmente quiero agradecer a todas personas que estuvieron presentes en el camino de esta investigación; a los profesores lectores, a mi gran amigo Manuel Calvo, a los y las integrantes del foro de Dragon Knights, y a todas las demás personas que de alguna u otra manera contribuyeron en este estudio.*

Mónica Cruz Alvarado

*Al grupo asesor por su apoyo, experiencia y consejo. En especial a Mirta Gonzáles, que es probablemente la persona más chiva que conozco.*

*A mi familia por su paciencia y comprensión.*

*A mis amigos que son quienes me inspiran a ser el mae más rudo del mundo y por lo tanto son el dínamo de mis esfuerzos.*

*A Mo que me acompañó en esta ardua labor.*

*A Alan Marín por su disposición de ayuda y conexión con Dragon Knights y al foro Dragon Knights.*

Jorge Luis Solano Cantillo

## TRIBUNAL EXAMINADOR

Tesis para optar al grado de Licenciatura en Psicología presentada el 3 de Octubre del 2013:

**Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en miembros de Comunidades Mediadas por Computadora: Análisis de un caso de *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)* o juego de rol multijugador masivo en línea**



Dra. Teresita Cordero Cordero

Representante del Director de la Escuela Psicología



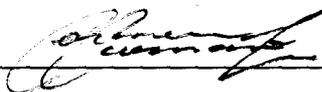
Dra. Teresita Ramellini Centella

Profesora Invitada



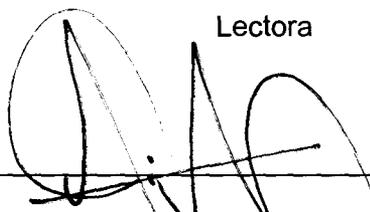
Dra. Mirta González Suárez

Directora de Tesis



Dra. Carmen Camaaño Morúa

Lectora



M.Sc. Jorge Zeledón Pérez

Lector



Bach. Jorge Solano Cantillo

Sustentante



Bach. Mónica Cruz Alvarado

Sustentante

Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en miembros de Comunidades  
Mediadas por Computadora: Análisis de un caso de *Massively Multiplayer Online  
Role Playing Game (MMORPG)* o juego de rol multijugador masivo en línea

RESUMEN

A partir de los avances en tecnologías de la información se realiza una descripción del sentido de comunidad en comunidades mediadas por computadora y la revisión de conceptos como comunidad y comunidad virtual en luz de las nuevas formas de asociación creadas por Internet. Para esto se estudia una agrupación conformada alrededor del juego de rol multijugador masivo más famoso del mundo: World of Warcraft, llamada DragonKnights y compuesta por 385 hombres y mujeres, principalmente costarricenses.

A causa de la relativamente escasa cantidad de material sobre el tema en el área se elige como marco referencial la Psicología Social Comunitaria, un modelo exploratorio de investigación y se utiliza como marco metodológico técnicas de etnografía virtual, centradas en dejar que el objeto de estudio sea descrito por medio de sus propios términos. Estas técnicas incluyen la observación flotante, la categorización de cada tema del foro, la observación de sesiones de juego y la creación de una escala de sentido de comunidad en una muestra de 385 personas para las técnicas cualitativas y 24 para la escala de sentido de comunidad.

Se revela un cambio en los acercamientos de investigación al tema de los juegos en Internet, de un enfoque que lo veía como peligroso a uno que evalúa los beneficios de este nuevo modo de asociación y juego apoyado por las tecnologías de la información y comunicación.

Se creó una escala de Sentido de Comunidad Mediada por Computadora (CMC) que toma en cuenta los cuatro componentes del sentido de comunidad: Membrecía, Influencia, Integración y satisfacción de necesidades y Compromiso y lazos sociales compartidos.

El sentido de comunidad se expresa como un proceso que conforma la comunidad a partir de los indicadores de Membrecía y de Integración y Satisfacción de Necesidades, se mantiene a partir de la participación creada por la percepción de Influencia y se consolida por el Compromiso y lazos sociales compartidos.

Se detallan manifestaciones exclusivas de las CMCs como la personalización de la presentación personal por medio del avatar, nickname y el anonimato, así como la atemporalidad de la comunicación.

La digitalización del espacio de juego y la redefinición del concepto de comunidad como uno no dependiente de un espacio físico compartido, dan cuenta del avance tecnológico como un nuevo espacio de acción para considerar las relaciones humanas y por lo tanto de la pertinencia de la psicología en todo nuevo modo de interacción entre personas.

Los modos de registro intencional o no, propios de los foros de Internet mostraron ser clave para un acercamiento arqueológico al grupo y sus modos propios de expresión e interacción.

Finalmente se recomienda a partir de estos resultados la futura investigación de temas similares y la desestigmatización de los espacios en Internet ante la creciente faceta digital de las personas.

## Tabla de Contenidos

I.	INTRODUCCIÓN	
1.	Justificación.....	7
2.	Antecedentes.....	10
2.1	Reseña Histórica.....	10
2.2	Antecedentes sobre las Comunidades Mediadas por Computadora (CMCs).....	13
II.	MARCO CONCEPTUAL	
1.	La Comunidad	
1.1	Conceptualización de Comunidad.....	18
1.2	Identidad Comunitaria.....	20
2.	Sobre las Comunidades Mediadas por Computadora	
2.1	Comunidades en Internet.....	21
2.2	Características de las CMCs.....	23
3.	Sentido de Comunidad.....	26
4.	Sentido de Comunidad Virtual.....	28
5.	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)</i> .....	29
III.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.	Problema.....	32
2.	Objetivos.....	32
IV.	MARCO METODOLÓGICO	
1.	Tipo de estudio .....	35
2.	Diseño.....	35
3.	Población.....	36
4.	Muestra.....	36
5.	Expertos.....	38
6.	Instrumentos / Técnicas.....	38
7.	Validez y Confiabilidad.....	44
8.	Análisis de Resultados .....	45
9.	Protección de los y las participantes.....	46

V.	RESULTADOS Y ANÁLISIS	
1.	Aspectos generales.....	48
2.	Descripción de los y las respondientes del cuestionario de sentido de comunidad.....	56
3.	Resultados de los componentes de sentido de comunidad.....	59
3.1	Membresía.....	59
3.2	Integración y satisfacción de necesidades.....	66
3.3	Influencia.....	75
3.4	Compromiso y lazos emocionales compartidos.....	83
3.5	Información complementaria.....	89
4.	Limitaciones.....	90
VI.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
1.	Conclusiones.....	93
1.1	Ampliación de las herramientas de investigación en psicología – Cuestionario de Sentido de Comunidad para CMCs .....	94
1.2	Aspectos demográficos.....	95
1.3	Componentes del Sentido de Comunidad.....	97
1.4	Modalidades propias del Sentido de Comunidad en CMCs.....	106
1.5	Redefiniendo la <i>Comunidad</i> .....	111
2.	Recomendaciones.....	113
VII.	REFERENCIAS .....	117
VIII.	ANEXOS	
1.	Consentimiento Informado.....	125
2.	Historia del grupo Dragon Knights.....	127
3.	Conteo y categorización de temas.....	136
4.	Anotaciones de la observación en vivo de una sesión de juego .....	161
5.	Cuestionario Sentido de Comunidad .....	163
6.	Tablas adicionales sobre resultados del cuestionario.....	170
7.	Cartas de expertos .....	174
8.	Glosario .....	177

*Capítulo I*

# **INTRODUCCIÓN**

## 1. JUSTIFICACION

El crecimiento de la Internet ha generado nuevas maneras de acercamiento humano en una época caracterizada por la devoción a la producción y la ausencia de héroes o figuras significativas, además de la paulatina ubicación del locus de control de las personas en el exterior a partir del modelo científico imperante y el homogeneizante discurso capitalista.

La dependencia humana a la telemática (unión de la telecomunicación y la información) es cada día más evidente. Las limitaciones presenciales del intercambio de información y productos han sido superadas en el mundo globalizado.

“...A fin del milenio la aparición de la telefonía celular, los faxes, el correo electrónico, Internet, la televisión y la transmisión vía satélite permitieron una comunicación globalizada. El compartir imágenes entre las ciudades centrales y los confines más remotos de la tierra se hizo posible” (Adamson, 1999)

La optimización del tiempo en pro de la producción se ha visto engrandecida en experiencias educacionales (Chia-Ping y Young, 2008) y recreativas (Sang-Ming y Chang, 2004) de forma innegable.

“Las nuevas tecnologías están teniendo indudablemente un efecto drástico sobre el individuo en lo que hace referencia a su manera de relacionarse en comunidad, dado que las distancias quedan disueltas y se extienden los límites propios de las comunidades físicas” (García, 2006: 1)

Estos cambios han llevado a la proliferación de Comunidades Mediadas por Computadora (CMCs), que no sólo sirven para este tipo de intercambios (comerciales, educacionales, recreativos) sino para la interacción de prácticamente cada grupo humano que tenga acceso a Internet.

Cuando hablamos de cualquier entorno humano, la Psicología debe involucrarse en pro de la salud general y la comprensión de esos espacios, la creación de nuevos

medios de comunicación debe ser seguida por esfuerzos investigativos pues la Psicología no se halla en los espacios físicos o digitales, se halla en las interacciones humanas. A manera de reacción a la evolución de los espacios de encuentro humano nos adentramos en la investigación sobre las interacciones que se desarrollan en este tipo de; relativamente, nuevos horizontes para el desarrollo de las relaciones humanas.

Como se podrá observar más adelante, algunos aspectos de la Psicología Social Comunitaria serán relevantes en el curso de esta investigación; más que un fundamento teórico, los diferentes constructos y avances que se han hecho desde este paradigma nos proporcionan una herramienta de aproximación a un fenómeno que plantea aún muchas interrogantes y retos epistemológicos, los mismos sirven como mediadores para la construcción de un marco que permita a la psicología y quizás a otras disciplinas lograr un mejor entendimientos de los procesos y manifestaciones sociales que tienen lugar gracias al Internet.

Consideramos que existen una serie de temas a nivel teórico-práctico que son planteados a la psicología debido al desarrollo de comunidades mediadas por computadora, entre ellas:

- ¿Qué tipo de acercamientos con la otredad se generan en el ciberespacio? ¿A qué responden los mismos? ¿Cómo se manifiesta el estatus de “sujeto” en estos espacios?
- ¿Se pueden establecer relaciones entre el curso que siguen las interacciones comunitarias que se desarrollan en espacios físicos y el que siguen las que se presentan en el ciberespacio, o viceversa?
- ¿Qué particularidades presentan las cibercomunidades?

- ¿Cómo se enmarcan estas cibercomunidades en la construcción simbólica de la realidad o realidades?

Se pretende además problematizar la psicología de grupos excluyendo la variable de la presencia física, una condición que por sí misma es sólo posible en cuanto se estudia la telecomunicación como medio por el cual las personas se relacionan. Así, pretendemos poner un énfasis en la observación de las interacciones que se dan a través de este medio más que en el medio que permite esta nueva forma de acercamiento humano.

El hecho de brindar herramientas teóricas a la psicología sobre este tema se justifica debido a la necesidad de la misma como disciplina científica que al tener como sujeto/objeto de estudio el ser humano, cuya naturaleza es evolutiva y cambiante, debe estar también a su nivel evolutivo; y esto solamente se logra mediante la constante revisión y re-evolución teórica.

Como disciplina la Psicología cuenta con prejuicios que se evidencian es los temas que tradicionalmente se han elegido sobre los espacios de juego; donde se solía dar mayor atención a los juegos “tradicionales” que involucraban más un aspecto físico y de interacción cara a cara, sin considerar que la interconectividad ha modificado esos espacios de contacto. En especial, las generaciones más jóvenes están creciendo en un nuevo contexto donde el espacio digital consume cada vez más el tiempo de juego, sin embargo, esa evolución tecnológica no se ha visto acompañada por la misma cantidad de investigación sobre las nuevas modalidades de juego y de ahí la importancia de esfuerzos dedicados a su comprensión.

## **2. ANTECEDENTES**

El interés sobre las comunidades virtuales surge a partir de la publicación del libro de Howard Rheingold en 1993, titulado: *The Virtual Community*. Las investigaciones o el material bibliográfico disponible proceden principalmente de Estados Unidos, algunos países de Latinoamérica y de Corea (Chia-Ping y Young: 2008, Koh: 2007 y otros por ejemplo).

Nos parece conveniente señalar que la información que se puede extraer sobre este tema muchas veces se encuentra en investigaciones que no se relacionan directamente con él, sino con publicidad, comunicación mediada por ordenador y otros de donde se desprende alguna información sobre el sentido de comunidad en las cibercomunidades. Sin embargo, es importante tener en cuenta que los llamados Estudios de Internet se han extendido desde un enfoque multidisciplinario gracias al innegable impacto de Internet en la actualidad.

### **2.1 Reseña Histórica**

Para adentrarnos en el tema de las dinámicas que se producen en la Internet, tal y como la conocemos actualmente, consideramos oportuno hacer un breve repaso por su historia, surgimiento y principios; ya que el propio surgimiento del Internet está marcado por una ideología académica orientada al desarrollo de comunidades o redes en línea.

En la década de los 60, en algunas universidades californianas empieza a surgir la idea de una “red informática”.

Los orígenes de Internet están relacionados con la participación de profesionales de informática del sector militar y de la comunidad académica:

“Todo comenzó como un proyecto del Departamento de Defensa estadounidense en los años 60, originado en la necesidad de mantener una red de comunicación ante una posible guerra nuclear. Al parecer debía existir una red lo suficientemente inteligente como para no depender de ningún punto específico”. (Martínez et al, 2006: 20).

Debido a ello, el gobierno estadounidense invierte en investigaciones informáticas que culminan con la creación de Arpanet; la red desarrollada por la Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación (ARPA, por sus siglas en inglés).

Toda esta nueva tecnología fue desarrollada por la comunidad científica principalmente en universidades; pero al tratarse de un proyecto estatal y no comercial consiguió una de sus grandes ventajas: se compartían sus descubrimientos y desarrollos de investigaciones. Así, los programas se iban pasando de grupo en grupo e iban mejorando con los aportes de cada programador (a). (Martínez et al, 2006).

Surgió entonces un nuevo concepto de organizar el propio trabajo que consistía en potenciar la comunicación horizontal entre pares y abandonar los caducos e ineficaces esquemas de la competición y jerarquía en el área de la investigación (Vayreda, 2004).

Para Vayreda (2004) Arpanet se trata de:

“una comunidad de iguales donde el estatus de sus miembros descansa esencialmente sobre el mérito...el debate siempre permanece abierto y el argumento de autoridad queda excluido...La cooperación es lo que mejor define su actividad social y científica, característica que es favorecida y reforzada por la velocidad y transferencia de la información” (p.63).

En este contexto algunos estudiantes de la Universidad de Duke y de North Carolina, en 1979, lanzan una red informática llamada “Usenet” (*Usenix Network*)<sup>1</sup> para comunicar ambas universidades.

La red Usenet surgió con el mismo objetivo que su antecesora: facilitar la cooperación entre profesionales de informática. Sin embargo, esta vez sus integrantes eran fundamentalmente estudiantes que no tenían relación con el ARPA (Vayreda, 2004).

Conviene distinguir que si Arpanet se desarrolla gracias al financiamiento gubernamental estadounidense, Usenet nace como una iniciativa autónoma de cooperación técnica entre profesionales de la informática (Flichy, 2001).

En 1982 se crea un puente para unir ambas redes (Arpanet y Usenet) y la idea de formar una “meta-net” entre desarrolladores de informática, centros de investigación y universidades se convierte en la meta principal (Siles, 2005).

En Arpanet se comenzó a trabajar desde 1974 en un proyecto de una arquitectura inter-red, un meta-protocolo que solamente debía encargarse de interconectar redes concebidas siguiendo distintos principios<sup>2</sup>. Este meta-protocolo debería dejar una libertad total a las redes ocupándose únicamente de sus intercambios. Es lo que hoy conocemos como Internet. En 1983 el sistema ya era operativo (Vayreda, 2004).

---

<sup>1</sup> Usenet funciona con el lenguaje “Unix” de los Laboratorios Telefónicos Bell; una división de investigación de AT&T, de ahí su nombre *Usenix Network* y su abreviación en “Usenet”.

<sup>2</sup> Este nuevo protocolo se llamó TCP/IP. TCP significa Transmission Control Protocol e IP significa Internet Protocol.

Años después dos estudiantes del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) crearon el *módem*, que permitía establecer una comunicación entre dos computadoras utilizando la línea telefónica común. A partir de allí el proceso se aceleró. La red fue cedida por el sistema de defensa a la Fundación Nacional para la Ciencia (NSF) convirtiéndose rápidamente en un medio de comunicación entre grupos y personas investigadoras (Martínez et al, 2006).

Varios autores concuerdan en señalar que lo que hizo posible que el Internet se extendiera por todo el mundo fue la *World Wide Web*<sup>3</sup>, una aplicación para el intercambio de información de cualquier naturaleza (imagen, texto, sonido) desarrollada en 1989, en Ginebra, por Tim Berners-Lee y sus colaboradores<sup>4</sup> (Siles, 2005; Vayreda, 2004 y Martínez et al, 2006).

Estos mismos autores indican que la gran ayuda para que el sistema de Berners-Lee fuera adoptado mundialmente fue que en lugar de crear una empresa y vender sus inventos los abrió al resto de la comunidad.

## **2.2 Antecedentes sobre las CMCs**

El tema del sentido de comunidad en comunidades mediadas por computadora ha sido poco estudiado. En años recientes diversas áreas se han comenzado a interesar por los procesos que se desarrollan en el ciberespacio y de ahí que comiencen a surgir investigaciones sobre publicidad, comunicación (Siles, 2005),

---

<sup>3</sup> Esto deriva el www para ingresar actualmente a las páginas en Internet.

<sup>4</sup> En 1989, Berners-Lee y sus colaboradores dieron a conocer las tres partes que conforman la base del sistema actual: 1. Un protocolo de comunicación llamado HTTP, 2. Un sistema mediante el cual se pueden relacionar documentos a partir de enlaces definidos entre ellos, 3. El HTML o lenguaje de marcas hipertextuales, que es un formato que permite armar un documento con texto, imágenes y enlaces a otros documentos.

relaciones de género en la red (Ardévol, Bertrán, Callén y Pérez, 2003), y varias que se orientan a desarrollar o describir posibles metodologías a utilizarse en la investigación en este ambiente (Neve: 2006, Cely: 2007, Ardévol: 1998, Ferrada: 2006 y otros).

En Costa Rica el tema tal y como se plantea no ha sido abordado. Algunas producciones bibliográficas se desprenden de la comunicación colectiva, en donde encontramos los artículos de Siles (2005). Este mismo autor publicó un libro llamado *En-red-ados* en donde se relata la historia del Internet en nuestro país.

Moya (2006) indica que las organizaciones emergen de conversaciones en las que se generan sistemas culturales, los cuales a su vez, producen los sistemas tecnológicos, abren y cierran posibilidades de conversaciones y con ello de acción y organización.

Específicamente relacionado con el tema de las comunidades mediadas por ordenador, el mismo autor señala:

“La implementación de Internet como base tecnológica en la que se desarrollan nuestras conversaciones, ya genera ciertas formas de relación humana. A partir de ello, se construye socialmente una cultura particular, que hemos señalado se basa en la cooperación y la libertad entre individuos. No sólo se desarrollan redes de conversaciones que transmiten información, sino que se empiezan a articular redes de compromisos que devienen en nuevas formas organizacionales. Y a la vez, el desarrollo tecnológico favorece la cooperación interorganizacional”  
(p. 5)

García (2006) menciona que los seres humanos en el ámbito social nos movemos habitualmente en dos esferas, áreas o espacios: la familia y el trabajo. Señala este autor que venía siendo habitual otra tercera importante área de interacción, refiriéndose a la de las relaciones de amistad, vecindad, diversión etc. Este tercer espacio, sobre todo en las grandes urbes de las sociedades avanzadas, parece estar

siendo lenta pero progresivamente sustituido por las relaciones de comunidad que tienen lugar en el ciberespacio. Para este autor, es probablemente en esos lugares de ocio, entretenimiento, charla distendida y humor, en los que se vienen desarrollando verdaderas amistades y se presenta más hondamente el sentido de comunidad.

Este mismo autor considera que el desarrollo de las comunidades en soporte electrónico es respuesta al hambre de comunidad que siguió a la desintegración o debilitamiento de las comunidades tradicionales de tipo informal. Señala además que *“las personas buscan estas comunidades con el fin de satisfacer necesidades, cubrir expectativas, hacerse oír (leer o ver), aportar o enseñar a otros, aprender de y con los demás, sentirse, en fin, parte de un grupo humano del que pueden recibir y al que pueden ofrecer”* (García, 2006: 2)

Para García (2006) el carácter de cierta intimidad o de relación afectiva que diversas investigaciones sugieren que deben manifestar las comunidades para ser consideradas como tales, no está siempre garantizado en las comunidades que comparten un espacio físico y sí puede darse en alto grado en algunas comunidades de las que se asientan en el ciberespacio. De acuerdo con este autor, las cibercomunidades pueden satisfacer a sus usuarios y usuarias una serie de necesidades o deseos de carácter emocional, profesional y práctico.

El juego, siendo parte fundamental para el desarrollo de habilidades tanto físicas como sociales, debe ser considerado a la hora de reflexionar sobre los espacios recreativos y de mantenimiento de la salud mental de las personas. El paso de los juegos denominados tradicionales a los digitales como los MMORPGs, videojuegos caseros y portátiles da cuenta de un paso a la digitalización de la experiencia de hacer

grupos de amistad en todas las edades y para ambos géneros lo cual coloca nuestra atención como disciplina en esta evolución de los espacios lúdicos.

Los lugares en línea no son estáticos sino que son sistemas dinámicos de conexiones (Mendivelso: 2002, citado por Neve: 2006). De acuerdo con Neve (2006) al haber construcción de significado en las tramas de subjetividad compartida digitalmente, no todos los ciberlugares son igualmente accesibles a distintos horizontes de comprensión. Se requiere, por ende, que sus integrantes compartan los sistemas de reglas e interacciones simbólicas que se manifiestan en dicha subjetividad compartida.

Menciona Siles (2005) que *“la participación de los individuos en procesos de comunicación mediada por computadora (CMC) les permite desarrollar espacios innovadores para agruparse según intereses y necesidades particulares, y construir así grupos que han sido llamados controversialmente comunidades”* (p. 128).

Según este autor, si la mayor parte de definiciones de comunidad estaban centradas anteriormente en la importancia de compartir un espacio físico, el espacio provisto por Internet reposa más bien en el intercambio de conocimientos y de información, en las creencias, los intereses, las prácticas en común y los acuerdos convencionales de un grupo abstracto de un lugar físico o deteriorado; es decir, *“la red no está en el espacio, es el espacio”* (Lévy: 1990, citado por Siles: 2005).

Koh, Butler, Kim y Bock (2007) consideran que la revolución provocada por Internet ha llevado a la proliferación de comunidades virtuales, en este sentido, el liderazgo que se manifiesta en comunidades sostenibles ha revisado formas para fortalecer el sentido de identidad social de las personas que las conforman y motivar su participación.

*Capítulo II*

**MARCO CONCEPTUAL**

## 1. La Comunidad

### 1.1 Conceptualización de Comunidad

El concepto de comunidad es tradicionalmente definido de diferentes formas, todas ellas respondiendo principalmente a diferencias ideológicas o a las ciencias desde las cuales se aborda. Desde la sociología se define la comunidad como: “una unidad social, en la cual la gente desarrolla la mayoría de sus actividades, cuyo sistema complejo de valores y normas sirven para controlar y dirigir la mayoría de las acciones necesarias para la vida” (Clifford, 1956)

Consideramos que, debido a la naturaleza de la presente investigación, es importante presentar también, una definición proveniente de la misma psicología comunitaria; en este sentido, Montero (2004) señala que:

“una comunidad es un grupo en constante transformación y evolución (su tamaño puede variar), que en su interrelación genera un sentido de pertenencia e identidad social, tomando sus integrantes conciencia de sí como grupo, y fortaleciéndose como unidad y potencialidad social”.

Para esta autora, una comunidad es un ente en movimiento, ya que está siempre en el *proceso* de ser, así como ocurre con las personas que la integran. Lo que permite definirla es la *identidad social* y el *sentido de comunidad* que construyen sus miembros y la historia social que igualmente se va construyendo en ese proceso.

Montero (2004: 205) señala algunos aspectos constituyentes del concepto de comunidad, los cuales se presentan a continuación:

- La comunidad como punto de encuentro
- Integrarse con el *vecino*.

- El sentimiento vocalizado de ser un *nosotros*. En la conjunción del encuentro de vecinos surge la conciencia del nosotros. Y allí se reconoce el Sentido de Comunidad.
- Relaciones sociales estrechas que suponen solidaridad, ayuda, la seguridad derivada de la confianza en los otros.
- La creación de un espacio o ámbito tanto físico como psicológico de seguridad, de pertenencia, donde los sonidos y las miradas establecen una suerte de intimidad socializada.

Al observar el último aspecto mencionado por Montero, nos enfrentamos a un dilema teórico, ya que, al enfrentarnos a los retos que presentan la modernización y la evolución/revolución tecnológica/informática se plantea la necesidad de re-conceptualizar la comunidad en cuanto a lo que su “espacio” de desarrollo se refiere. Algunas interrogantes que saltan a la vista son: ¿Es estrictamente necesario delimitar la comunidad en términos de una ubicación geográfica específica? ¿Podemos hablar de diferentes espacios promotores para el desarrollo de comunidades, más allá de los espacios físicos-geográficos? ¿Cómo se pueden visualizar las interacciones que se desarrollan más allá del espacio físico-geográfico dentro del concepto de comunidad?

En términos generales, podríamos decir que esta deficiencia teórica para explicar el fenómeno de las interacciones que utilizan como medio el Internet se debe, por supuesto a los cambios y retos que las nuevas tecnologías imponen al ser humano como especie, constructor y actor en la cultura y su estilo de vida; y también podríamos decir que una manera de conciliar la teoría con los retos actuales consiste en la constante revisión y actualización de la misma.

## **1.2 Identidad Comunitaria**

La *identidad comunitaria* puede ser entendida como la identidad cultural característica de un núcleo más cohesionado, más denso de interrelaciones que constituyen una comunidad (AUA, 2005).

Desde este punto de vista, la identidad comunitaria enfatiza la situación grupal, destacando la cohesión y la solidaridad existente entre sus integrantes, que se identifican con dicha comunidad.

La noción de identidad comunitaria abre posibilidades democráticas y solidarias en un mundo complejo y difícil (AUA, 2005). Algo que ya ha sido vislumbrado en los aportes de autores desde la psicología social comunitaria (Adamson, 1999)

Según Puddifoot (2003), citado por Montero (2004: 219), la identidad comunitaria está integrada por ciertas dimensiones, las tres que se señalan de primero son consideradas de carácter “personal” y las dos posteriores de carácter “compartido”:

- *Sentido de apoyo personal*: la comunidad es sentida por sus integrantes como una fuente de apoyo personal.
- *Sentido de contenido personal*: sentido de estar personalmente situado y seguro en la comunidad.
- *Sentido de inclusión personal activa*
- *Sentido de vecindad*. La vecindad, con lo que ello implica en cuanto a relaciones, es la norma para los miembros de la comunidad.
- *Estabilidad percibida*: los miembros de la comunidad la perciben como estable y segura.

Al estudiar la Internet se hace necesario acercarnos a ciertas conceptualizaciones que devienen en la propia creación de la misma. En el siguiente apartado se expondrán algunos conceptos sobre el tema que resultan relevantes en la comprensión del mismo.

## **2. Sobre las comunidades mediadas por computadora (CMCs)**

### ***2.1 Comunidades en Internet***

En la literatura consultada se observa que no existe un consenso sobre la forma de denominar las comunidades que se desarrollan en Internet. De esta manera, encontramos diferentes denominaciones, entre ellas: comunidades virtuales, comunidades en línea, cibercomunidades, comunidades informáticas y comunidades mediadas por ordenador (CMO) o comunidades mediadas por computador (CMC).

Según García (2006) no existe pleno acuerdo a la hora de definir qué es una comunidad de este tipo, aunque señala el mismo autor que en años recientes están proliferando investigaciones sobre este fenómeno<sup>5</sup>, indica que al margen de la denominación parece que se habla de una agregación de personas que surge cuando éstas se encuentran en el ciberespacio con otras personas que muestran intereses similares.

La primera persona en conceptualizar este tipo de comunidades fue Howard Rheingold en 1993, en su libro *The Virtual Community*. En este texto, Rheingold las define como “agregados sociales que emergen en la red cuando una cantidad suficiente de personas llevan a cabo discusiones públicas durante suficiente tiempo y con

---

<sup>5</sup> Aunque debe notarse que esas investigaciones se dan en especial en EEUU con un enfoque de mercadeo o en Corea donde la discusión sobre CMCs está más avanzada y da por sentada la validez de estas comunidades como reales.

suficientes sentimientos humanos como para formar nexos o redes de relaciones personales en el ciberespacio (Rheingold, 1996).

Para Koh et al (2007), una comunidad virtual es “*una red social que usa apoyo computacional más que interacción cara a cara*” que puede tener asentamiento físico offline o existir puramente en ciberespacio. También la define como “*un grupo de personas interactuando primordialmente en el ciberespacio por sus comunes intereses, construcción de relaciones, transacciones y fantasías*”.

García (2006) realiza una crítica sobre el uso del término *comunidades virtuales*, principalmente porque considera que las relaciones que se establecen en ellas no son *virtuales*.

“Aunque no todo es real en estas comunidades (habituales identidades falsas, por ejemplo), nos resistimos a denominarlas de la forma como más comúnmente se las nombra, como comunidades virtuales. En consecuencia, entendemos que una comunidad en estos entornos debe sustentarse en una interacción frecuente (tiempo) y en unos lazos de cierto afecto entre sus miembros” (García, 2006: 4).

Al respecto, Neve (2006) considera que en vez de pensar la realidad *física* y la realidad *virtual*, a la analógica y a la digital, como dos realidades disconexas y en disputa (la idea de que la realidad virtual pretende sustituir a la realidad física), es más sugerente ver su mezcla y complementariedad.

García (2006) prefiere denominar a estas agrupaciones sociales como *cibercomunidades* o *comunidades mediadas por ordenador* al hacer referencia a comunidades que se manejan en el ciberespacio.

“Es realmente la Web (World Wide Web) la más popular encarnación del concepto de ciberespacio. Paralelamente, entonces, denominaríamos cibercomunidades a estos grupos humanos que “habitan” en el ciberespacio utilizando una infraestructura telemática como soporte básico. También

podríamos denominarlas como comunidades mediadas por ordenador o como comunidades de usuarios en entornos virtuales” (p. 5)

Después de realizar una reflexión sobre la conceptualización de este tipo de comunidades, García (2006) define las cibercomunidades o comunidades mediadas por computadora de la siguiente manera:

“Son, en suma, grupos humanos, comunidades de personas que se basan en los intereses, afinidades y valores personales, que discuten, contrastan pareceres y puntos de vista o intercambian información, a través de Internet, en forma relativamente continuada a lo largo del tiempo y ateniéndose a unas determinadas reglas. Pero que la entendemos, insistimos, como comunidades reales dado que no son ficciones ni representaciones, sino grupos constituidos por personas físicas, reales que se reúnen en el ciberespacio para intercambiar ideas de una manera regular” (p. 6)

## **2.2 Características de la CMCs**

García (2006) considera como características de las cibercomunidades o comunidades mediadas por computadora las siguientes:

- Unos objetivos comunes y el interés añadido que proporciona el considerarse parte de la comunidad (pertenencia).
- Actividades compartidas por los miembros.
- Acceso a recursos compartidos.
- Apoyo entre los miembros de la comunidad.
- Convenciones sociales como la lengua, los protocolos, las costumbres, etc.

Además, este autor señala otras características o cualidades complementarias de estas comunidades, que serían:

- Flexibilidad temporal y espacial de la comunicación, tanto en la emisión como en la recepción.

- Confianza entre los gestores de la comunidad y el resto de miembros y de éstos entre sí.
- Respeto; refiriéndose a ciertas “reglas de etiqueta” como el cuidado del lenguaje y otros.
- Voluntariedad; es decir, que cada miembro es libre para solicitar ser admitido a la cibercomunidad e, igualmente, para darse de baja de la misma.
- Multidireccionalidad. Donde las direcciones de la comunicación son en todos los sentidos.

Señala este mismo autor que una comunidad en estos entornos debe sustentarse en una interacción frecuente (tiempo) y en unos lazos de cierto afecto entre sus miembros.

Blanchard (2007) señala como otras características la menor percepción de influencia sobre otros miembros en comparación con las comunidades tradicionales, pero un mayor sentimiento de retroalimentación genuina en sus interacciones.

La anonimidad es un elemento señalado por diversas investigaciones como elemento a considerar al hablar de estas comunidades (En EurekaStreet 2006).

Koh et al (2007: 71) definen además como características de comunidades virtuales sostenibles las siguientes:

- Propósito y visión claros: como los de grupos ambientalistas.
- Definición clara de los roles de los miembros: como el ciclo de vida en membresía (visitante, novato, regular o líder por ejemplo).
- Liderazgo de moderadores de la comunidad.
- Eventos offline y online.

Por su parte, Iriberry, A y Leroy, G (2008) siguiendo a otros autores<sup>6</sup> identificaron cinco etapas del ciclo de vida de una comunidad en línea, a saber: Incepción, creación, crecimiento, maduración y muerte.

Durante la **Incepción**, la idea de una comunidad en línea emerge debido a necesidades de las personas (miembros y operadores) de información, apoyo, recreación o relación. Dependiendo del tipo de necesidad, intereses individuales, o de un grupo de amigos, se comienza a formar una visión de una comunidad donde la gente puede compartir información, comunicarse e interactuar.

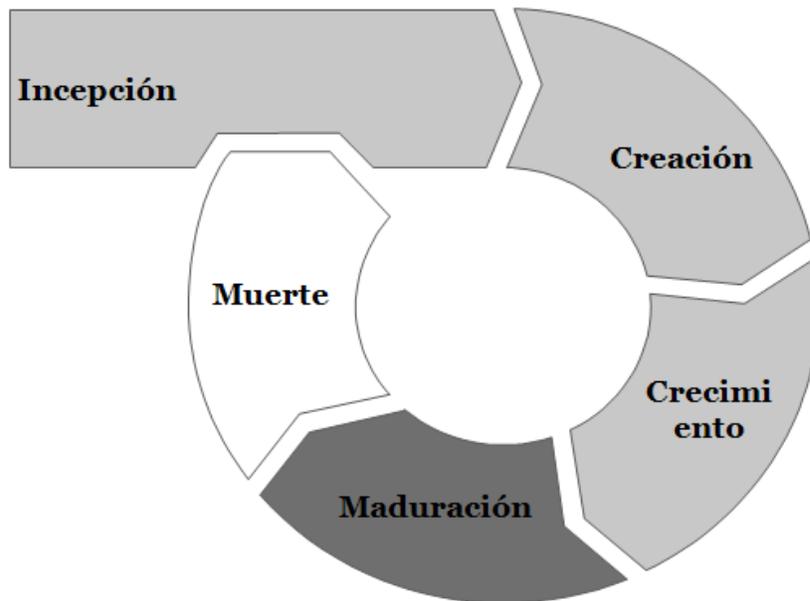
Una vez que la visión está clara, los componentes tecnológicos requeridos, incluyendo aplicaciones de internet como correo electrónico, muros, foros de discusión o *chats*, pueden ser seleccionados y gradualmente incorporados, respondiendo a las necesidades y preferencias de los creadores y potenciales miembros iniciales. La **creación** de una comunidad en línea comienza cuando estos componentes tecnológicos entran en juego y cuando el grupo inicial de miembros puede comenzar a interactuar y difundir el mensaje para que otras personas se unan.

En algún punto y cuando suficientes miembros se han unido, una cultura e identidad de comunidad comienza a desarrollarse. Los miembros comienzan a utilizar un vocabulario en común y, a medida que la comunidad crece, los miembros seleccionan los roles que desempeñarán en la comunidad. Adicionalmente, surgen reglas de comunicación y participación. Todas estas características, comunes en comunidades online y en comunidades físicas, dan inicio a la fase de **crecimiento** de una comunidad en línea.

---

<sup>6</sup> Citan a Malhotra et al (1997); Wegner et al (2002) y Jarvenpaa and Knoll (1998).

A medida que la comunidad **madura**, la necesidad de una organización explícita y formal con regulaciones, recompensas por contribuciones, subgrupos, y discusión de más o menos temas en particular se vuelve evidente. En esta etapa, la comunidad está fortalecida y la confianza y relaciones duraderas comienzan a surgir. Muchas comunidades permanecen en esta etapa por largos períodos; sin embargo, otras comunidades comienzan a perder el *momentum* o sentido e interés de sus miembros y comienzan a **morir** cuando se enfrentan con participaciones pobres, falta de contenido de calidad, contribuciones desorganizadas y membresía transitoria.



### 3. Sentido de Comunidad

Relacionado con el concepto de comunidad, el sentido de comunidad es uno de los elementos que permiten definirla como tal. Este apartado se presenta ante la necesidad de esclarecer de manera más amplia el concepto de sentido de comunidad y elementos relacionados con el mismo.

Sarason (citado por Montero, 2004), quien es el primero en usar esta noción (1974: 157), dice que el sentido de comunidad consiste en la *“percepción de similitud con otros, una interdependencia consciente con otros, una voluntad de mantener esa interdependencia dando o haciendo a otros lo que se espera de ellos, el sentimiento de que se es parte de una estructura mayor, estable y de la que se depende”*.

Sobre este mismo tema, McMillan (1996) y McMillan y Chavis (1986), (citados por Montero, 2004), definen el sentido de comunidad como el *“sentido que tienen los miembros (de una comunidad) de pertenecer, el sentimiento de que los miembros importan los unos a los otros y al grupo. Y una fe compartida de que las necesidades de los miembros serán atendidas mediante su compromiso de estar juntos”*. A partir de esta definición basada en la afectividad, señalan cuatro componentes del sentido de comunidad:

- *Membresía*: Abarca la historia y la identidad social compartida por los miembros, los símbolos comunes, la seguridad y el apoyo emocional, la inversión personal en la comunidad, los derechos y deberes provenientes de esa membresía, las gratificaciones por el hecho de pertenecer a la comunidad, y finalmente, los límites de la membresía.
- *Integración y satisfacción de necesidades*: se refiere a los beneficios que la persona puede recibir por el hecho de pertenecer a la comunidad en términos de estatus, respeto, valores compartidos, popularidad y ayuda material y psicológica en momentos de necesidad.
- *Influencia*: la capacidad, tal como es percibida, de inducir a los otros a actuar de una cierta forma, así como de ser consultados o de que su opinión sea escuchada y

pese en la comunidad. Este componente implica la cohesión y la unidad del grupo, así como, según el caso, la conformidad que pueda darse dentro de él.

- *Compromiso y lazos emocionales compartidos*: mantener relaciones estrechas y afectivas con muchas personas. Según McMillian y Chavis (1986), este es el componente fundamental del Sentido de Comunidad.

En relación con esto, Koh, Butler, Kim y Bock (2007:71) establecen que para la sostenibilidad de las comunidades mediadas por computadora es necesario que los beneficios de pertenencia a un sitio superen en visión de sus miembros los costos percibidos por ingresar a esta.

#### **4. Sentido de comunidad virtual**

El sentido de comunidad virtual es definido por Blanchard (2007) como los sentimientos de membresía, identidad, pertenencia y apego a un grupo que interactúa primordialmente a través de comunicación electrónica.

El concepto de sentido de comunidad virtual es implícito a los espacios virtuales creados desde los años 60, por que como se señaló antes, fueron creados en un modelo coparticipativo y orientado a la creación de una espacio compartido (Vayreda, 2004), caracterizado por la vecindad inmediata y el apoyo común, ambas características propias del sentido de comunidad tal y como es definido tanto desde la sociología como desde la psicología comunitaria.

García señala además el alto grado de intimidad y relación afectiva presentes en mayor medida en espacios asentados en Internet que en comunidades de espacio físico (García, 2006: 2), esto se puede suponer debido a la pertenencia, por lo general

obligada o casual a las comunidades físicas y la escogencia de membresía a las mediadas por computadora.

### **5. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)***

Los *MMORPGs* (por sus siglas en inglés) o Videojuegos de rol multijugador masivo en línea son juegos que como su nombre en inglés describe, hospedan cantidades masivas de jugadores que interactúan en Internet simultáneamente, *MMORPGs* es un género de los juegos de rol por computadora donde se interactúa dentro de un mundo virtual, y el término fue acuñado por Richard Garriot.

La mayoría de los juegos multijugador pueden albergar desde dos jugadores hasta varias docenas simultáneamente en una partida. Los juegos multijugador masivo pueden dar cabida a miles de jugadores en el mismo mundo de juego a la vez, interactuando unos con otros. Son, como su nombre indica, masivos.

Al contrario que la mayoría de los juegos, para el máximo provecho de los *MMORPGs* hay que estar conectado a Internet mientras se juega. Esto no quiere decir que no se puede disfrutar de estos juegos solo; algunos juegos ofrecen gran cantidad de contenido para los jugadores que prefieren jugar en solitario. Pero gran parte del contenido avanzado de estos juegos está dirigido hacia grupos de jugadores que trabajan juntos para explorar peligrosos ambientes e ir en misiones juntos.

De acuerdo con Cole H y Griffiths, P (2007), los *MMORPGs* son:

“...universos completamente desarrollados de multijugadores con un avanzado y detallado mundo visual y auditivo en el cual los jugadores crean un personaje individual. Los *MMORPGs* proveen el único espacio para que millones de usuarios se inmersan voluntariamente a sí mismos en un ambiente gráfico virtual e interactuen con otros a través de avatares de manera diaria” (p. 575)

Juego de rol también significa que se representa el papel de un personaje que vive en el mundo de fantasía del juego. Hasta qué punto se quiere interpretar el personaje es decisión de cada persona. Algunos jugadores crean historias completas para sus personajes o adoptan peculiaridades cuando están “interpretando el papel”. Sumergirse completamente en la fantasía puede ser muy divertido, pero los gustos varían y no pasa nada si la inmersión total no es lo que algunos y algunas buscan. Este tipo de juego de rol es puramente opcional y se ofrecen reinos o mundos separados para quienes prefieren jugar interpretando el papel.

En resumen: En un *MMORPG*, se representa el papel de un personaje único en un mundo online persistente compartido por miles de jugadores.

Una definición de comunidad que se encuentra en armonía con el tema de las interacciones y relaciones que las nuevas tecnologías plantean, y particularmente los *MMORPGs* como lo es *War of Warcraft*, la encontramos en Nardi, B y Harris, J (2006) quienes señalan:

“Nosotros consideramos que los gremios (*guilds* en inglés) son comunidades. Mientras que el término ‘comunidad’ ha sido de diversas maneras, nosotros adoptamos la formulación de Driskell y Lyon que dice que una comunidad incluye ‘vínculos comunes’ e ‘interacciones sociales’. Vínculos comunes que incluyen un interés compartido, lazos, compromiso, un conjunto de valores, una cultura, historia y una identidad compartida. Ya que *World of Warcraft* fue lanzado en Noviembre del 2004 la historia de los gremios podría parecer corta pero los gremios - los cuales tienen claramente otros elementos de vínculos comunes, así como ricas interacciones sociales- parecen ser para nosotros comunidades” (p.5)

## *Capítulo III*

# **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## 1. PROBLEMA

El replanteamiento de las relaciones humanas incrementa la necesidad de estudios desde la Psicología para identificar las nuevas formas en que las personas establecemos contacto con otros y otras semejantes; se vuelve necesario identificar si estas nuevas formas de comunicación y acercamiento corresponden a una paulatina destrucción del espacio comunitario físico o si se está abriendo camino para nuevos espacios que deberían analizarse a la luz del replanteamiento de lo “comunitario” a raíz de las nuevas tecnologías y métodos de interacción humana y social.

Una de estas nuevas modalidades de interacción corresponde a la que se facilita y propicia a partir del Internet; es por ello que a partir de las inquietudes señaladas anteriormente planteamos desarrollar el siguiente problema de investigación:

¿Cómo se caracterizan las interacciones en las comunidades mediadas por computadora?

## 2. OBJETIVOS

### Objetivo General

1. Investigar las particularidades del sentido de comunidad en las interacciones mediadas por computadora dentro de las CMCs; específicamente en un gremio del juego *World of Warcraft*, también conocido como *WoW*.

### Objetivos Específicos

1.1 Describir las manifestaciones que se dan en el foro de *Dragon Knights* – foro de un gremio de *World of Warcraft* - de los componentes del sentido de comunidad, a saber:

1.1.1 Membresía

1.1.2 Integración y satisfacción de necesidades

1.1.3 Influencia

1.1.4 Compromiso y lazos emocionales compartidos

1.2 Identificar otras modalidades del sentido de comunidad en las interacciones presentes en el foro de *Dragon Knights*.

**Objetivo Externo**

1. Ampliar las herramientas de investigación en Psicología ante el desarrollo de las Tecnologías de la Información e Informática.

*Capítulo IV*

**MARCO METODOLÓGICO**

## **1. Tipo de Estudio**

Según C. Selltiz; M. Jahoda et al (1970), los estudios de alcance exploratorio tienen como objetivo la formulación de un problema para posibilitar una investigación más precisa o el desarrollo de una hipótesis.

Cuando se construye un marco de referencia teórico y práctico puede decirse que este primer nivel de conocimiento es exploratorio, el cual puede complementarse con el descriptivo, según lo que quiera o no el grupo investigador.

*“Tienen por objeto esencial familiarizarnos con un tema desconocido, novedoso o escasamente estudiado. Son el punto de partida para estudios posteriores de mayor profundidad”.* (Ander-Egg, E. 1995)

El tema de las interacciones mediadas por computador ha sido abordado principalmente desde el mercadeo (*e-commerce* o comercio electrónico) y la publicidad. Algunos estudios desde las ciencias sociales también han hecho su aporte con análisis sobre temas de género, adicciones (especialmente en lo que respecta a conductas de juego en adolescentes) y otros; sin embargo, el cuestionamiento de la *comunidad* como tal no ha sido tema central en la mayoría de las investigaciones y mucho menos a nivel de estudios Latinoamericanos y más específicamente costarricenses; por esta razón se considera que la presente investigación tiene un alcance exploratorio y se espera que los resultados encontrados sirvan de guía para futuras investigaciones.

## **2. Diseño**

Este estudio se enmarca dentro de un diseño no experimental; al respecto, señalan Hernández et al (1998), que en esta modalidad de investigación se observan fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos; se realiza sin manipular deliberadamente variables.

Dentro de este diseño de investigación podemos encontrar diferentes subcategorías; ya que que el objetivo central de nuestra investigación es observar la dinámica de la comunidad y su cambio a través del tiempo hemos optado por la modalidad transversal descriptiva.

El objetivo de este tipo de diseños es precisamente “*indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables. El procedimiento consiste en medir en un grupo de personas u objetos una o, generalmente, más variables y proporcionar su descripción*” (Hernández et al, 1998).

### **3. Población**

Hombres y mujeres miembros de un gremio del juego de *WoW* que cumplan con los estándares promedios de participación (en términos de posteo y visitas computados por las misma comunidad).

### **4. Muestra**

#### **4.1 Tipo de Muestra**

En este caso, el tipo de muestra seleccionada corresponde a una muestra no probabilística, intencional de participación voluntaria.

Señalan Hernández et al (1998) que una de las ventajas la muestra no probabilística reside en que requiere no tanto una representatividad de elementos de una población, sino de una cuidadosa y controlada elección de personas con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema.

#### **4.2 Selección de la Muestra**

Para efectos de esta investigación consideramos relevante evaluar un ejemplo de *MMORPG* debido a la importancia de este tipo de juegos por la importancia que han

tomado en la última década tanto a nivel económico y de entretenimiento, pero esencialmente por su orientación cuasi obligatoria de trabajo en equipo y por lo tanto el impulso a la creación de grupos y comunidades alrededor de su experiencia.

Mediante la revisión bibliográfica sobre *MMORPGs*<sup>7</sup> se encontró que *War of Warcraft* es el MMORPG más popular del mundo:

“El juego *World of Warcraft* de Blizzard Entertainment es el juego más vendido, entre todos los tipos de juego, en los Estados Unidos con 6.5 millones de suscripciones activas, incluyendo un millón en Europa y 1.5 millones en China. Lanzado en Noviembre del 2004, el acelerado crecimiento de *World of Warcraft* sorprendió a todos, incluyendo a Blizzard” (Nardi, B y Harris, J, 2006:1)

A través de búsquedas en Internet de foros que trataran el tema y conversaciones con expertos, se identificó el foro de ‘*Dragon Knights*’, el cual tiene su origen en Costa Rica y reunía personas que juegan *World of Warcraft*, también conocido como *WoW*. El mismo tenía una historia de seis años de existencia y reunía a 385 miembros, lo cual, en comparación con otros foros de similar descripción, se puede considerar una alta convocatoria.

#### **4.3 Criterios de Inclusión**

- Pertenecer a la Comunidad Mediada por Computadora en estudio; sin importar si pertenecen a otras.
- Tener una participación activa en la comunidad; de acuerdo a los parámetros medidos por el mismo sitio web medidos y clasificados a través de los marcadores automáticos de posting inherentes a todo foro de discusión.

---

<sup>7</sup> Las siglas en inglés de juegos del rol multijugador masivo en línea

Conviene aclarar que no es posible, ni de interés para este estudio, identificar una ubicación geográfica de los y las integrantes de la comunidad, pero si se necesitara comprobar la identidad de alguna persona, esto se logrará a través de la comprobación de su dirección IP.

#### **4.4 Criterios de Exclusión**

Ser considerado o considerada un spammer (ver glosario)<sup>8</sup> por los moderadores y las moderadoras del grupo.

#### **5. Expertos(as)**

Debido a la interdisciplinariedad que el tema propuesto en sí refiere y atendiendo a las disciplinas particulares que pueden realizar su aporte al mismo, se consultó a los siguientes expertos(as):

- Dos profesionales en psicología con grado académico mínimo de licenciatura que manifiestan interés en el tema de la psicología social comunitaria y/o Psicología y Nuevas Tecnologías.
- Un profesional de la carrera de Ciencias de la Comunicación e Informática de la UCR que cuenta con una experiencia profesional no menor a un año.

#### **6. Instrumentos/Técnicas**

Debido a la naturaleza del fenómeno a investigar; es decir, el sentido de comunidad en comunidades mediadas por ordenador, se ha optado por utilizar principalmente técnicas e instrumentos que se inscriben dentro de lo denominado *etnografía virtual*.

---

<sup>6</sup> Para lograrlo se consultará a los moderadores

La etnografía virtual consiste de una serie de métodos de investigación dirigidos a la inmersión en la realidad de comunidades que se reúnen a través de medios electrónicos. Con el objetivo de adquirir información sobre una agrupación objetivo de la manera más sensible a sus costumbres y códigos de comunicación, se crean técnicas que dan prioridad a las formas de interacción propias de ése grupo, así como al medio de acceso principal – en este caso un foro en Internet - y lenguaje oficial para el contacto con el mismo.

Hine (2000) citada por Ardévol, E; M, Bertrán; B, Callén y C, Pérez (2003), señala que la etnografía virtual permite un estudio detallado de las relaciones en línea, de modo que Internet no es sólo un medio de comunicación sino también un artefacto cotidiano en la vida de las personas y un lugar de encuentro que permite la formación de comunidades, de grupos más o menos estables y, en definitiva, la emergencia de una nueva forma de sociabilidad.

De esta forma, dentro de la etnografía virtual encontramos técnicas como la observación flotante, las entrevistas semiestructuradas en línea, observación participante; así como cuestionarios o encuestas por correo.

A continuación presentamos una descripción metodológica concerniente a las técnicas y/o instrumentos que se han utilizado para lograr nuestros objetivos:

### **6.1 Observación Flotante**

En Neve (2006), encontramos que esta técnica consiste en estar bajo toda circunstancia vacante y disponible; no enfocar la atención en un objeto preciso, sino dejarla “flotar” para que no haya filtro, que no haya a-priori, hasta que aparezcan

algunos puntos de referencia y de convergencia en los que uno llegue a encontrar reglas subyacentes (Colette Pétonnet, 1999: 49, citada por Neve, 2006).

Esta técnica se empleó en un primer momento de la investigación para acceder a la página web del foro y lograr los contactos iniciales con la comunidad a estudiar; así como para ir desarrollando un conocimiento mejor de la misma y su propia dinámica o proceso.

En esta fase se creó un tema para dar a conocer en el foro que se estarían realizando una serie de observaciones; este tema incluyó el post del consentimiento informado de acceso público.

Para las observaciones se elaboraron bitácoras de campo que se mantuvieron como registro de la vivencia específica de los contactos iniciales y que posteriormente lograron ser punto de referencia en relación con qué visiones habían cambiado en nosotros como observadores respecto a los momentos iniciales de contacto. Gracias al contacto con el moderador principal del grupo se obtuvieron los accesos al sitio sin tener que hacer solicitud en el área de reclutamiento y de esta manera se pudo tener acceso total al material del sitio.

La parte final del periodo de observación fue la lectura total los temas dentro de las secciones Noticias, Temas Generales y Reclutamiento. La sección de Temas generales, al ser el punto de encuentro principal y más libre de los miembros fue leído palabra por palabra en sus 942 temas y se categorizó cada tema según la intención inicial de quien posteó el tema.

Neve (2006) menciona que aunque los lugares en línea no son estáticos pues constituyen sistemas dinámicos de conexiones al haber construcción de significado en

las tramas de subjetividad compartida digitalmente. No todos los ciberlugares son igualmente accesibles a distintos horizontes de comprensión y de esta manera sigue vigente la figura del forastero planteada por Schutz, A (1944): *“aquella persona que busca interpretar las pautas culturales de un grupo social al que se acerca para orientarse dentro de él”* (p. 449).

El equipo investigador procedió a leer y se compararon categorías con el fin de disminuir cualquier sesgo que pudiera presentarse debido a modos de percepción. Finalmente 2 de esos 942 temas no coincidieron en la comparación y se categorizaron bajo la etiqueta de “Tema no identificado”.

De esta categorización y lectura se extrajo el vocabulario para la elaboración del cuestionario de sentido de comunidad mediada por computadora que se aplicó en el grupo.

### **Proceso de Categorización**

Se propuso leer la totalidad del sitio otorgando especial atención a la sección General pero revisando la totalidad de las secciones y temas para no dejar de lado la importancia asignada por los miembros a cada uso que le dan al sitio de encuentro; pues como ha sido observado en la bibliografía, el uso que se da a la CMC define en gran medida la permanencia y por tanto la posibilidad de generar Sentido de Pertenencia.

Una vez adquiridos los permisos de parte de los moderadores se procedió a la lectura de la totalidad de los temas o *posts*<sup>9</sup> y la categorización de los mismos según la

---

<sup>9</sup> Los 942 temas escaneados pueden ser consultados en el anexo 3

intencionalidad del post inicial que abre la conversación; el número de respuestas o *replies* refleja la atención que los temas de inicio generaron.

Cada investigador leyó la totalidad de los temas y categorizó los mismos bajo los siguientes parámetros:

- **Contenido o tipo de tema:** Fue decidido según la intención inicial del tema y no tanto por su evolución.
- **Participación:** La misma fue contabilizada por el número de respuestas generadas y no el de visitas o *views*; esto debido a que el número de *views* también incluye cada visita nuestra así como la de cualquier usuario externo, no necesariamente de miembros y es además sesgado por los *clicks* que pudieran hacerse por error y que pueden ocurrir por parte tanto de miembros como de cualquier usuario de internet que llegue al foro aunque no esté interesado en el tema.

Una vez categorizados los temas se procedió a la comparación de apuntes y bitácoras para verificar si se estaba de acuerdo con la asignación de cada tema dentro de las categorías que se habían planteado tras la lectura inicial.

Relativamente en pocos temas<sup>10</sup> hubo divergencia de opinión respecto a su ubicación en las categorías; estos fueron entonces categorizados como 'temas no identificados' (2 temas) o los que se codificaron como pertenecientes a 'otras secciones del foro' (22 temas).

## 6.2 Observación en vivo de una sesión de juego

Al ser el objetivo manifiesto o inicial del foro sobre la experiencia y la actividad de juego dentro de *World of Warcraft* nos pareció pertinente llevar a cabo una observación

---

<sup>10</sup> En 24 temas.

de una sesión de juego en vivo, donde un jugador regular de *WoW* se conectó con varios de sus usuales compañeros de juego en línea y, de esta manera, se procedió a observar una sesión completa de juego, que incluyó las conversaciones vía juego tanto por medio de chat como de *head-set* en vivo<sup>11</sup>.

El fin último de esta observación para nuestra investigación fue proveernos del contexto necesario para poder entender temas y lenguaje propios del juego que se utilizan en el foro.

### **6.3 Cuestionarios electrónicos:**

Posterior al análisis de la información obtenida gracias a la observación flotante y la observación de juego en vivo se concluyó el estilo de redacción y parte del contenido de los ítems que conformarían el cuestionario sobre sentido de comunidad, considerando la totalidad de las conversaciones y no sólo su tema de inicio, así como la importancia asignada por los y las participantes en estos temas.

Mas allá de emplear ítems que midieran la presencia del sentido de comunidad se pretende que los ítems evaluaran el sentido de comunidad mediada por computadora con un tipo de redacción propio del estilo de comunicación dentro de la comunidad; de ahí el interés de la lectura total del sitio, una inmersión en su manera de comunicación e intereses y no una lectura externa proveniente meramente de la teoría.

La información correspondiente al cuestionario resultante fue publicada dentro del foro como un nuevo tema dentro del mismo y en ella se explicó lo estipulado en el consentimiento informado así como el carácter voluntario y anónimo del cuestionario y

---

<sup>11</sup> Los detalles de esta observación se encuentran en el anexo 4

finalmente el enlace para que quienes desearan participar pudieran comenzar a llenarlo.

Las personas que decidieron responder el cuestionario tuvieron un mes y medio de tiempo entre la fecha en que se dio aviso del mismo y el momento en que se cerró el sitio para responderlo.

Tanto para la creación y publicación de los cuestionarios, así como para el procesamiento de los posteriores resultados se utilizó el software NetQ<sup>12</sup>.

### **7. Validez y Confiabilidad**

El cuestionario aplicado fue validado a través de la validez de contenido.

Para poder establecer hasta qué punto los ítems del instrumento son representativos del dominio o del universo para medir cada variable con respecto al sentido de comunidad y sus dimensiones se contó con la ayuda de tres expertos (un psicólogo, una psicóloga y un profesional de área de Informática) y se establecieron comparaciones con la teoría correspondiente a los componentes del sentido de comunidad.

Con respecto a la confiabilidad, se utilizó para el cuestionario el método de *pretest*; de esta forma, una vez identificadas las variables se procedió a operacionalizarlas y se aplicó el instrumento resultante a otra comunidad mediada por computadora con características similares a la comunidad en estudio. Como resultado del *pretest* sobre Sentido de Comunidad se obtuvo los siguientes alfa de cronbach para

---

<sup>12</sup> El cual es una herramienta en línea para la creación de cuestionarios y encuestas en línea, y el procesamiento y exportación de los resultados obtenidos. Dicho software puede ser accedido en la dirección: <http://www.netq-enquete.nl/en>

las sub-escalas: Membresía = 0,757, Integración y satisfacción de necesidades = 0,707, Influencia = 0,850 y Compromiso y lazos emocionales compartidos = 0,856.

### **8. Análisis de Resultados**

Para llevar a cabo el análisis de resultados se plantean métodos propios de la etnografía virtual, correspondiendo los niveles de análisis a las distintas técnicas utilizadas y atendiendo el marco referencial de la psicología social comunitaria.

Tanto el proceso de observación flotante como la entrevista semiestructurada pretendieron facilitar la fase exploratoria y otorgar materia prima para la etapa posterior. Es importante señalar que el período de observación fue guiado por los principios de la psicología social comunitaria, donde los términos de interacción son en lo posible guiados por los participantes, así como la categorización posible según los criterios que el mismo material que proporcionan los entrevistados establece como más adecuados para describirla.

Posterior al análisis de los datos obtenidos se procedió a la categorización de los mismos estableciéndose comparaciones con la teoría existente.

Para el análisis de los datos de índole cuantitativa, es decir, los resultados obtenidos mediante los cuestionarios se procesaron en el paquete estadístico SPSS versión 17.0.

Finalmente se realizó un análisis comparando ambos resultados. La totalidad de los datos, por corresponder a un modelo exploratorio, tuvo como eje en su análisis una estrecha relación de los datos obtenidos por medios cualitativos y cuantitativos. Estos otorgaron la oportunidad de hacer comparaciones e inferir resultados desde perspectivas que se complementaron y dieron continuidad.

## **9. Protección de los y las participantes**

Dado que el nivel de obtención de datos de esta propuesta metodológica no implica la obtención de datos profundos sobre la cotidianidad de quienes participan se considera que la misma no presenta riesgos significativos, sin embargo, como medidas de protección para los participantes del estudio se plantearon las siguientes:

- La informada exclusión de nombres que puedan delatar su identidad para otros miembros de la comunidad.
- Una medida adicional de protección es el anonimato propio de este tipo de comunidades.

*Capítulo V*

**RESULTADOS Y ANÁLISIS**

## 1. ASPECTOS GENERALES

### 1.1 El Juego: *World of Warcraft*<sup>13</sup>

*World of Warcraft* es un juego online en el que jugadores de todo el mundo asumen el papel de personajes de fantasía heroica y exploran un mundo virtual lleno de misterio, magia y aventura.

Los juegos del mismo tipo que *World of Warcraft* se conocen comúnmente como *MMORPGs*.

En *World of Warcraft*, el personaje de cada jugador tiene un conjunto específico de habilidades y facultades que definen el papel del personaje. Por ejemplo, los magos son poderosos lanzadores de hechizos que usan la magia para infligir daño a sus enemigos desde lejos pero son muy vulnerables a los ataques. Estos rasgos definen el papel del mago: quedarse atrás, infligir gran cantidad de daño y esperar que los monstruos mueran antes de llegar a él.

En un contexto de grupo existen tres papeles principales: tanque, el que inflige daño y sanador. Un guerrero puede elegir entre ser un formidable “tanque” o un protector. Los tanques son resistentes y su trabajo es atraer la atención del enemigo lejos de los miembros más débiles del grupo. Los magos antes mencionados son quienes provocan más daño. Un sacerdote especializado en poderes de sanación puede no infligir tanto daño como otras clases, pero puede jugar un papel vital manteniendo al equipo vivo gracias a magia sanadora. Es importante tener en cuenta que todas las clases, independientemente del papel que desempeñen, sirven para jugar

---

<sup>13</sup> Explicación oficial de qué es *World of Warcraft* recuperada del website oficial del juego desarrollado por Blizzard Entertainment, Inc.

en solitario. Algunas clases tienen limitaciones en cuanto al papel que pueden desempeñar: los brujos y los pícaros, por ejemplo, sólo infligen daño. Algunas clases de personajes, como el druida, pueden realizar las tres funciones perfectamente.

Antes de *World of Warcraft*, existía la serie *Warcraft* de juegos de estrategia. *World of Warcraft* está basado en el mismo universo de fantasía que los anteriores juegos de *Warcraft* y se construye sobre un legado de más de quince años de historias épicas que además amplía.

Azeroth es un mundo de espadas y brujería. Sus tierras son el hogar de un gran número de razas y culturas, guiadas por reyes, cabecillas, lords, ladies, archiduidas y todo lo que cabe en medio. Hay gente en Azeroth que comparte vínculos de amistad que se remontan a hace miles de años; otros son enemigos declarados con largos historiales de odio amargo. Entre todos estos distintos reinos, culturas, tribus y territorios, dos bloques de poder mayoritarios luchan por el control.

En *Warcraft* hay dos grandes bandos opuestos. Por un lado está la Alianza, que comprende a los humanos, los enanos, los draenei, los gnomos, los elfos de la noche y bestiales huargen. Y por otro lado está la Horda, compuesta por los orcos, los trols, los tauren, los renegados, los elfos de sangre y los goblins.

Los Pandarien son una raza armoniosa situada entre ambas facciones opuestas; pueden unirse a cualquiera de las dos facciones.

En *World of Warcraft*, se interpreta el papel de un héroe de fantasía. A lo largo de su vida, el personaje se enfrenta a miles de misiones, aprende nuevas habilidades, acumula (y probablemente gasta) bastas fortunas de oro y encuentra cientos de armas poderosas, anillos encantados, artefactos, partes de armadura y más. En otras palabras,

el personaje progresa y se hace más fuerte a medida que gana experiencia, nuevas facultades, y objetos y equipo más poderosos. El progreso de cada personaje se almacena *online* automáticamente, lo que significa que siempre se continúa en el punto en que se lo dejó cuando se vuelve a jugar.

Esencialmente, el juego central de World of Warcraft gira alrededor de luchar contra monstruos y completar misiones.

Por su orientación pseudo-obligatoria de trabajo en equipo, *WoW* fomenta la creación de alianzas y no es poco común que se creen comunidades en torno a él pues esto permite que el juego sea organizado; y es parte importante del éxito dentro del mismo. Siendo el juego un lugar vital de socialización y siendo *WoW* el *MMORPG* más importante del mundo es imposible ignorar, desde la Psicología, este tipo de espacio de reunión a la hora de considerar las interacciones mediadas por computadora.

## **1.2 Foro de *Dragon Knights***

### **1.2.1. Descripción**

El grupo *Dragon Knights* fue creado por iniciativa de jugadores y jugadoras costarricenses de *World of Warcraft*, como parte de su plataforma, este grupo creó un foro y tenía su propia página en Internet.

El foro de *Dragon Knights* ha sido la muestra para la presente investigación; al mismo lo componían 385 hombres y mujeres de diferentes edades y nacionalidades. Aunque en un principio el grupo estaba formado por jugadores costarricenses, con el tiempo personas de otras nacionalidades también se unieron.

El objetivo manifiesto del grupo es compartir ideas e unir fuerzas para lograr un mejor desempeño dentro del juego World of Warcraft (*WoW*) de la compañía Blizzard. El grupo Dragon Knights cuenta con características que posibilitan su descripción basados en registros constantes y concretos. Estos existen tanto de forma oficial e intencional<sup>14</sup> como no intencional<sup>15</sup>. El foro se encontraba muy lejos de su apogeo en cuestión de *posting/viewing* lo cual llevo al cierre del mismo a finales del año 2012, sin embargo, permitió por ese registro permanente la revisión de su actividad y las acciones tomadas por el foro como unidad, así como las de sus integrantes y las interacciones que se daba. Esa característica de las CMCs da la oportunidad de observar la creación, desarrollo y decadencia del grupo.

De acuerdo con un documento elaborado por los más antiguos integrantes del gremio<sup>16</sup> el grupo tuvo su origen el 12 de diciembre del 2004 como “*una pequeña guilda (guilda utilizada en lugar del anglicismo guild) de amigos*”, cuando algunos amigos estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación e Informática (ECCI) de la Universidad de Costa Rica, en su mayoría jugadores de Warcraft III y casi todos

---

<sup>14</sup> El foro conserva un tema en el área de Temas Generales llamado La historia de Dragon Knights, en el que narran con fechas y detalles los periodos significativos del sitio, así como los cambios en el rol de liderazgo y los sucesos importantes ocurridos en esas etapas.

<sup>15</sup> Los foros en Internet tienen una memoria que el modo de comunicación basado en texto crea: las respuestas son emitidas de un modo en que no se espera lectura inmediata. Esto genera un registro que permanece durante el tiempo para futura revisión de los involucrados y para el observador, la posibilidad de una visita constante. Pues a menos que un tema sea borrado de forma intencional por un miembro autorizado, toda conversación queda registrada e incluso su edición es observable. Así, una arqueología del sitio con fechas exactas de los acontecimientos y su evolución es posible.

<sup>16</sup> El documento se llama *Dragon Knights: La Historia* y se encontraba disponible para su descarga en el foro del grupo. Una copia del mismo puede ser encontrada en anexo 2.

miembros del clan .:GoD:. y varios del b52, decidieron buscar la manera de entrar en el *open beta*<sup>17</sup> del nuevo juego de Blizzard "*World of Warcraft*".

El sitio web, es decir, el foro como tal fue lanzado en mayo del 2007 y sus primeros miembros comenzaron a registrarse el 15 de mayo de dicho año, siendo en su mayoría hombres aunque posteriormente se sumaron algunas mujeres.

Cabe señalar que el tema de género no es 100% verificable para nuestra investigación ya que la creación del nombre de usuario, el avatar y las actitudes que alguien pueda asumir en la internet y que pueden interpretarse como 'femeninas' o 'masculinas', no necesariamente van en relación estrecha con el género que esa persona asume o carga en su vida diaria, en el contacto social físico con los demás; sin embargo, existe en el grupo la percepción de que la participación es mayoritariamente masculina debido a las personas que asistían a las actividades *offline* que se organizaban.

Dragon Knights y sus miembros han generado otros gremios a partir de miembros disidentes, bromas, separaciones y otros.

Algunos de estos gremios son:

- TWIXX
- Einherjar
- Nightmare
- Risen
- All In

---

<sup>17</sup> Open beta es la versión de prueba, el *trial* de un juego, software y otros que se lanza para que público lo pruebe por algún tiempo antes de empezar a cobrar por el uso del mismo

- Nameless Legends (ahora CAOS)
- Frozen Heroes

### 1.2.2. El Sitio

Existe una sola agrupación de temas llamada *General* la cual está dividida en 3 apartados: *Noticias*, *Temas Generales* y *Reclutamiento*. Cada uno cumple funciones específicas para los miembros.

La primera es exclusiva sobre interacciones *in-game*; es decir, interacciones propias del juego como avances y logros de ciertos grupos o el planeamiento de técnicas, estrategias y otros para ir a misiones o *quests*; la segunda es donde la interacción entre miembros ocurre y la tercera es el umbral de paso hacia la comunidad.

La comunidad tiene niveles de participación diversos; los miembros tienen roles particulares en el juego y en algunos casos la responsabilidad añadida del liderazgo, sea del juego o del foro (pueden ocurrir ambas)<sup>18</sup>.

#### a) Noticias

Corresponde a una serie de temas que describen los diferentes avances o acontecimientos que tienen lugar dentro del juego *World of Warcraft (WoW)*.

Los temas dentro de esta sección son casi siempre actualizaciones sobre una campaña o *quest* terminada o un enemigo derrotado (llamado *Boss*). De esa manera los grupos que conforman el gremio informan sobre sus avances y proezas al grupo. El propósito de esta área es un registro experiencial del motivo que crea el foro y que marca el avance en sus objetivos dentro de aquello que los ha hecho grupo.

---

<sup>18</sup> El liderazgo en este caso específicamente relacionado a funciones tales como la administración del foro o, dependiendo del nivel que haya alcanzado el jugador dentro del juego en comparación con los demás, la coordinación de varios jugadores para ir a una misión

Esta sección del foro es la de actualización menos frecuente y más antigua. Existe una marcada diferencia entre la secciones noticias y reclutamiento en comparación con las de temas generales respecto al nivel de posteo. Existen 47 temas abiertos en esta sección y todos ellos fueron iniciados por el mismo miembro para informar al resto del grupo sobre los logros o niveles alcanzados por algunos(as) integrantes en el juego (logro individual lleva niveles superiores que se expresan en mejores habilidades y mayor “fortuna”, ítems, y características como fuerza, velocidad, etc; en el personaje o avatar que los y las representa en el juego).

### **b) Temas Generales**

Esta sección es el punto de encuentro al que se accede una vez que se han pasado los “requisitos de ingreso”, los temas van desde un sentido de unidad pseudo-familiar ejemplificado por los temas dedicados exclusivamente a los saludos de cumpleaños hasta temas técnicos sobre el juego y computación, pero principalmente predominan los temas dirigidos a la diversión y la conversación informal.

Los temas son iniciados por alguien del grupo y posteriormente otras personas le dan continuidad creando participación o aminorándola según la capacidad de esas respuestas para generar polémica, risa o la solución de problemas, pues otro tema recurrente es la consulta pública de soluciones a problemas cotidianos de los jugadores, tanto en su vida *offline* como *online*.

Para efectos de esta investigación se resaltan algunos temas por encima de otros, especialmente aquellos que evidencian diversos aspectos constituyentes de “la comunidad”, el sentido de comunidad; así como algunas características de la Comunidad Mediada por Computadora.

Esta sección contiene 942 temas de los cuales 43 están destinados a la organización de actividades offline, 87 a organización de actividades online, 33 a temas técnicos del sitio, 98 a temas técnicos del juego *WoW*, 162 a temas generadores de grupo como los saludos de cumpleaños o las consultas emocionales antes mencionados, 262 a temas lúdicos, 74 a información de *WoW*, 43 a temas de salida de usuarios y vida post *WoW*, 50 a intercambio comercial, 54 a información no relacionada al juego, 12 sobre computación, 22 que corresponden a otras secciones y 2 temas no identificados en alguna categoría específica.

### **c) Reclutamiento**

Esta parte es el umbral de paso entre ser parte o no del grupo y corresponde a una lista de temas con redacciones formales e informales haciendo solicitud de ingreso al grupo o gremio. A través de la entrevista al moderador y las observaciones flotantes se averigua que cada nueva solicitud es discutida pero no todas las personas que integraban el foro pasaron por este proceso de selección. Esto es comprobado por una diferencia sustancial entre los 385 miembros del grupo y las solicitudes de ingreso que no alcanzaban las 100.

Otro aspecto a considerar, sin embargo, es que algunas de esas solicitudes son grupales pero de igual modo no dan cuenta por la cantidad final de usuarios del foro. Una distinción final es que no todos y todas las participantes jugaban el juego, aunque los moderadores indicaron que eran una minoría muy pequeña y que en algún momento lo habían jugado pero habían cesado en determinado momento.

Para efectos de esta investigación la sección de reclutamiento es importante porque es el punto que delimita la entrada de nuevos usuarios que no eran parte de los grupos de pertenencia de los miembros consolidados.

## **2. DESCRIPCIÓN DE LOS Y LAS RESPONDIENTES DEL CUESTIONARIO DE SENTIDO DE COMUNIDAD**

Se realizó una convocatoria a través de la página del foro de Dragon Knights; para ello se solicitó previamente la autorización de los moderadores de la página.

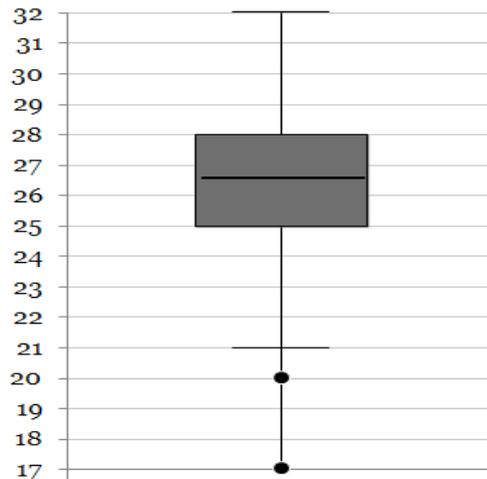
A continuación se presenta una descripción general de los datos estadísticos referentes a las personas que respondieron el cuestionario completamente, quienes fueron en total 24 personas<sup>19</sup> con edades entre 17 y 32 años que forman parte del foro Dragon Knights. Seguidamente se presenta una descripción de las variables edad, sexo y estado civil, mientras que otras variables como las socioeconómicas y culturales de la muestra no se tomaron en cuenta en este estudio.

Es importante aclarar que la fuente, tanto de los gráficos, como de los cuadros que se presentan en este apartado, corresponde a los datos obtenidos a través del cuestionario que estas personas respondieron.

---

<sup>19</sup> Debido a los registros proporcionados por el software empleado para los cuestionarios se observa que 44 personas de hecho iniciaron el cuestionario pero solamente 24 lo completaron.

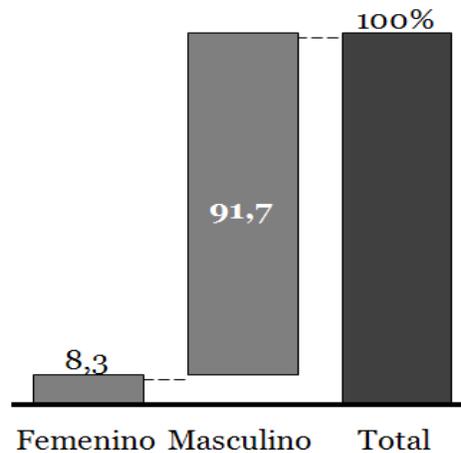
## Edad



**Figura 1. Rango, media y desviación estándar de la edad de los y las respondientes**

En relación con la edad, las personas participantes en el estudio tienen edades con un rango de años cumplidos entre 17 y 32 ( $R=15$ ), siendo 26 años el promedio (valor redondeado), la desviación estándar es igual a 3.2 y 26.5 años es la posición intermedia de la distribución, mientras que 26 y 27 años son los valores que ocurren con mayor frecuencia teniendo cuatro personas cada una de estas edades.

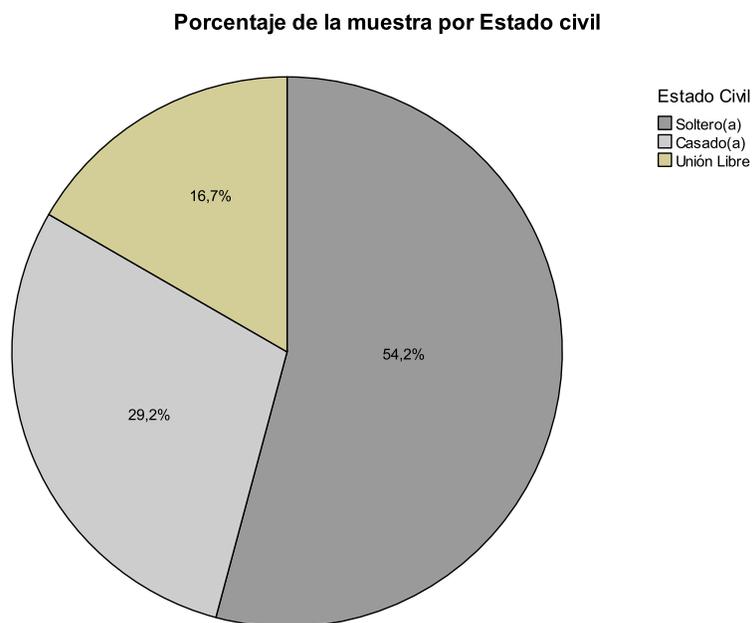
## Sexo



**Figura 2. Distribución porcentual de todas las personas que respondieron el cuestionario por sexo**

La muestra de este estudio está compuesta por 22 hombres, representando una mayoría significativa, mientras que solamente dos son mujeres. Por este motivo, se considera que la variable sexo – debido a la desproporción en la muestra - no permite establecer análisis comparativos en relación con otras variables. Si cabe destacar que los juegos relacionados a temas de guerra suelen atraer más a los hombres, así como los juegos orientados a logros y metas. *WoW* cabe en estas dos categorías.

**Estado Civil**



**Figura 3. Distribución porcentual por estado civil**

En relación con el estado civil, 13 son solteros(as), 7 son casados(as) y 4 viven en unión libre.

### **3. RESULTADOS DE LOS COMPONENTES DEL SENTIDO DE COMUNIDAD**

#### **3.1 Membresía**

##### **3.1.1 Resultados de la Observación Flotante y Entrevista**

El componente Membresía se refiere a la historia e identidad social compartidas por las personas que integran un grupo, los símbolos comunes, la seguridad, los derechos y deberes provenientes de esa membresía, así como las gratificaciones por el hecho de pertenecer a la comunidad, y finalmente, los límites de la membresía (Montero, 2004).

Un ejemplo general que permite comprender el significado de membresía pueden ser las afiliaciones o membresías que ofrecen diferentes comercios, como un supermercado o una red de médicos; en este caso alguien paga por una membresía y a cambio de ella recibe una tarjeta que lo(a) identifica como miembro de la “red”, esto le permite acceder a todos los beneficios que la membresía proporciona; los mismos pueden ir desde descuentos hasta productos y servicios que no se pueden adquirir si no se tiene la membresía.

Como parte de los resultados se encuentra que dentro del foro Dragon Knights se presenta una organización formal claramente estructurada durante todo el proceso; desde el momento en que alguien decide formar parte del mismo y es aceptado(a) hasta que cesa su participación, por lo menos dentro del espacio del foro. La variedad de la naturaleza de las interacciones y la evolución del grupo-comunidad con el paso del tiempo y experiencias deriva en nuevas formas de organización informal.

## **Manifestaciones de membresía**

### **a) Afiliación**

El proceso de afiliación al foro comienza cuando, ya sea por referencia de otra persona o por iniciativa individual, alguien solicita al foro ser admitido (a)<sup>20</sup> y después de la deliberación de quienes ya forman parte del foro se decide si se acepta o no.

Con respecto a la afiliación por referencia, generalmente existe una relación de amistad previa al juego o que se ha desarrollado a partir del juego que lleva a la asociación, y con ello a la creación de vínculos por las proezas y el crecimiento compartido. Se crea un vínculo a partir de lo compartido juntos pero el origen de la asociación es previo como la amistad en estudios, vecindario, etc. También hay gente que se conoce a través de foros o dentro del mismo juego pero con quienes la asociación en batalla (que es el campo donde el progreso se realiza) es posterior a la amistad.

El ingreso por logros que lleva a la afiliación consiste en ser aceptado en el grupo por los logros individuales como éxitos anteriores; una buena “fama” adquirida por buenos hábitos como jugador o jugadora (sean a la hora de batalla o en la etiqueta informal del juego) que llevan a la admisión y de ahí al logro de metas compartidas.

---

<sup>20</sup> Se hace una solicitud formal en el espacio “reclutamiento” donde la persona dice su edad, la zona horaria desde la que juega, su país de origen, el rol que desempeña dentro del juego – con el fin de evitar que existan muchos jugadores de una misma “raza” lo cual impediría los avances del grupo y buscando por otro lado nivelar los diferentes roles como grupo – así como una breve descripción de lo que podría aportar al grupo, incluyendo habilidades, destrezas, armas y herramientas entre otros.

## **b) Beneficios**

De la entrevista a uno de los moderadores y fundadores del foro se establece que, a nivel de membresía, los beneficios de pertenecer al foro que se plantearon originalmente con la creación del mismo son los siguientes:

- Un grupo de amigos (as): Este tema será abarcado con más detalle en las secciones posteriores, sin embargo, cabe señalar que los fundadores y moderadores del foro consideran que en los tres primeros años de vida del foro las actividades y comentarios se daban mayoritariamente en torno al juego ya que fue un período caracterizado por altos niveles de participación de los jugadores en el mismo pero los tres años posteriores las interacciones fueron orientadas hacia temas más lúdicos y de amistad ya que muchas personas dejaron de jugar pero aún así se mantuvieron como miembros del foro.
- Información: Diferentes temas relacionados directamente con el juego eran abordados en el foro, lo cual permitía estar al tanto de las últimas tendencias y noticias en relación al mismo. En el foro se comparte información sobre nuevos *releases* y parches para el juego, así como información para el intercambio de herramientas y objetos que se han obtenido a lo largo del juego.
- Oportunidad de decisión e influencia: Orientado a las misiones que grupos y subgrupos desarrollan en el juego en sí, así como a la dinámica que se establece dentro del propio foro en donde diferentes personas, debido a sus niveles de participación e involucramiento con el foro, llegan a ser reconocidas, respetadas y de gran influencia para los demás

- Solicitud de ítems dentro del juego: Una de las características del juego es que permite la acumulación de ciertos ítems u objetos, como por ejemplo armas, que pueden ser intercambiadas. El pertenecer al foro brinda la oportunidad de disponer de un mercado de libre intercambio
- Mayor organización: Al presentarse el foro como un espacio de encuentro de jugadores se propicia el uso del mismo como un medio para organizar actividades, tanto online – por ejemplo *quests* y *raids* – como *offline* (celebraciones de cumpleaños y otras)

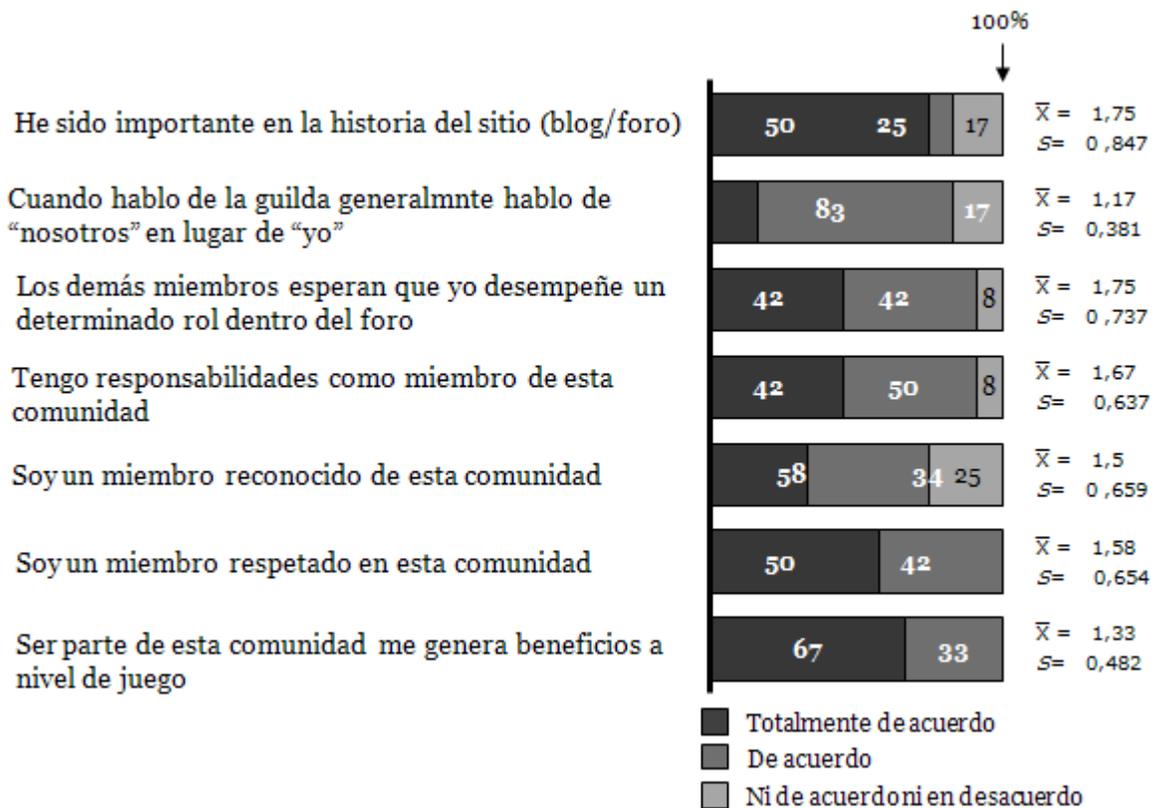
### **c) Deberes y responsabilidades**

A nivel del juego, entre más involucramiento hay con el mismo se adquieren responsabilidades que pueden afectar la vida fuera del juego; ejemplo de ello es que cuando es “temporada de *raids*” el tiempo se aparta como si fuera el de un trabajo y que el estado de salud, problemas personales, pareja o familia se ven relegados en ocasiones a segundo plano para “cumplir” con las responsabilidades adquiridas, pues se depende de un horario sincronizado como grupo para poder ir juntos en misiones y cumplir los objetivos comunes, convirtiéndose en una responsabilidad más de la que depende el avance de muchas personas y no sólo el propio. Las metas individuales se alcanzan como parte del grupo.

#### **3.1.2. Resultados del Cuestionario de Sentido de Comunidad**

Para evaluar membresía se creó una sub-escala dentro del cuestionario de sentido de comunidad, la cual está compuesta de siete ítems. Esta sub-escala tuvo un alfa de cronbach de 0,77.

Los resultados de los ítems que componen la escala se presentan a continuación:



**Figura 4. Resultados, Media y Desviación Estandar de los indicadores de membresía**

El puntaje promedio de esta escala es de 1,54 (S=0,42) donde los indicadores “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo” (1 y 2 respectivamente) se ubican como la moda con un R=1.

	1. He sido importante en la historia del sitio (blog/foro)	2. Cuando hablo de la guilda generalmente hablo de "nosotros" en lugar de "yo"	3. Los demás miembros esperan que yo desempeñe un determinado rol dentro del foro	4. Tengo responsabilidades como miembro de esta comunidad
N	Válido 24	24	24	24
	Perdido 0	0	0	0
Media	1,75	1,17	1,75	1,67

Mediana		1,50	1,00	2,00	2,00
Moda		1	1	1 <sup>a</sup>	2
Desviación Estándar		,847	,381	,737	,637
Varianza		,717	,145	,543	,406
Rango		2	1	2	2
Mínimo		1	1	1	1
Maximum		3	2	3	3
		<b>5. Soy un miembro reconocido de esta comunidad</b>	<b>6. Soy un miembro respetado en esta comunidad</b>	<b>7. Ser parte de esta comunidad me genera beneficios a nivel del juego</b>	
N	Válido	24	24	24	
	Perdido	0	0	0	
Media		1,50	1,58	1,33	
Mediana		1,00	1,50	1,00	
Moda		1	1	1	
Desviación Estándar		,659	,654	,482	
Varianza		,435	,428	,232	
Rango		2	2	1	
Mínimo		1	1	1	
Maximum		3	3	2	

a. Existen múltiples modas; se presenta el valor más pequeño.

**Tabla 1. Descripción estadística de los ítems que componen la sub-escala de membresía**

Seguidamente se comentan las frecuencias de los resultados encontrados para cada uno de los ítems que componen la escala de membresía.

Un 50% indica estar totalmente de acuerdo con que ha sido importante en la historia del foro mientras que un 25% está de acuerdo con esta afirmación y el restante 25% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo. Como se observa en la figura 4 y en la tabla 1, éste es el ítem que obtiene mayor frecuencia para el puntaje más bajo

que se obtuvo en esta subescala, el cual es *ni de acuerdo ni en desacuerdo* (representado con el número 3) ya que reporta una frecuencia de 6.

Aproximadamente el 83% de los (as) respondientes – es decir, 20 personas- está totalmente de acuerdo con que al hablar del foro utiliza la palabra “nosotros” en lugar de “yo”, mientras que un 17% está de acuerdo con esta afirmación. Como se mostro anteriormente, los resultados de este ítem, en particular, representan la mayor homogeneidad que se reporta para toda la subescala de membresía, ya que “*Totalmente de acuerdo*” representa por mucho la mayoría de los resultados y cuatro frecuencias ubicadas dentro de “*De acuerdo*” se consideran valores atípicos.

Para el ítem “*Los demás miembros esperan que yo desempeñe un determinado rol dentro del foro*”, 10 personas afirmaron estar totalmente de acuerdo con esta afirmación, representando un 42%; otras 10 indican estar de acuerdo, representando otro 42% y el restante 16%, es decir, 4 personas no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

El 42% de quienes respondieron está totalmente de acuerdo con que tiene responsabilidades como derivadas de su membresía al foro, el 50% está de acuerdo con esta afirmación y el restante 8% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Un 58% de las personas respondientes está totalmente de acuerdo en considerarse alguien reconocido (a) en esta comunidad, el 34% está de acuerdo con esta afirmación y el restante 8% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo. Mientras que para el ítem “*Soy un miembro respetado en esta comunidad*”, el 50% está totalmente de acuerdo con esta afirmación, 42% está de acuerdo y el restante 8% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Finalmente, para el ítem “*Ser parte de esta comunidad me genera beneficios a nivel del juego*”, 16 personas; es decir el 67%, están totalmente de acuerdo mientras que 8 personas, el 33% restante, están de acuerdo con tal afirmación.

### **3.2 Integración y Satisfacción de necesidades personales**

#### **3.2.1. Resultados de la Observación Flotante y Entrevista**

La integración y satisfacción de necesidades se refiere a la capacidad de la comunidad, como grupo a satisfacer una variedad de áreas de la vida de quienes la integran; tanto necesidades fundamentales como las de socialización y soporte emocional como las que aumentan la salud integral como la diversión e información. También se refiere a un nivel de integración posible al compartir un código social de lenguaje, conductas esperadas e intereses comunes. Es este código común el que permite acceder a los beneficios que llevan a la satisfacción de estas necesidades.

El foro de *Dragon Knights* provee medios para satisfacer necesidades de diversos tipos para sus integrantes en cuanto comparten un espacio y lenguaje técnico del juego y de tecnologías de la información e informática que les permite acceder a estos beneficios. El medio de acceso es la membresía al sitio y el lenguaje compartido para la comprensión de este espacio de información, siendo estos elementos los que permiten disfrutar de recursos compartidos, beneficios emocionales o ventajas como espacios lúdicos, de desahogo emocional, recursos in-game, la integración de intereses comunes, acceso a un mercado real entre miembros, respeto y satisfacción personal.

Las razones detectadas para el abandono del foro y/o la comunidad, así como el eventual cierre del sitio incluyen comentarios sobre la sostenibilidad de la página en términos de los deberes adquiridos y el tiempo invertido en comparación a los

beneficios percibidos por el usuario. La más notable de esas razones es la disminución del factor diversión.

## **Manifestaciones de Integración y satisfacción de necesidades**

### **a) Recursos del juego**

Como miembro del grupo todo usuario tiene acceso a recursos dentro del juego que incluyen reparaciones para el equipo usado por sus avatares, distribución de los premios por el esfuerzo conjunto y estrategias para apoyar el progreso dentro del espacio mediado por computadora. Estos beneficios son de claro conocimiento público pero también es común la petición de ítems o beneficios de lujo a través de solicitudes formales a la tesorería virtual del sitio.

### **b) Acceso a un mercado real de bienes físicos y virtuales**

Se categorizaron 50 temas orientados específicamente al intercambio comercial. Los anuncios de ofertas de comercios, adquisición de juegos, expansiones para juegos, *hardware*, juguetes, aplicaciones y otros son intercambios que se dan entre quienes forman parte de la comunidad y son organizados para ser ejecutados tanto en el espacio mediado por computadora (dentro del juego) o en un espacio físico con bienes materiales.

### **c) Estatus y respeto**

El lenguaje utilizado dentro del foro es informal pero es consenso popular que debe existir un respeto implícito hacia los demás y que toda forma de insulto o burla es parte de un código de amistad común en sitios centrados en *gamers* (*gamer* entendido como alguien cuya actividad de jugador es parte esencial de su estilo de vida). Por

ejemplo, existen temas dedicados exclusivamente a insultar a otros miembros como es el caso de *Luna sucks* (Luna apesta) que está dedicado a compilar opiniones negativas sobre uno de los miembros (Luna), sin embargo, esto no era una forma de *cyber bullying* como podría pensarse por la descripción del tema, sino una broma común de acuerdo entre todos incluyendo a Luna. Este tipo de broma es común en el sitio.

Los usuarios expresan sentirse respetados en sus opiniones y como sujetos de derecho dentro del sitio y consideran el estatus como algo adquirido por los logros y que no se ve disminuido por los errores *in-game*.

#### **d) Espacios lúdicos y de esparcimiento**

Los espacios de recreación son los más frecuentes dentro del sitio, con un total de 262 temas de los 942 totales categorizados bajo la etiqueta de temas lúdicos. Este dato así como la razón de unión del grupo (jugar) destaca la diversión como el motivo principal de reunión y permanencia de los miembros en el sitio. El aburrimiento como causa de salida más frecuente es uno de los reportes más comunes para el cierre del sitio pues deja con el tiempo de satisfacer la necesidad de recreación en opinión de los miembros.

En determinado momento los espacios lúdicos no se limitaron al espacio mediado por computadora y se extendieron al encuentro cara a cara<sup>21</sup>. El constante deseo de este tipo de interacción se presenta en numerosos *posts* en los cuales se organizan actividades *offline* a través del foro, todas estas actividades de tipo lúdico. Ejemplo de esto es el tema *Costa Rica – Lugares de interés* en el que la comunidad

---

<sup>21</sup> Como el observado en el tema **Costa Rica - Lugares de interés** o las múltiples reuniones para parrilladas organizadas a lo largo de los años de funcionamiento del sitio.

procura, por medio de la discusión, proponer actividades *offline* para un visitante extranjero en vacaciones que pertenece al gremio; el tema pasa de satisfacción de necesidades individuales a grupales de interacción cuando deciden tomar parte en las vacaciones de este miembro como grupo.

El spam, usualmente visto en espacios mediados por computadora como algo negativo, se vuelve en ocasiones modo de diversión al convertirse en *trolling*<sup>22</sup> y llega a volverse objetivo en sí mismo.

#### **e) Popularidad, reconocimiento y satisfacción personal**

El registro de los logros como grupo en el espacio *in-game* es una constante; una sección del foro está destinada exclusivamente al anuncio y reconocimiento de los logros grupales en *raids* e instancias dentro del espacio *in-game*. La sección Noticias, establecida para éste objetivo sólo contiene un tema no relacionado y corresponde a un error de publicación con una solicitud de ingreso que correspondía a otra sección. Este espacio es también lugar de adquisición de estatus y popularidad por los éxitos individuales dentro de la tarea grupal pero la popularidad es otorgada por otras personas en sus expresiones de felicitación.

#### **f) Ayuda material y psicológica**

El foro es lugar frecuente para la solicitud de espacios de escucha y consejo en asuntos familiares, de pareja, búsqueda de empleo y servicios. La organización para los

---

<sup>22</sup> El trolling es fácilmente comparable al choteo costarricense, a molestar intencionalmente a otros tomando ventaja de la confianza y la amistad.

*raids*<sup>23</sup> es reportada como fundamental para el éxito de los objetivos conjuntos con la misma importancia que el apoyo en el momento mismo del *raid*<sup>24</sup>.

### **g) Acceso a información**

En el grupo hay libre acceso a toda la información de juego; por ejemplo, la riqueza total acumulada por el grupo, ítems y estrategias<sup>25</sup> compiladas por la memoria automática o intencional del foro. Éste provee además espacios de información acerca de noticias mundiales del juego, de la vida política, nacional, internacional, comunitaria offline y sobre computación.

La necesidad de información es satisfecha también en temas logísticos como es el caso de “*Guild Members Forum Access*” que se compone solamente de la petición y autorización de acceso de los miembros a todos los derechos de ingreso a temas que por pertenecer al foro les corresponden.

### **h) Integración**

Quienes forman parte del foro comparten metas, objetivos comunes, un lenguaje y un sentido de unión que les permite acceder a estos beneficios al encontrarse en un pacto social unido por estos factores. Es apartir de estos intereses hacia el futuro y

---

<sup>23</sup> El tema *Weekly Raid* quest es uno de muchos ejemplos.

<sup>24</sup>“Llevamos ya varias semanas corriendo ICC, los grupos de 10 se van armando cada vez más y aun así, no hemos visto los kills de los bosses finales de cada ala”. Metallan en el tema *Guild Firsts* en ICC 10 en Noticias. Los resaltados son nuestros.

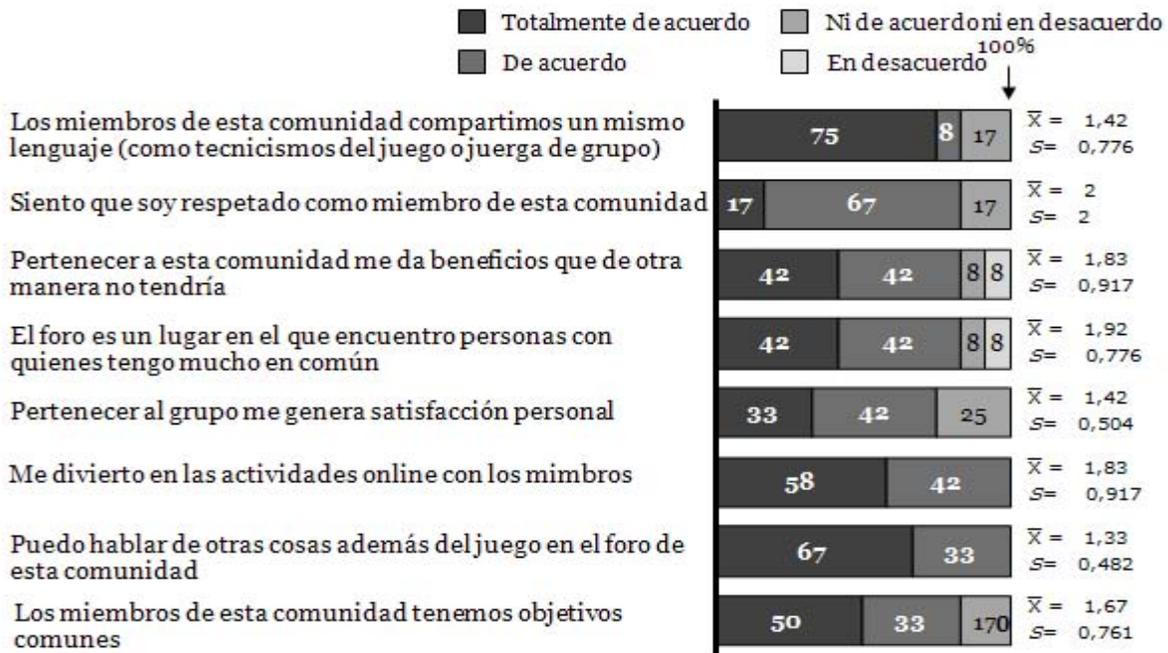
<sup>25</sup> En el tema *What A Long, Strange Trip It's Been, The Guide!* Se publican noticias del juego para los jugadores y el establecimiento de nuevos objetivos bajo la promesa de recompensas importantes con el tiempo un tema meramente informativo se convirtió en guía para ayudar a otros jugadores a lograr las metas comunes por parte de quienes están mas avanzados en la tarea.

referentes pasados que el foro tiene la posibilidad de satisfacer a sus integrantes en los mismos términos y condiciones.

Un elemento presente en el foro de *Dragon Knights* y que es un aspecto notorio en los foros de internet es que existe explícitamente un contrato de aceptación de términos y condiciones formal para el ingreso, que suele explicar los objetivos y referentes de esa comunidad y las conductas aceptables o castigadas dentro de la misma.

### 3.2.2. Resultados del cuestionario de Sentido de Comunidad

La evaluación de *Integración y satisfacción de necesidades* se realizó con una sub-escala dentro del cuestionario de sentido de comunidad compuesta por ocho ítems y que contó con un alfa de cronbach de 0,73. Los resultados de esa sub-escala son los siguientes:



**Figura 6. Resultados, Media y Desviación Estandar de los indicadores de Integración y Satisfacción de Necesidades**

El puntaje promedio de esta escala es de 1,68, ( $S=0,43$ ) donde los indicadores “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo” (1 y 2 respectivamente) se ubican como la moda con un  $R=1$ .

		1. Los miembros de esta comunidad compartimos un mismo lenguaje (como tecnicismos del juego o juerga de grupo)	2. Siento que soy respetado como miembro de esta comunidad	3. Pertenecer a esta comunidad me da beneficios que de otra manera no tendría	4. Pertenecer al grupo me genera satisfaccion personal
N	Válido	24	24	24	24
	Perdido	0	0	0	0
	Media	1,42	2,00	1,83	1,92
	Mediana	1,00	2,00	2,00	2,00
	Moda	1	2	1 <sup>a</sup>	2
	Desviación Estándar	,776	,590	,917	,776
	Varianza	,601	,348	,841	,601
	Rango	2	2	3	2
	Mínimo	1	1	1	1
	Maximum	3	3	4	3
		5. Me divierto en las actividades online con los miembros del grupo	6. El foro es un lugar en el que encuentro personas con quienes tengo mucho en común	7. Puedo hablar de otras cosas además del juego en el foro de esta comunidad	8. Los miembros de esta comunidad tenemos objetivos comunes
N	Válido	24	24	24	24
	Perdido	0	0	0	0
	Media	1,42	1,83	1,33	1,67
	Mediana	1,00	2,00	1,00	1,50
	Moda	1	1 <sup>a</sup>	1	1
	Desviación Estándar	,504	,917	,482	,761
	Varianza	,254	,841	,232	,580

Rango	1	3	1	2
Mínimo	1	1	1	1
Maximum	2	4	2	3

a. Existen múltiples modas; se presenta el valor más pequeño.

**Tabla 4. Descripción estadística de los ítems componentes de la sub-escala de Integración y Satisfacción de Necesidades**

Seguidamente se presentan los resultados encontrados para cada uno de los ítems que componen la escala de membresía.

Un 75% de las personas que respondieron el cuestionario está totalmente de acuerdo con que comparte un mismo lenguaje, tecnicismos de grupo y juego, 8.3% está de acuerdo con esta afirmación y el restante 16,7% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo. Como se observa en la figura 6 y en la tabla 4, este es el ítem que obtiene mayor frecuencia para el puntaje más alto de la subescala, el cual es *totalmente de acuerdo* (representado con el número 1) ya que reporta una frecuencia de 18.

Un 16,7% está totalmente de acuerdo con la afirmación *Soy respetado como miembro de esta comunidad*, un 66,7% está de acuerdo con la afirmación y el restante 16,7% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

El 41,7% de las personas está totalmente de acuerdo con que pertenecer a esta comunidad le da beneficios que de otra manera no tendría, un 41,7% está de acuerdo con esta afirmación, el 8,3% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 8,3% se manifiesta en desacuerdo con la afirmación. Este ítem y el de la afirmación *El foro es un lugar en el que encuentro personas con quienes tengo mucho en común* son los únicos ítems de la subescala con respuestas negativas (representados con el número 4).

Con respecto al ítem *el foro es un lugar en el que encuentro personas con quienes tengo mucho en común*, el 41,7% está totalmente de acuerdo, otro 41,7% está de acuerdo con esta afirmación, un 8,3% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo y el restante 8,3% se manifiesta en desacuerdo. Los únicos ítems con respuestas de valores negativos tienen frecuencias iguales de aceptación o rechazo a las afirmaciones.

Un 33,3% está totalmente de acuerdo con que pertenecer al grupo le genera satisfacción personal, mientras que un 41,7% está de acuerdo con esta afirmación y el restante 25% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo. Como puede observarse en la figura 6 y el cuadro 4 este es el ítem con mayor frecuencia de indecisión ante la afirmación, con una frecuencia de 6 en la respuesta *ni de acuerdo ni en desacuerdo* (representado con el número 3).

El 58,3% de los respondientes está totalmente de acuerdo con la afirmación de que se divierte en las actividades *online* con otros(as) integrantes del grupo y un 41,7% está de acuerdo con esta afirmación. Un 66,7% está totalmente de acuerdo con que puede hablar de otras cosas; otros temas además del juego en el foro de esta comunidad y un 33,3% están de acuerdo con esta afirmación. Estos dos ítems destacan por no tener respuestas negativas (es decir, respuestas *En desacuerdo* ni *Totalmente en desacuerdo*) ni de indecisión (respuesta es igual a *Ni de acuerdo ni en desacuerdo*).

Un 50% está totalmente de acuerdo con los miembros de la comunidad tienen objetivos comunes, un 33,3% está de acuerdo con esta afirmación y el restante 16,7% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

### 3.3 Influencia

#### 3.3.1 Resultados de la Observación Flotante y Entrevista

Para efectos de esta investigación la influencia se refiere a la capacidad autopercebida de las personas para generar en otros(as), acciones y pensamientos así como al impacto de sus acciones y opiniones sobre el resto del grupo; esto a partir del respeto que genera la percepción de esa persona dentro de la comunidad. La influencia como componente del sentido de comunidad tiene un efecto observable dentro de foros gracias al conteo de visitas y respuestas a temas, la emulación de acciones de esa persona, apoyo a posiciones de la misma y la solicitud explícita de opiniones que le hacen otros miembros dentro de la comunidad.

La Influencia fue valorada a partir de las mismas entrevistas a contactos claves, las observaciones con métodos de etnografía virtual y el instrumento mencionado en otros apartados. Los resultados obtenidos se presentan a continuación.

La mayoría de quienes integran el foro da por sentado que sus participaciones tienen un grado alto de impacto sobre otras personas en el mismo y que eso es señal de respeto a sus opiniones.

En el sitio es observable la horizontalidad donde los cambios de liderazgo y rol son constantes y dependientes de condiciones *offline*<sup>26</sup> pero este rol implica responsabilidades específicas para el grupo y no una jerarquía marcada, mientras que el liderazgo es definido por acciones que otros siguen (entrar o dejar el sitio,

---

<sup>26</sup> El tema La historia de DK en temas generales da cuenta de los cambios en roles de moderación y liderazgo tanto dentro del juego como del foro desde su creación hasta la entrada de su último periodo de administración, el único evento no registrado es el cierre del sitio pues no existe ya el lugar donde el registro sería realizado

participación en forma de views, posts, acciones in-game) sin importar el rango oficial que se tenga en el grupo.

## **Manifestaciones de influencia**

### **a) Impulso a la actividad dentro de un tema o conversación dentro del foro**

La actividad dentro de los temas es observable mediante el número de respuestas que se generan a partir de la creación de un tema o las respuestas de las personas a ese mismo tema; esto es contabilizado en el foro y deja un registro permanente de todas las conversaciones permitiendo observar los temas más populares entre usuarios (as). La capacidad para generar actividad en estos temas fue considerada como un indicador de influencia dentro del grupo al revelar su capacidad para generar respuestas cuantificables del impacto de las opiniones de cada personas en las demás.

La siguiente tabla presenta la actividad generada a partir de ciertos temas en el foro:

Categorías	Número de <i>posts</i>	Total de <i>replies</i>
Temas lúdicos (spam positivo y negativo, bromas, trolling etc)	262	5212
Temas generadores de grupo (historia del grupo, saludos, proyectos y experiencias personales, información de contacto )	162	3378
Temas técnicos dentro del juego (UI, avatar, técnicas, tácticas, opiniones dentro del juego estadísticas ingame)	98	1650

Temas organizando actividades online (deWoW u otros, incluyen solo las actividades en que algún miembro o varios puedan involucrarse, si ningún miembro puede participar se considera anuncio y será puesto en otro apartado)	87	2330
Temas informativos del WoW (temáticos, expansiones, historia y anuncios oficiales del juego)	75	968
Información (sean noticias propias, locales o internacionales, que no estén involucradas con su experiencia directa con WoW. Incluye la solicitud u oferta de información no lúdica y anuncios de futuras actividades sin llegar al nivel de organización offline u online).	54	639
Intercambio comercial (virtual o no, ofertas, adquisición de juegos expansiones, hardware juguetes, apps, etc entre usuarios o fuera)	50	586
Temas organizando actividades off-line (esto incluye todo encuentro físico, cara a cara que los miembros procuren inicialmente por medio del foro)	43	2049
Temas post WoW /offWoW (anuncios de salida, seguimiento de usuarios o de otros juegos tras la salida de WoW)	43	874
Temas técnicos dentro del sitio (acceso, passwords, incluye el anuncio de esta investigación a	33	903

los usuarios, organización del foro y no de sus temas organización como grupo online)		
Temas que corresponden a otras secciones (como reclutamiento)	22	417
Temas sobre computación	12	121
Tema no identificado	2	1

**Tabla 2. Categorización de posteo (*posts*) en la sección de temas generales**

Como se puede observar los temas que generan mayor número de *posts* son los temas lúdicos, seguidos de temas generadores de grupo, temas técnicos sobre el juego y temas organizando actividades en línea.

Por su parte, los *posts* que generan mayor número de respuestas – *replies* - son los de temas lúdicos, seguidos de temas generadores de grupo, temas organizando actividades en línea y temas organizando actividades *offline*.

Cabe observar que si bien, en términos de número de *posts* la organización de actividades *offline* se ubica en 8vo lugar, la misma genera elevados números de participación e interés, lo cual la ubica en 4to lugar con respecto a los *replies* que se generan.

### **b) Impulso a emular acciones tomadas por el/la miembro**

Muchos temas en el foro dan cuenta de numerosas acciones tomadas por miembros que fueron luego imitadas por otros. La organización de estrategias y planes específicos para avanzar dentro del juego fue usada como referencia por otros usuarios del foro en pro de avanzar en los objetivos que unieron al grupo: el juego de *WoW*. Aquellos que tomaban como referencia las acciones del iniciador o la iniciadora del

tema reportan resultados y dan muestras de agradecimiento por la guía, dando reconocimiento a la autoría y confirmando posiciones de liderazgo dentro del grupo.

La salida o ingreso de una persona al grupo es consistentemente seguida por otros usuarios en la misma dirección; así, temas que anuncian el retiro de alguien del juego pero su permanencia en el foro son usualmente aprovechados por otros para anunciar similares decisiones de abandonar el espacio de juego pero conservar la membresía al sitio.

Por otro lado, las solicitudes exitosas de ingreso al foro son, en el mayor de los casos, seguidas por nuevas solicitudes por parte de amistades del primer solicitante. Estas tendencias muestran impacto de acciones *online* en las acciones *online* de los demás y no sólo de sus opiniones.

La participación dentro de esta CMC tiene un impacto observable en las acciones del resto de sus integrantes, por ejemplo, la salida e ingreso de usuarios de la comunidad, así como sus opiniones y respuestas llevan cambios en el rol y el liderazgo.

Las razones detectadas para la salida del foro pertenecen a 3 categorías:

- Económicas *offline* que impidan el pago de la mensualidad del juego
- Personales (obligaciones familiares)<sup>27</sup>
- El foro deja de satisfacer necesidades<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Muchos de los jugadores dentro de los temas del foro tenían como estado civil soltero y a medida que avanza la línea temporal y como es esperado se van adquiriendo responsabilidades como un matrimonio o hijos. En la muestra 7 de las 24 personas son casadas.

<sup>28</sup> Incluye el aburrimiento como causa de salida pues deja de cumplir la necesidad de recreación y la sostenibilidad de una CMC depende también de acuerdo a la bibliografía consultada al superávit percibido entre el costo de inscripción y ganancia que el/la usuario/a considera obtiene al pertenecer al grupo.

Un total de 43 temas<sup>29</sup> son contabilizados bajo la etiqueta “post *WoW* /off *WoW*” compuesto por anuncios de salida del foro y la permanencia de quienes se conservan dentro de él aunque hayan migrado hacia otros juegos o actividades tras la salida de *WoW*.

### **c) Solicitudes de feedback y opiniones de parte de otros miembros**

La revisión de la totalidad de los temas deja ver constantes solicitudes de información por parte integrantes con menos experiencia, o que se encuentran en los niveles iniciales del juego, para guiarse o tener éxito dentro del espacio *in-game*. Las respuestas alteran directamente las estrategias de quien solicita la información en pro del avance dentro del juego y da a quien provee esta información *feedback* de su utilidad e influencia dentro del grupo.

La solicitud de información también incluye aspectos *offline* destacando por su cantidad la solicitud de opiniones acerca de temas de computación en general<sup>30</sup>, opciones de consumo diario, sugerencias para la vida familiar y de pareja<sup>31</sup>.

### **3.3.2 Resultados del Cuestionario**

Los puntajes de influencia fueron recolectados por medio de una sub-escala de 3 ítems que expresaban ya sea la capacidad de generar actividad dentro del foro, la

---

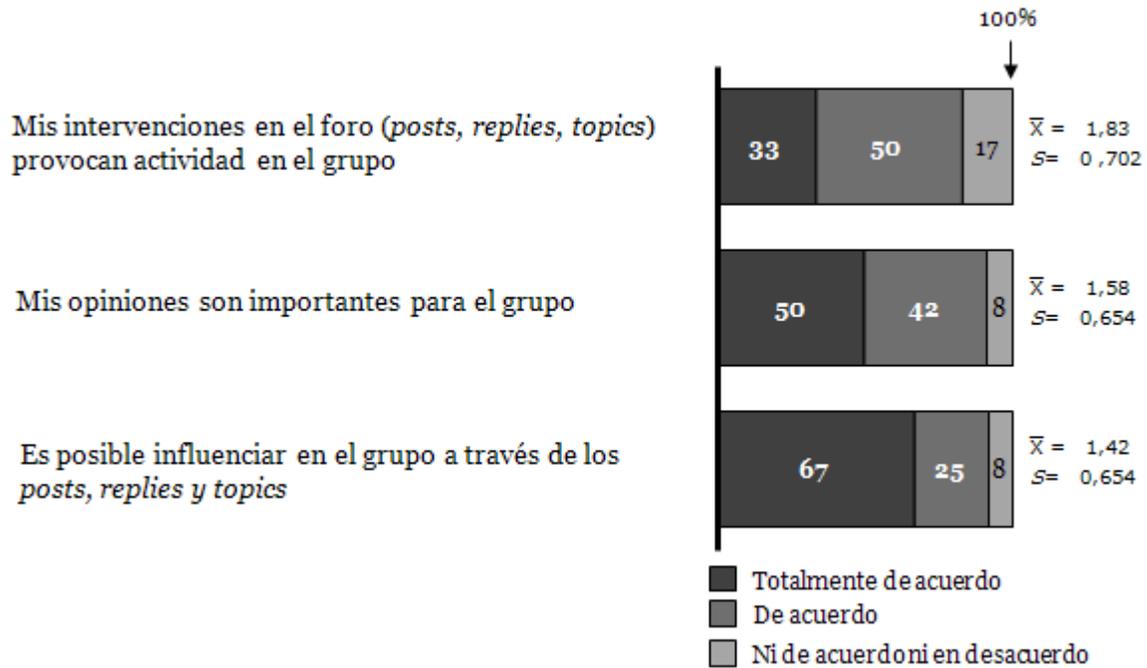
<sup>29</sup> The end of an era..., Que juegos juegan los jugadores?, Morkai se retira a meditar, Chau chau adiós DKGuild.net y Vacaciones de Sorak son algunos ejemplos.

<sup>30</sup> Consejos para solución de problemas, reparación de hardware, adquisición de software, o la comparación de tecnologías o técnicas para lograr un mejor desempeño de los equipos fueron incluso categorizados por separado durante la lectura total del foro por su constante aparición.

<sup>31</sup> Por ejemplo la solicitud de opinión sobre como optimizar el tiempo online sin afectar la vida offline, consejos para padres nuevos a partir de la experiencia de miembros que lo son hace más tiempo o como lidiar con situaciones de duelo antes pérdidas familiares.

importancia de las opiniones sobre el grupo en general o la capacidad de generar acciones en el resto del grupo a través de su participación en el foro (posts, replies, topics).

Esta sub-escala reportó un alfa de cronbach de 0,85.



**Figura 5. Resultados, Media y Desviación Estandar de los indicadores de influencia**

El puntaje promedio para la sub-escala de Influencia fue 1,61 (S=0,59), las respuestas “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo” (1 y 2 respectivamente) se ubican como la moda con un R=2.

	1. Mis intervenciones en el foro (posts - replies - topics) provocan actividad en el grupo	2. Mis opiniones son importantes para el grupo	3. Es posible influenciar en el grupo a través de los posts- replies - topics
N	Válido	24	24

Perdido	0	0	0
Media	1,83	1,58	1,42
Mediana	2,00	1,50	1,00
Moda	2	1	1
Desviación Estándar	,702	,654	,654
Varianza	,493	,428	,428
Rango	2	2	2
Mínimo	1	1	1
Maximum	3	3	3

**Tabla 3. Descripción estadística de los ítems componentes de la sub-escala de Influencia**

Una revisión de los puntajes de cada ítem de la sub-escala de Influencia se presenta a continuación.

Un 33.3% de los respondientes está totalmente de acuerdo con que sus intervenciones provocan actividad en el foro, un 50% está de acuerdo con tal afirmación y un 16.7% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Como se observa en la figura 5 y en la tabla 3, este es el ítem que obtiene mayor frecuencia en la subescala para la respuesta *Ni de acuerdo ni en desacuerdo* (representado con el número 3) ya que reporta una frecuencia de 4.

Un 50% indica estar totalmente de acuerdo con que sus opiniones han sido importantes para el grupo, un 41,67% está de acuerdo con esta afirmación y el restante 8.33% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

El 66,7% está totalmente de acuerdo con que es posible influenciar en el grupo a través de los posts, replies, o topics, el 25% está de acuerdo con esta afirmación y el restante 8,3% no se manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo. Este es el ítem que obtiene mayor frecuencia para el puntaje más alto de la subescala, el cual es *totalmente de acuerdo* (representado con el número 1) ya que reporta una frecuencia de 16.

### **3.4 Compromiso y lazos emocionales compartidos**

#### **3.4.1 Resultados de la Observación Flotante y Entrevista**

Compromiso y lazos sociales compartidos se refiere a relaciones estrechas de afectividad entre los miembros, que trascienden sus obligaciones explícitas como miembros y se vuelven de nivel personal.

En este foro se observó que la pertenencia y la participación en el mismo continúan aun cuando se deja de compartir el motivo explícito inicial de reunión que es el juego en sí mismo.

El foro tuvo una vida – en el espacio asignado para él en Internet – de seis años, sin embargo, tal y como señalan muchos de sus integrantes, se puede decir que los primeros tres años el objetivo principal del foro fue claramente orientado al juego mientras que en los tres siguientes años se daba más una dinámica social ya que algunos miembros dejaban de jugar *WoW* pero se mantenían fieles al grupo y al foro.

#### **Manifestaciones de compromiso y lazos emocionales compartidos**

##### **a) Responsabilidad social**

En el tema *Morkai se retira a meditar* se observa a un jugador que expresamente avisa su salida del juego pero informan de su permanencia en el foro, asimismo indica su compromiso para cumplir con responsabilidades online aún después de su salida. La respuesta provocada es de simpatía e incluso otro miembro decide seguir el ejemplo de este usuario:

*“Como que se puso de moda lo de darse un break. Walimai, Chuz, Morkai, Sorak.... Di yo voy en esas también, voy a congelar la cuenta por un tiempo ya que así*

va a estar difícil armar teletón, además de que ya me hace falta un breakcito”.

Comentario de Sister en el tema *Morkai se retira a meditar* dentro de temas generales.

## **b) Memoria colectiva**

Como se mencionó anteriormente algunos de los primeros miembros del foro elaboraron un documento que relata la historia y orígenes del mismo, sin embargo, más allá de los hechos que dan origen al grupo los mismos provocan el surgimiento de diferentes emociones con respecto a esta historia.

En el tema *¿Qué juegos juegan los jugadores?* Se da seguimiento a los miembros del foro que ya no juegan *WoW*. El tema trata sobre las actividades *online* como jugadores que los participantes que ya no juegan *WoW* estén realizando. Todos los participantes declaran abandono de su objeto original de reunión y sin embargo, se conservan en la comunidad. Este tema sirve como espacio de reunión comparable a una reunión de generación de ex alumnos (as) de un centro educativo; comunidades humanas que tras su disolución oficial conservan unidad informal.

Un detalle a notar es la expresión constante del deseo de regresar al juego que los hizo grupo en un primer momento.

## **c) Actividades sociales**

Otro indicador de compromiso y lazos emocionales compartidos tiene que ver con la organización de actividades sociales o actividades *offline* entre quienes conforman el foro; estas actividades incluyen celebraciones de cumpleaños y parrilladas<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> El tema *LMF DK BBQ!* Dentro de los temas generales es una muestra de ello. En el mismo se llevó a cabo una convocatoria que inició el 11 de marzo del 2011 para una parrillada que se llevó a cabo el 25 de junio del 2011. Esta

Las personas que confirman su asistencia a tales actividades y no asisten al final reciben una especie de castigo social por faltar a su palabra; esto incluye una lista pública de personas que cancelaron<sup>33</sup>. Se da una reacción de molestia ante la ausencia a la congregación grupal, el nivel de ridiculización e insulto cabe en lo esperado pues en Internet es mucho más fuerte el uso de la chota y el *trolling* que en el encuentro cara a cara gracias a la pseudo o total anonimidad.

La asistencia reportada como exitosa para una actividad *offline* de un grupo primordialmente *online* hace notar cohesión grupal y un impulso a formación de lazos de amistad profundos.

La organización de actividades *offline* también responde a la demanda o las nuevas necesidades que se crean en el foro una vez que el juego ha pasado a un segundo plano para muchas personas que, por circunstancias de sus vidas cotidianas como trabajo, responsabilidades familiares, etc, han tenido que mermar o finalizar su participación en el juego. De esta manera, se buscan soluciones alternativas de encuentro y la organización de actividades *offline* se perfila como una estrategia para el mantenimiento del grupo incluso después de la pérdida de su lugar de encuentro, el foro.

---

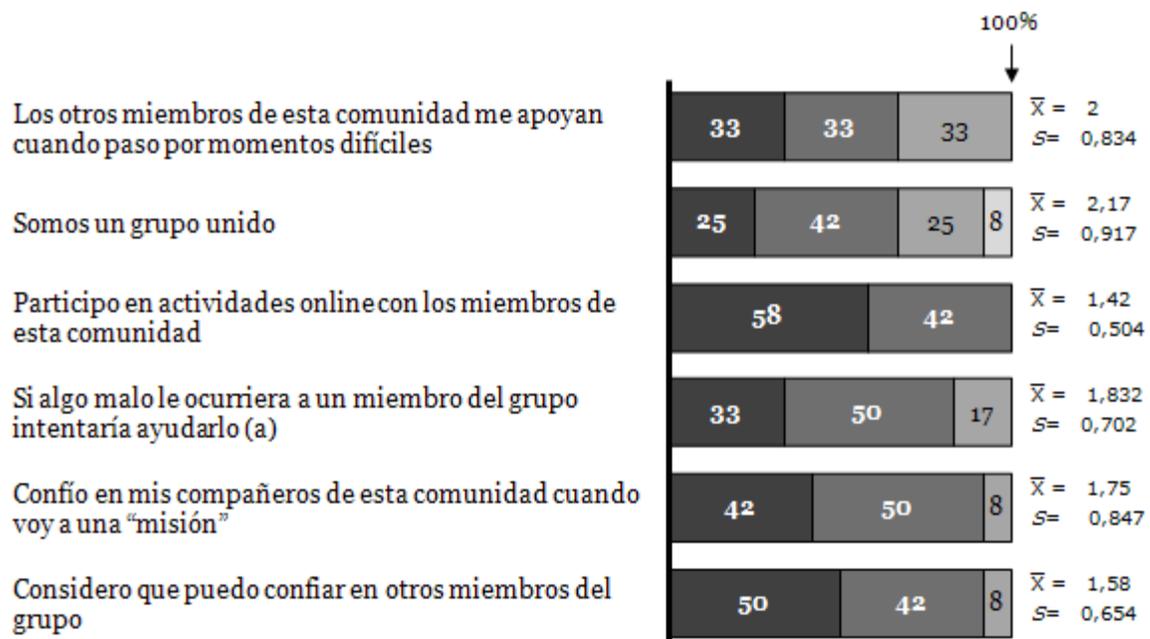
actividad estuvo abierta a jugadores de WoW en general y no sólo para miembros del foro; de manera que se podían llevar invitados externos que también jugaran WoW.

<sup>33</sup> “Los pura mierdas:...” Esta cita es seguida por una lista de lo que confirmaron asistencia y no llegaron y es reforzado con un título grande al final que repite “PURA MIERDAS” Comentario de Chuz dentro del tema **LFM DK BBQ!**

### 3.4.2. Resultados del Cuestionario de Sentido de Comunidad

Para la evaluación de *Compromiso y lazos emocionales compartidos* se creó una sub-escala dentro del cuestionario de sentido de comunidad que fue aplicado a los miembros del foro; la misma está compuesta de seis ítems y reportó un alfa de cronbach de 0,76.

Los resultados de los ítems que componen la escala se presentan a continuación:



**Figura 7. Resultados, Media y Desviación Estandar de los indicadores de compromiso y lazos emocionales compartidos**

El puntaje promedio de esta escala es de 1,79 (S=0,5) donde el indicador "De acuerdo" (2) se ubica como la moda con un R=2.

		1. Los otros miembros de esta comunidad me apoyan cuando paso por momentos difíciles	2. Somos un grupo unido	3. Participo en actividades online con los miembros de esta comunidad
N	Válido	24	24	24
	Perdido	0	0	0
	Media	2,00	2,17	1,42
	Mediana	2,00	2,00	1,00
	Moda	1 <sup>a</sup>	2	1
	Desviación Estándar	,834	,917	,504
	Varianza	,696	,841	,254
	Rango	2	3	1
	Mínimo	1	1	1
	Maximum	3	4	2
		4. Si algo malo le ocurriera a un miembro del grupo intentaría ayudarlo (a)	5. Confío en mis compañeros de esta comunidad cuando voy a una "misión"	6. Considero que puedo confiar en otros miembros del grupo
N	Válido	24	24	24
	Perdido	0	0	0
	Media	1,83	1,75	1,58
	Mediana	2,00	2,00	1,50
	Moda	2	2	1
	Desviación Estándar	,702	,847	,654
	Varianza	,493	,717	,428
	Rango	2	3	2
	Mínimo	1	1	1
	Maximum	3	4	3

**Tabla 5.** Descripción estadística de los ítems componentes de la sub-escala de compromiso y lazos emocionales compartidos

A continuación se comentan las frecuencias de los resultados encontrados para cada uno de los ítems que componen la escala de compromiso y lazos emocionales compartidos.

Para el ítem *“Los otros miembros de esta comunidad me apoyan cuando paso por momentos difíciles”* los resultados presentan una distribución muy equitativa para las respuestas “Totalmente de acuerdo”, “De acuerdo” y “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, contando cada uno de ellos con 8, es decir 33.3% del total.

Un 25% está totalmente de acuerdo con la afirmación de que son un grupo unido; un 42% está de acuerdo con dicha afirmación; otro 25% dice estar ni en de acuerdo ni en desacuerdo y un 8% se manifiesta en desacuerdo.

En cuanto a la participación en actividades *online*, las respuestas se ubicaron en su totalidad en “Totalmente de acuerdo” (58%) y De acuerdo (42%).

Al preguntar si intentaría ayudar a un miembro del grupo si algo malo le ocurriera, un 33.3% se manifestó totalmente de acuerdo, un 50% dijo estar de acuerdo y un 16.7% dijo estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Por otro lado, un 41.7% está totalmente de acuerdo en que confía en sus compañeros cuando va a “misiones” del juego; el 50% está de acuerdo con esta afirmación y un 8.3% se manifiesta en desacuerdo.

Finalmente, un 50% está totalmente de acuerdo en que puede confiar en otros miembros del grupo en general; un 41.7% está de acuerdo y un 8.3% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

### **3.5 Información complementaria**

#### **3.5.1 Contacto personal más allá del foro**

Adicionalmente, en el cuestionario se incluyeron una serie de preguntas orientadas a evaluar otros tipos de contacto que las personas miembros del foro pudieran tener más allá del mismo; gracias a estas se pudo identificar que los y las respondientes mantienen contacto de manera constante con otras personas que pertenecían al foro.

Un 83% dice mantener contacto, por lo menos una vez al mes, en persona (cara a cara) con uno o más miembros del grupo; un 66.6% dice mantener contacto por medio de llamadas telefónicas, un 91.6% por mensaje de texto, un 50% por correo electrónico, el 100% por facebook y 50% por skype. Otros espacios mencionados fueron Messenger (2 respondientes), LinkedIn (4 respondientes) y Twitter (1 persona).

#### **3.5.2 Significado del *Nickname***

Una última pregunta dentro del cuestionario de sentido de comunidad, antes de pasar a las preguntas de orden descriptivo-demográfico, fue orientada a evaluar el significado que la persona otorgaba a su *nickname*.

Los resultados indican que un 16,6% de las personas que contestaron el cuestionario manifiesta que su *nickname* es creado a partir de sus gustos personales en materia de entretenimiento. Un 12.5% identifica como origen de su *nickname* características específicas que asocia con su personaje dentro del juego; señalando, por ejemplo, “poder”, “libertad” e “inteligencia y fortaleza”.

El 41.6% dice no dar un significado específico al nombre que elige dentro del foro y un 29.2% no respondió esta pregunta.

La mayoría de quienes respondieron esta pregunta – un 82,4%; es decir, 14 personas- señaló que usaba el mismo *nickname* en el juego y en el foro, y que eso facilitaba que lo identificaran en ambos lugares como la misma persona.

#### **4. LIMITACIONES**

- Dado el constante flujo de información de las CMCs, sus participantes tienen un rango de atención que puede ser disminuido, según indican algunos autores (Brasel, A y Gips, J), al tener a su disposición nuevos estímulos en poco tiempo y a comando inmediato; esto provoca una alta tasa de rechazo a las encuestas, llevando a complicaciones de tiempo y a la necesidad constante de convocatorias para extraer datos en los momentos de recolección de datos. En este estudio esto se vio evidenciado por el alto número de encuestas iniciadas y las pocas terminadas tanto en la prueba piloto del instrumento como en la aplicación final.
- La caída del sitio provocó dificultades de convocatoria al final del estudio que se solucionaron gracias al uso de otros medios electrónicos como la técnica de bola de nieve por correo electrónico, Facebook y Skype. Los mismos medios que la comunidad usa para mantenerse unida tras el cierre del foro.
- La falta de temporalidad en las CMCs genera períodos de espera superiores con los contactos clave a los usuales en otras circunstancias, como lo son las llamadas telefónicas. Si bien en el caso de este estudio el contacto clave estuvo siempre presente y apoyó el proyecto, la comunicación mediada por computadora no proporciona certeza sobre la rapidez o no de las respuestas llevando en ocasiones a períodos de espera no planificados.

- La predominancia de bibliografía gratuita disponible relacionada al tema se encontraba en coreano o en el caso de las publicaciones en inglés la mayoría estaban orientadas al enfoque de mercado; esto trajo limitaciones en la búsqueda de información inicial y nos motivó al ingreso y registro en revistas científicas que no necesariamente son accesibles con los recursos que la UCR provee o que presentan limitaciones de tiempo apremiantes o implican el pago de una membresía.
- La gran cantidad de información disponible y del material para revisión en el foro en contraste con el pequeño tamaño del grupo investigador – solamente dos personas – condujo a amplias jornadas de trabajo que, en varias ocasiones, resultaron desgastantes. Contar con grupos de investigación más amplios es ideal para este tipo de análisis.

*Capítulo VI*

**CONCLUSIONES Y  
RECOMENDACIONES**

## 1. Conclusiones

Gran parte del debate que encontramos en investigaciones anteriores que abordan el tema de los juegos en Internet se ha centrado en los peligros de los juegos por computadora en la población adolescente, incluyendo un aumento de agresión y riesgos de adicción<sup>34</sup>. Otras investigaciones también han examinado los potenciales efectos dañinos que los videojuegos por computadora pueden tener en el desarrollo social, autoestima, desadaptación social y ansiedad social<sup>35</sup>. Muy recientemente el enfoque ha ido variando y se han incluido nuevos temas como la creación de herramientas o ámbitos de aprendizaje sirviéndose de este tipo de juegos; otras investigaciones han comenzado a explorar el tema de los juegos, y particularmente de los *MMORPGs* desde el punto de vista de las motivaciones que convocan en primer lugar a los y las jugadores, así como los tipos de organización, liderazgo, entre otros, que se presentan en las agrupaciones que se generan a partir de determinado juego.

Una revisión moderna y en constante desarrollo del tema se hace necesaria, no sólo desde la psicología, si no desde otras disciplinas que tratan día a día con el quehacer humano. Tratar de comprender el papel que juegan las nuevas tecnologías en las formas de interacción humana; como éstas la influyen, crean y modifican, es vital para poder explicar con una mayor certeza diferentes situaciones, retos y dilemas que se presentan en la vida cotidiana al contrastarse y enfrentarse a formas de relaciones sociales previas al internet.

---

<sup>34</sup> Por ejemplo: Anderson, C.A y Dill, K.E (2000); Griffiths, M.D. y Hunt, N (1998); Griffiths, M.D. y Wood, R.T. A (2000) y Muir, H (2004).

<sup>35</sup> Por ejemplo: Lo, S.K., Wang, C.C y Fang, W (2005) y Colwell, J (1995).

Cole, H y Griffiths, P (2007) comentan que los *MMORPGs* son (virtualmente) muy interactivos socialmente pero poca interacción social en el mundo real es requerida cuando se juegan *MMORPGs* ya que, a diferencia de otros juegos de consola para dos jugadores como *Mortal Kombat*, una persona puede jugar un *MMORPG* en cualquier momento con simplemente conectarse a una computadora y; hoy en día, agregaríamos nosotros, con simplemente tener acceso a algún dispositivo que se lo permitiera<sup>36</sup>.

A continuación presentamos nuestras principales conclusiones sobre esta investigación; las mismas se han organizado por temas para proveer una mejor comprensión.

### **1.1 Ampliación de las herramientas de investigación en psicología – Cuestionario de Sentido de Comunidad para CMCs**

Dentro de una sociedad - como podríamos considerar al Internet - surgen nuevas modalidades de organización en el que los movimientos sociales se apropian del espacio, siendo afectados por la cultura y ambiente que les dio origen y permitiendo nuevas formas horizontales y flexibles de comunicación y organización.

Al estar en conexión con la globalidad, nos volvemos creadores y responsables del mundo que construimos, propiciando nuevas formas de participación que buscan influir en las conciencias para un debate abierto que es eminentemente político.

Para la psicología es absolutamente pertinente ampliar sus herramientas a todo nuevo entorno humano y a partir de eso se propuso aumentar las herramientas de investigación en el marco de las tecnologías de la información y estos nuevos espacios de socialización.

---

<sup>36</sup> Como podrían ser las *tablets*, teléfonos inteligentes y otros.

En coherencia con ese objetivo se diseñó y probó una escala sobre sentido de comunidad ambientado a comunidades mediadas por computadora que desprendió alfas de cronbach satisfactorios. Por tanto el instrumento creado es efectivo para medir los cuatro componentes del sentido de comunidad y extraer información adicional sobre las modalidades específicas de las CMCs.

Del mismo modo, el conjunto de técnicas de etnografía virtual utilizados, procuraron mantener, de manera minuciosa, manteniendo los principios de apertura a la realidad de la comunidad estudiada para expresarse en sus términos y no los del grupo investigador. De este modo el enfoque cualitativo fue dínamo para la creación del intrumento cuantitativo y el mismo produjo resultados para complementar los resultados cualitativos.

Este intrumento es muestra de que la Psicología no se encuentra limitada a espacios físicos o digitales, ni lo estará a las futuras formas de comunicación que creen las personas, la Psicología siempre tendrá un asiento privilegiado en la observación y mejora del vivir humano.

## **1.2 Aspectos demográficos**

La edad promedio de quienes respondieron el cuestionario de sentido de comunidad es 26 años; esto concuerda con resultados de investigaciones similares sobre jugadores y jugadoras de *MMORPGs*:

“Uno de los mitos alrededor de los juegos por computadora es que este tipo de juegos llaman sólo la atención de niños y adolescentes. Sin embargo, la edad promedio de los jugadores de *MMORPGs* en este estudio fue 23.6 años, y 28.2% de los jugadores tenía edades por encima de los 25 años. Los resultados de Yee fueron similares, con una edad promedio de jugadores de *MMORPGs* de 26.57 años...” (Cole, H y Griffiths, P., 2007: 581)

La gran mayoría de estas personas son hombres, 22 en total, mientras que solamente dos mujeres decidieron contestar el cuestionario. Tal y como se indicó en un principio estos resultados no nos permitieron realizar análisis comparativos por género, sin embargo, el resultado en sí es relevante ya que, junto con otras observaciones aportadas por otros jugadores y por los moderadores del foro, se establece que la mayoría de los miembros del foro son hombres.

Al parecer este no es un hecho aislado en cuanto a participación en *MMORPGs*:

“Los hombres aún dominan la cultura de juego, pero un notable incremento de jugadoras parece estar ocurriendo. En 2001, yo reporté que un 84% de los jugadores de *EverQuest* eran hombres. Más recientemente, Griffiths y sus colegas encontraron que un 81% de estos jugadores son hombres” (Cole, H y Griffiths, P., 2007: 581)

El tema de género parece estar en estrecha relación con el tipo de contenido que tradicionalmente han presentado los *MMORPGs*; claramente algunos temas resultan más atractivos para hombres que para mujeres y viceversa.

“Históricamente, los juegos de computador han sido dominados por hombres adolescentes, sin embargo, durante los 90's juegos diseñados específicamente para mujeres; como *The Sims* y *Creatures*, comenzaron a aparecer” (Cole, H y Griffiths, P., 2007: 575)

En una investigación conducida por Yee, N (2006) se muestra que, en cuanto a factores motivacionales, los jugadores hombres tienen puntajes más altos que las mujeres en cuanto a factores de *logro* y *manipulación*, mientras que las mujeres tienen puntajes significativamente más altos en cuanto a factores de *relaciones*, *inmersión* y *espamismo*. Estos hallazgos tienen relación con el trabajo de Deborah Tannen (2001) que muestra que hombres y mujeres valoran diferentes aspectos de la interacción personal.

De esta manera, al ser *WoW* un juego de naturaleza bélica y orientado a estrategias para alcanzar ciertos logros era esperado que la participación femenina sea mucho menor que la masculina.

Se encontró una baja participación para efectos de llenar el cuestionario; esto puede ser explicado por el descenso en la participación, a nivel general en el foro, para el momento en que se realizó la misma.

### **1.3 Componentes del Sentido de Comunidad**

Respecto a nuestro objetivo de investigación, identificamos en el foro de *Dragon Knights* las siguientes características sobre el componente de membresía:

- Existe un proceso formal de afiliación que comienza con la solicitud de ingreso que hace la persona interesada; respondiendo a las necesidades de juego y de relaciones interpersonales del gremio en ese determinado momento, se acepta o no a la persona.
- Las ventajas o beneficios que se obtienen a partir de ser admitido en la comunidad están claramente definidos y el disfrute de los mismo depende del cumplimiento de las responsabilidades de cada individuo que conforma la comunidad. Los mismos incluyen: servir como recurso para la formación de nuevas amistades, proveer información sobre el juego y otros temas que llaman la atención de quienes integran el foro, intercambio de ítems que resultan útiles en el juego y servir de espacio para una mejor organización entre jugadores y jugadoras.

- La inversión personal que se espera, así como los deberes y responsabilidades que conlleva ser parte de la comunidad también son entendidas dentro del consenso común.

Los ítems de la subescala del componente membresía midieron la autopercepción de cada respondiente sobre su importancia, el respeto y reconocimiento recibido, la vocalización de ser un “nosotros” para hablar del sitio, la expectativa de otros hacia las responsabilidades percibidas como propias y la impresión de recibir beneficios en cuanto a lo que es exclusivo de la comunidad. Los puntajes de estos ítems tienen un promedio de 1.54, un promedio muy alto considerando que 1 es el valor máximo de la escala y 5 el valor mínimo. Estos resultados muestran que la membresía se mantiene fuerte a pesar de que la medición se hizo mucho después del auge del foro.

La comunidad tiene la capacidad de proporcionar beneficios adquiridos a partir de la membresía; estos son, en su gran mayoría, las manifestaciones esenciales del componente Integración y satisfacción de necesidades que pudimos identificar. Las mismas se presentan a continuación:

- Acceso a recursos *in-game*: Dentro de esta CMC se pueden obtener ventajas a nivel de juego que les serían imposibles a sus miembros si no formaran parte de un grupo organizado. Con respecto a este punto, Ducheneatu, N et al (2007) explican que los *MMORPGs* son colaborativos por diseño; los jugadores a menudo tienen que aliarse para lograr los objetivos del juego e intercambiar ítems e información esencial para el escalamiento en el juego.
- Acceso a un mercado real de bienes físicos y virtuales.

- Acceso a reconocimiento, status y respeto por parte de otros miembros, lo cual genera satisfacción personal.
- Acceso a espacios lúdicos y de esparcimiento: Este es el beneficio principal dentro de esta comunidad. El tema inicial de reunión es un juego y es esta idea la que genera el sitio, 262 temas de los 942 son dedicados exclusivamente a temas lúdicos dentro del sitio.
- Ayuda material y psicológica: el sitio sirvió cada vez más como un lugar seguro para expresar preocupaciones personales y solicitar ayuda en contextos que iban desde la vida familiar o apoyo emocional hasta la adquisición de bienes y servicios, principalmente a medida que se consolidaron relaciones estrechas entre los miembros.
- Acceso a información: Ya sea de la misma comunidad o noticias de la vida *offline* u *online*. En esta CMC la información alrededor de estrategias o noticias del juego era uno de los focos de atención. De acuerdo con Ducheneatu, N et al (2007):

“Los gremios son elementos esenciales en la vida social de las comunidades de juegos en línea. Los miembros de los gremios tienen acceso a herramientas simples para coordinar entre ellos. Comúnmente éstas incluyen una lista dentro del juego que muestra quién está actualmente conectado y una ventana de conversación o *chat* privada para mandarles mensajes” (p.1)

- Integración: corresponde a características que comparten quienes pertenecen a esta CMC; como lo son: un lenguaje compartido, símbolos comunes y referentes similares. Estas características provocan un sentido de unión, así como coincidencias en cuanto al tipo de necesidades provocadas por ellas mismas; por

ejemplo, tener metas comunes provoca, en este caso, necesidades de información y diversión. Por otro lado, el tiempo compartido lleva a la posibilidad de satisfacer la necesidad de contacto y apoyo emocional.

Los ítems de la sub-escala de Integración y Satisfacción de necesidades evaluaron la percepción sobre compartir referentes, tecnicismos, lenguaje, jerga y objetivos comunes con otros miembros, así como la percepción de recibir beneficios como respeto, diversión y la posibilidad de compartir con el grupo ideas que no son necesariamente relacionadas al tema principal del foro.

El promedio de estos ítems fue de 1,68 siendo 1 el valor que representa el máximo de la escala y 5 el mínimo. Estos valores muestran una alta percepción de que la comunidad tuvo la capacidad de satisfacer una gran variedad de necesidades a partir del cumplimiento de los requisitos de afiliación, seguimiento de normas y la integración de sus miembros por compartir sistemas de comunicación, metas y jerga similares.

La membresía del sitio así como de los beneficios que se obtienen a partir de ésta depende de que exista un código de comunicación y símbolos comunes, así como del respeto a las reglas explícitas o conductas esperadas de ellos durante su afiliación al sitio. Con el avance del tiempo estos códigos y símbolos se recrean por medio de las interacciones de los miembros creando una historia común y una identidad comunitaria que trasciende la personal.

El componente lúdico sobresale como beneficio principal para la creación y mantenimiento del grupo; por ejemplo, se detectaron 262 temas en el sitio creados con motivos lúdicos que no tienen que relación directa con *WoW*; 87 de ellos son dedicados a organizar actividades de juego *online* (motivo explícito para la creación del

foro), 98 temas dedicados a tecnicismos de *WoW* para optimizar la experiencia del juego y 74 temas informativos sobre *WoW* para posibilitar el juego organizado.

Esta generación de juegos apoyada en la interconectividad al tener un alcance tan extendido, es parte importante del espacio lúdico de personas de todas las edades, posibilitando medios nuevos para la adquisición de grupos de apoyo, amistad e interacción social, contradiciendo la tendencia de las investigaciones de años anteriores concentradas en la satanización de estos espacios que en su momento no estaban tan naturalizados como lo están ahora, en mucho la consolidación de comunidades centradas en estos juegos como tema posibilita ese cambio.

Con respecto al componente de Influencia se identificaron las siguientes características:

- Impulso a la actividad dentro de un tema o conversación dentro del foro: Ésta característica es exclusiva, por su modo de comunicación, a las comunidades mediadas por computadora. Los y las participantes percibían su capacidad de influenciar a otros por medio de la actividad de *viewing* y *posting* en las conversaciones en que participaban así como en la tendencia de otros a emular sus acciones.
- Impulso a emular acciones: Se encontró una diferencia entre el rango oficial de las personas en el foro y los roles de liderazgo dentro del mismo. Los roles oficiales dentro del grupo se traducen en responsabilidades adquiridas hacia el grupo mas no proporcionan un lugar de privilegio dentro del mismo. Como ejemplo se puede ver que los moderadores son quienes otorgan acceso al resto de los usuarios pero para obtenerlo el miembro promedio solo necesita

solicitarlo<sup>37</sup>. Estas solicitudes son, en muchas ocasiones, muy informales a pesar de las diferencias jerárquicas pues como se ha señalado antes las CMCs se caracterizan por un grado de horizontalidad superior a las tradicionales.

- Sobre liderazgo: El rango superior se traduce en responsabilidades extra que esa persona adquiere para ayudar al grupo. El liderazgo, por otra parte, es identificado a partir de la tendencia de otros a seguir las acciones de una persona, tanto dentro del juego mientras el grupo estuvo activo como con las decisiones de salida y caída del grupo. En muchas ocasiones el rango y el liderazgo coinciden en las mismas personas, este efecto producido por que las responsabilidades extraordinarias dan notoriedad a la persona que se le atribuyen y a que las acciones individuales al ser reconocidas por otros, en ocasiones son recompensadas con mayores cargas de responsabilidad. Siendo así que el liderazgo implica más respeto que el rango oficial dentro de esta comunidad y por tanto más percepción de influencia.
- Solicitudes de *feedback* y opiniones de parte de otros miembros: la solicitud explícita de opiniones hacia algún miembro en específico es percibida como una muestra de respeto hacia esa opinión y por lo tanto a la persona. La percepción de respeto, al ser uno de los orígenes de la capacidad de influencia en un grupo se vuelve fundamental en la autopercepción de la misma.

Los valores de la sub-escala para el componente de Influencia tuvieron altos puntajes para todos los ítems (el puntaje promedio para la subescala fue 1,61 en una

---

<sup>37</sup> En el foro 33 temas son sobre tecnicismos dentro del foro, como información de acceso, *passwords*, temas del foro, etc.

escala de 5 puntos, donde 1 representaba el valor más alto y 5 el más bajo), contradiciendo lo esperado según el marco teórico, en el cual se señalaba que este tipo de comunidad suele caracterizarse por una menor percepción de influencia, sin embargo, los datos arrojados por el instrumento muestran que en esta comunidad la percepción de influencia es muy alta.

Los ítems de esta sub-escala midieron la capacidad autopercebida de generar actividad en el foro, el respeto percibido a las opiniones de esa persona dentro de los temas y la autopercepción de su capacidad para generar acciones a través de su participación.

El componente *Influencia* es el material de cohesión que provoca la continuidad del sitio después de su conformación, el impulso a la actividad dentro del foro a partir de la autopercepción de capacidad de lograr un cambio en otros y a la totalidad del grupo, y extiende la vida del sitio y por tanto de la comunidad.

Para el componente de Compromiso y lazos sociales compartidos se encontraron principalmente las siguientes características:

- Responsabilidad social: la responsabilidad adquirida hacia el grupo lo mantiene cohesionado y promueve la oportunidad de relaciones duraderas. El compromiso hacia otros en el grupo mantiene los niveles de participación al extender el periodo de participación de cada usuario individualmente.
- Memoria colectiva: la creación intencional o no de una historia común lleva a expresiones de orgullo por pertenecer al grupo. El grupo se conserva incluso después de que su razón inicial de encuentro (el juego) se termina y además se

da seguimiento a cada miembro (43 temas fueron catalogados bajo la categoría “Temas post *WoW* /off*WoW*”).

- Actividades sociales: la celebración de actividades sociales totalmente ajenas al motivo de convocatoria del foro es un indicador fundamental de la creación de un lazo social más profundo a las intenciones de origen iniciales. Las actividades offline, como las parrilladas, (43 temas son dedicados a la organización de actividades *offline*) y las conversaciones puramente sociales *online* (162 temas fueron catalogados como dedicados a la creación de un grupo primordialmente con temas de apoyo emocional o saludos de cumpleaños) son muestra de ese lazo de intimidad.

De acuerdo con Cole, H y Griffiths, P (2007) investigaciones previas han señalado que los jugadores son socialmente inactivos, sin embargo, su estudio mostró que 76.2% de los jugadores y 74.7% de las jugadoras han hecho buenos amigos dentro del juego, sugiriendo que los *MMORPGs* son bastante interactivos socialmente. “*El estudio mostró que 42.8% de los participantes había conocido amigos del ámbito en línea en situaciones de la vida real, sugiriendo nuevamente que el juego en línea es una actividad social o que facilita la actividad social*” (p. 577).

Los puntajes de la sub-escala de Compromiso y lazos sociales compartidos midieron el apoyo percibido ante problemas difíciles de la vida cotidiana, así como la disposición a prestar ayuda a otros miembros, la confianza que existe hacia otras personas dentro del foro, la percepción de unidad y la participación en actividades que no corresponden al objetivo inicial de reunión. El promedio para esta sub-escala es 1,79 siendo el más bajo de los puntajes entre las sub-escalas. Sin embargo sigue siendo un

puntaje muy alto dentro de la escala mostrando un alto sentimiento de compromiso y relaciones estrechas entre los respondientes, a pesar que el momento de medición fue mucho después del auge máximo del grupo.

Los ítems relacionados a apoyo percibido y disposición a ayudar a otros coincidieron con altos puntajes de los que medían la confianza de cada miembro hacia otros tanto dentro como fuera del espacio de juego.

Sobre este tema, Nardi, B y Harris, J (2006) explican que mientras algunos argumentos sobre la vida social en internet han sugerido que se podría llevar al aislamiento social, o en el mejor de los casos, a vínculos sociales débiles; es común para jugadores de *WoW* jugar con amigos y familiares fuera del juego (*offline*). *“Jugar juntos incluye agruparse, compartir objetos, conversar y explorar...WoW promueve conexión fuera del juego al proveer una actividad compartida. Compañeros de universidad y amigos a menudo juegan juntos. Amigos que viven en diferentes ciudades pueden conservar, en parte, sus amistades al jugar juntos”* (p. 5).

Los puntajes del ítem que pregunta sobre la percepción de unidad del grupo destacan por ser los más bajos de la sub-escala pero siguen siendo muy altos en especial si se considera que el foro, como lugar de encuentro, ya no estaba en su apogeo cuando el instrumento fue aplicado y que las relaciones entre estos miembro se siguen dando fuera del espacio creado para su reunión.

Incluso después de caída del sitio, del objetivo original de reunión, de la actividad de posteo y por lo tanto de la capacidad e influencia, los lazos creados durante la vida del sitio se conservan y crean un sentido de unidad después del cierre oficial del grupo. Se puede decir que la comunidad aún existe aunque ya no tenga el mismo lugar

específico de reunión; tanto en las encuestas, como en las entrevistas o la lectura del sitio es notable que el contacto entre los miembros continua y es aún mediado por computadoras (Skype, Facebook, Messenger, Linkdin). Cabe señalar que en la actualidad es casi imposible que las interacciones no estén mediadas por computadora.

#### **1.4 Modalidades propias del sentido de comunidad en CMCs**

##### **Autopercepción**

Al observar el foro, resulta evidente que existe la percepción generalizada de falta de definición de la propia comunidad como algo “normal”; muy probablemente motivada por la falta de definición de este tipo de comunidades como una verdadera “comunidad” en el sentido consensuado de la palabra.

Esto ha llevado a las personas que forman parte de este foro a sentirse como “los otros” o los seres con “problemas” ante una falta de referente que los valide socialmente<sup>38y39</sup>.

La falta de este referente, sin embargo, no siempre es considerado un factor negativo, por el contrario, muchas personas se perciben a sí mismas como un eje nuevo y en desarrollo dentro de la evolución social y cultural humana.

En uno de los temas del foro, por ejemplo, fue compartido un enlace un video llamado *Gaming can make a better World*, en el cual una desarrolladora de juegos estadounidense comenta los resultados de una investigación que ella misma llevó a

---

<sup>38</sup> “Blizzard podría comprar un pedazo de tierra, decir que va a fundar un país con sus suscriptores y empezar una superpotencia militar llena de personas con claros problemas psicológicos” Comentario de Lunao en el tema *La historia de Dragon Knights* dentro de temas generales.

<sup>39</sup> “Y habrían miles de inmigrantes que querrían estar en esa super potencia de país” Comentario de Chuz en el tema *La historia de Dragon Knights* dentro de temas generales.

cabo, y expone cómo diversas habilidades que se desarrollan en el juego en línea con múltiples jugadores pueden extrapolarse a la vida cotidiana y que esto a su vez ayudaría a mejorar la calidad de vida de muchas personas y el abordaje de los problemas de la vida cotidiana.

Respecto a este tema Cole, H y Griffiths, P (2007) indican que:

“Una positiva interacción social es fundamental en *MMORPGs* porque requieren la cooperación y trabajo en equipo de un gran número de jugadores al mismo tiempo. *MMORPGs* también tienen múltiples tareas que requieren personajes diferentes con habilidades diferentes con el fin de completar un reto o *quest*. Esto enseña a los jugadores a depender entre sí, lo cual refuerza sus relaciones y provee un buen entendimiento de trabajo en equipo” (p.2)

Se evidencia en el foro un orgullo generalizado por pertenecer al mismo – similar a un sentimiento nacionalista – y ser parte de su historia.

“Yo entré en Octubre del 2006 con Moikan. Recuerdo ir a hacer SFK con Metallan y con Moonwa. Participé en el primer kill de Ragnaros (Motten Core), que por cierto aún tengo ahí el video (lo tankeo Psyth!!). Luego me tuve que retirar como por 4 meses. Volví para Burning Crusade, y creo que fui uno de los primeros en tener la collectors de esa versión y también de los primeros en llegar a 70. Luego me volví a ir char borrado y todo, al volver hice rbooll subí a Lencho hasta nivel 50 y ahí me dí cuenta que podía pedir la restauración de Moikan. Luego me fui para Nameless Legends para jugar con unos compas del brete. Luego me pasé para Post Mortem (durante la transición a Ragnaros server), luego pasé por Caos y finalmente volví para raidear con ustedes hasta hoy que me vuelvo a ir por razones de fuerza mayor.

Ha sido increíble todo el proceso que ha pasado y por lo menos aún en los peores momentos hubo un grupo que no dejó que el guild muriera y llegara a ser lo que es hoy. Un aplauso para todos los que se han mantenido fiel a esa idea y que de una u otra forma permitieron llegar a lo que es el guild hoy”. Comentario de Fr4gus en el tema *La historia de Dragon Knights* en Temas Generales.

El comentario anterior muestra la satisfacción que siente uno de los jugadores sobre el grupo, su historia y dinámica.

## **Avatar, *Nickname* y Anonimato**

El uso del avatar y el *nickname* como representantes de cada individuo en el grupo es una característica exclusiva de las comunidades mediadas por computadora. La relativa anonimidad que Internet provee da la oportunidad de develar la identidad o rasgos de ella, como los gustos o sistemas de valores.

Cole, H y Griffiths, P (2007), comentan que una de las ventajas de la amistad en línea es el anonimato y, a pesar de ser en línea, algunas personas se abren y actúan más frecuente e intensamente que si lo hicieran en persona.

La opción de personalización de la información que se muestra brinda la oportunidad de resaltar características personales específicas, congruentes o no con las mostradas en el ámbito persona físico, de cada sujeto en su avatar. Este tipo de opciones son facilitadas en las CMCs y dan libertad de presentarse a otros de manera premeditada por la atemporalidad de los intercambios.

Ardévol et al (2003), al exponer los resultados de su investigación sobre etnografía virtualizada mencionan que el primer paso para la construcción de su identidad social en línea fue la elección de un *nickname*; la elección del *nickname*, las personalizaciones de quién puede ver qué, los colores, género, e incluso vestimenta del avatar reflejan en gran medida intereses personales; o por lo menos, aquellos que se quieren mostrar al *otro*.

## **Sostenibilidad**

El grupo de *Dragon Knights* presenta las características propias de una CMC sostenible y esto es corroborado por la inusualmente larga y estable duración del foro sobre un tipo de tema que no se caracteriza por asociaciones tan duraderas.

Por un lado, Ducheneaut, N et al (2007) menciona que a pesar de la diversidad de gremios que se crean debido a *MMORPGs*, una tendencia es particularmente clara: los gremios son grupos sociales frágiles y muchos no sobreviven por mucho tiempo.

Estos mismos autores indican que:

“Los gremios en *WoW* son susceptibles de un tipo de ‘tragedia de los comunes’<sup>40</sup> contra la cual comunidades online previas habían desarrollado reglas e instituciones. En particular, dejar un gremio no tiene ningún costo para el jugador... De esta manera, nada impide que los jugadores dejen un gremio tan pronto como sus objetivos personales son alcanzados” (p.8).

Sin embargo, el anterior enunciado contradice nuestros hallazgos ya que algunos de los miembros del foro – principalmente quienes mantuvieron funcionando el sitio por más tiempo – se mantienen en él hasta el final, no solamente como usuarios cuya cuenta estuvo activa aunque no se usara, sino como los que mantuvieron participación en áreas de posts y aportes a otros usuarios. La responsabilidad por y para la comunidad es particularmente lo que provoca esta permanencia<sup>41</sup>.

Si bien el foro como tal fue cerrado al dejarse de pagar la suscripción del servidor que lo mantenía abierto; se encontró evidencia de que aún existe contacto entre sus integrantes gracias a otros medios de comunicación que van desde facebook hasta contactos personales.

---

<sup>40</sup> La tragedia de los comunes es un dilema escrito por Garrett Hardin en 1968, y publicado en la revista Science. Describe una situación en la cual varios individuos, motivados sólo por el interés personal y actuando independientemente pero racionalmente, terminan por destruir un recurso compartido limitado (el común) aunque a ninguno de ellos, ya sea como individuos o en conjunto, les convenga que tal situación suceda.

<sup>41</sup> “Le deseo lo mejor a los que continúan jugando y tratando de sacar el guild adelante. El sitio lo voy a seguir manteniendo (porque so sí me sigue resultando divertido), y el Ventrilo está pago como hasta Diciembre de 2012 XD”, comentario de Metallan en el tema *The end of an era...* en temas generales.

Sobre este punto Iriberry, A y Leroy, G (2008) exponen sobre el papel tan importante que tiene la organización de eventos o actividades *offline*, particularmente en la fase de crecimiento del ciclo de vida de una comunidad en línea; lo cual posteriormente determinaría el rumbo a seguir en la fase de madurez y esta a su vez podría proporcionar herramientas a la comunidad para permanecer en ella o llevaría a la muerte de la misma.

Si bien, es posible que no todas las personas que llegaron a integrar el foro se mantengan en contacto, muchas aún lo hacen, lo que evidencia que se encontraron nuevas formas para mantener la comunidad como tal y que se sigue en etapa de maduración.

### **La digitalización del espacio de juego**

Se ha dado un paso a la digitalización de los espacios de entretenimiento, la creación de medios de acceso como los MMORPGs, foros, conexión constante por medio de los teléfonos celulares amplía la cantidad de contactos y encoje las distancias entre los mismos creando nuevas oportunidades de llenar necesidades como el juego, la conformación de redes de apoyo, lazos significativos de amistad y adquisición de información. La Psicología debe dejar de lado prejuicios respecto a la reunión en Internet y aportar tiempo de investigación a ver tanto los riesgos como los beneficios de este lugar ubicuo donde el quehacer humano se lleva a cabo cada vez más.

### **Memoria y Registro**

Encontramos que, a nivel metodológico, las CMCs permiten una especie de revisión longitudinal de la muestra ya que, sin quererlo, se crea un registro de las actividades que se desarrollan en las diferentes páginas y foros.

Rheingold (1996), menciona que “cuando se crea un pizarrón público, se hace que todos sean editores o emisores de textos. Cuando se empieza a ordenar los mensajes, uno se introduce en el territorio de la mente grupal, porque lo que se está estructurando es la memoria colectiva para que muchas personas se comuniquen con otras” (p. 152).

En nuestro caso, este registro nos permitió la revisión histórica del foro desde sus inicios, pasando por los años de más apogeo hasta el cierre del mismo y todo el proceso de duelo y despedidas que comenzaron a vivirse cuando ciertos miembros comenzaban a abandonarlo.

### **1.5 Redefiniendo la *Comunidad***

Si bien nuestros resultados muestran claramente la presencia de la mayoría de los aspectos que Montero (2004) señala como constituyentes de una comunidad – un punto de encuentro, integración con el *vecino*, sentimiento vocalizado de ser un *nosotros* y relaciones sociales estrechas – volvemos a encontrarnos de frente con el dilema de si es necesario contar con un espacio físico para poder hablar de una *comunidad* como tal.

Después de todo el proceso llevado a cabo en esta investigación concluimos que la definición de *comunidad* debe ampliarse así como lo han hecho los espacios de interacción humanos. Considerando la rapidez con que las nuevas tecnologías avanzan sería incluso limitante hablar de espacios físicos y mediados por computadora cuando nuevos y diferentes espacios de interacción se van agregando día a día a la gama de posibilidades. Sin embargo, nos parece pertinente hacer la aclaración de que

así como no todos los vecindarios o asentamientos son comunidades, tampoco podemos decir que todo foro, blog, página o red social es una comunidad per se.

Blanchard, A y Markus, M (2004) indican:

“Sentimientos y conductas de las comunidades, tales como dar y recibir ayuda y apoyo emocional, no existen siempre en vecindarios físicos. Por ejemplo, Wellman (1996; Wellman, Carrington y Hall, 1988) encontraron que los miembros de un vecindario geográfico construían “comunidades personales” con personas, a menudo viviendo lejos y fuera de sus vecindarios, quienes proveían apoyo emocional, doméstico y económico. Por lo tanto, es importante diferenciar entre vecindarios físicos y comunidades (y de hecho entre grupos de interés de interacciones cara a cara y comunidades) y es importante entender los atributos y procesos que los diferencian” (p. 3).

Atendiendo el párrafo anterior comprendemos que la cercanía física o geográfica no parece ser, por lo menos hoy en día, un criterio que caracterice o determine el hecho de que un grupo humano sea una comunidad o no.

La presencia de sentido de comunidad, así como la caracterización de sus componentes y los rasgos adicionales encontrados en el foro de *Dragon Knights* nos lleva a identificar el mismo como una comunidad dentro de esta nueva conceptualización que no se limita al espacio físico.

## 2. Recomendaciones

A profesionales del área de la psicología y otras disciplinas de las ciencias sociales:

- Extender el estudio de las comunidades como tales, incluyendo a las comunidades mediadas por computadora para desprender el estereotipo de que la comunidad solamente existe en cuanto a su definición tradicional, es decir, siempre y cuando exista un espacio físico que la contenga. El ambiente social se ha ampliado gracias a las nuevas tecnologías y muestra de esto son las transacciones bancarias, la comunicación en foros, Facebook y otras redes sociales, así como el cada vez mayor respaldo digital de información personal. Las personas tenemos cada vez más una faceta digital y esto lleva inevitablemente a la necesidad de la Psicología a extender su rango de acción hacia las tecnologías de información.
- Ampliar los temas de investigación sobre las CMCs; si bien decidimos enfocarnos en el tema de sentido de comunidad, existe un universo de posibilidades en cuanto a temas, tales como: tipos de CMCs, género, motivaciones para la participación, temas de mayor interés, tendencias en cuánto a edad de los participantes, horas que se dedican a la CMC vrs horas de interacción en el espacio físico, cómo prevenir la ‘muerte’ de una comunidad de este tipo, o como fomentar su sobrevivencia, el papel del avatar como representante del deseo, tanto en su creación como en su manifestación editable y cambiante durante la participación digital de las personas en espacios mediados por computadora etc.

- Fomentar la investigación sobre aspectos característicos de jugadores y jugadoras de *MMORPGs*, con el fin de abordar temas que pueden ser ampliados, tales como: el tiempo que se dedica al juego, el tiempo que se dedica a la comunidad, tipos de jugadores (establecer guías de clasificación), aspectos de socialización, riesgos (si los existieran) y otros.

A la Escuela de Psicología:

- Incluir dentro de los contenidos del programa de estudios, temas relacionados a la salud mental en Internet y a la evolución de los espacios de juego que son considerados de gran importancia en la formación actual de profesionales, pero que no incluyen en su mayor parte la conciencia de la evolución de estos **espacios** ante el avance tecnológico.
- Desmitificar, a partir de esfuerzos como el presente o los avances de países como Corea y EEUU los **espacios** mediados por computadora como los juegos de video o Internet, la visión primordialmente negativa que se daba a estos **espacios** en el pasado, destacando el potencial de desarrollo que estos proveen a sus participantes, tanto para el desarrollo de habilidades, experiencias de aprendizaje, la importancia de los espacios de diversión y la posibilidad de crear lazos afectivos fuertes y duraderos entre sus integrantes.

A posteriores equipos de investigación:

- Utilizar Facebook u otras redes sociales para contrarrestar la atemporalidad característica de la comunicación en foros y evitar así innecesarios periodos de espera. Facebook es recomendado a partir de ser este el medio que resultó ser

más eficiente en esta investigación para acceder a contactos clave y a la difusión de información en el momento de reclutamiento para la recolección de datos.

- Realizar la convocatoria para la aplicación de escalas en ambientes mediados por computadora con tiempo de anticipación pues la cantidad de abandonos de las escala es alta en CMCs (Brasel, A y Gips, J).

A moderadores y moderadoras de CMCs:

- Facilitar el desarrollo de un ambiente seguro para quienes deseen formar parte de la comunidad, caracterizado por el respeto, la protección a la anonimidad (como característica y beneficio propio de las CMCs) y la tolerancia ante diferencias individuales.
- Prevenir (siempre que sea posible) situaciones que puedan surgir debido a participaciones en las comunidades y que puedan poner en riesgo la vida o integridad de sus integrantes.

A quienes forman parte de una CMC o deseen ser parte de una:

- Identificar los objetivos manifiestos, así como las normas de participación expresadas por los fundadores y fundadoras de la CMC para evitar inconvenientes.
- Reconocer las dinámicas implícitas o subyacentes dentro de la CMC para favorecer la armonía de las relaciones interpersonales en la misma.

# **REFERENCIAS**

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adamson, G (1999, 22 de noviembre). *El Papel De La Psicología Social En Latinoamérica En Los Albores Del Tercer Milenio*. Documento presentado en Medellín, en Conferencia de la Universidad Luis Amigó.
- Ander-Egg, E. (Ed). (1995) *“Técnicas de Investigación Social”* (2<sup>4o</sup> Edición) Argentina: Lumen.
- Anderson, C.A y Dill, K.E (2000) Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and life. En: *Journal of Personality and Social Psychology*. No. 78, p. 772-790.
- Blanchard, A y Markus, M (2004) The experienced “sense” of a virtual community: characteristics and processes. En: *ACM SIGMIS Database*. Vol. 35, No. 1. 2004, p.64-79.
- Blanchard. A (2007). Developing a Sense of Virtual Community Measure. En: *Cyber psychology and behaviour*. No. 6, p. 827-830.
- Brasel, A y Gips, J. (2011) Media Multitasking Behavior: Concurrent Television and Computer Usage, En: *Cyber psychology, Behavior and Social Networking*. Vol. 14, No. 9.
- Campos, C y Smith, M (2000). *Técnicas de Diagnóstico Familiar y Comunal*. Costa Rica: EUNED.
- Castells, M (2001) *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza Janés Editores.
- Clifford, R (1956). *Sociología Rural*. Conferencias. Costa Rica: Instituto Interamericano de Ciencias Agrícolas.

- Chia-Ping y Young (2008) *The Virtual Group Identification Process: A virtual Educational Community Case*. En: *CyberPsychology and Behaviour*. Vol.11, No.1, p.87-90.
- Cole, H y Griffiths, P (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. En: *CyberPsychology and Behaviour*. Vol 10, No.4, p.575-583
- Colwell, J (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. En: *Journal of Community and Applied Social Psychology*. No. 5, p.195-206.
- Griffiths, M.D y Hunt, N (1998). Dependence on computer games by adolescents. En: *Psychological Reports*, No. 82, p. 475-480.
- Griffiths, M.D y Wood, R.T.A (2000). Risk factors in adolescence: the case of gambling, videogame playing, and the Internet. En: *Journal of Gambling Studies*. Vol. 16, p.199-225.
- Hernández, Fernández y Baptista. (Ed). (1998). *Metodología de la investigación*. (2da Edición) México: McGraw-Hill.
- Jarvenpaa, S.L y Knoll, K (1998). Is anybody out there? Antecedents of trust in global virtual teams. En: *Journal of Management Information Systems*. Vol. 14, p.26-65.
- Jensen, J (1998) Interactivity. En: *Nordicom Review, Nordic research on media and communication review*. N.19.
- Koh, J, Brian Butler, B, Kim Y y Bock, G (2007). Encouraging Participation in virtual Communities. En: *Communications of the ACM*. Vol 50, No.2, p.69-73.

- Lo, S.K, Wang, C.C. y Fang, W (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. En: *CyberPsychology and Behavior*. No. 8, p. 15-20.
- Malhotra, A; Gosain, S y Hars, A (1997). Evolution of a virtual community: Understanding design issues through a longitudinal study. *Proceedings of the Eighteenth International Conference on Information Systems*. Atlanta, Estados Unidos.
- Martínez, L; Marotias, A; Marotias, L y Movia, G (2006) *Internet y lucha política: los movimientos sociales en la red*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Montero, M (2004) *Introducción a la psicología comunitaria. Desarrollo, conceptos y procesos*. Editorial Paidós. Tramas sociales.
- Montero, M (2004) *Teoría y práctica de la psicología comunitaria*. Editorial Paidós. Tramas sociales.
- Padúa, J; Ahman, I; Apezechea, H y Borsotti, C (1992). *Técnicas de Investigación aplicada a las Ciencias Sociales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rheingold, H (1996) *La Comunidad Virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- Sang-Min, L y Chang, G (2004) Lifestyles of virtual World Residents: Living in the On-line Game "Lineage". En: *CyberPsychology and Behaviour*. Vol 7, No.5, p.592-600.
- Schutz, A (1944) The Stranger: An Essay in Social Psychology. En: *American Journal of Sociology*. Vol.49, N.6, p.499-507.

- Selltiz, C; Jahoda, M y otros. (Ed). (1970) *Métodos de investigación en las relaciones sociales* (4ª edición) Madrid: Editorial RIALP.
- Tannen, D (2001) *You just don't understand: Women and men in conversation*. Nueva York: Quill
- Wegner, E; McDermott, R y Snyder, W (2002) Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge. En: *Harvard Business Review*.

## **REFERENCIAS ELECTRÓNICAS**

- Ardévol, E; M, Bertrán; B, Callén; C, Pérez (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital*, N. 3, p. 72-92. Recuperado el 23 de Abril del 2008 de <http://antalya.uab.es/athenea/num3/ardevol.pdf>
- Blizzard Entertainment, Inc (2013) *¿Qué es World of Warcraft?* Recuperado el 15 de julio del 2013 de <http://eu.battle.net/WoW/es/game/guide/>
- Cely, A (2007) *Cibergrafía: Propuesta teórico metodológica para el estudio de los medios de comunicación social cibernéticos*. Recuperado el 15 de abril del 2008 de [www.serbi.luz.edu.ve/pdf/op/v20n43/art\\_07.pdf](http://www.serbi.luz.edu.ve/pdf/op/v20n43/art_07.pdf)
- Ducheneaut, N; Yee, N; Nickell, E y Moore, R.J (2007). *The life and Death of Online Gaming Communities: A look at Guilds in World of Warcraft*. California: Palo Alto Research Center. Recuperado el 08 de Agosto del 2013 de <http://www2.parc.com/csl/members/nicolas/documents/CHI2007-Guilds.pdf>
- Ferrada, M (2006) Etnografía un enfoque para la investigación de Weblogs en Biblioteconomía y Documentación. *Biblios*, Vol. 23, Año 7. Recuperado el 02 de mayo del 2008 de [www.bibliosperu.com/articulos/23/2005\\_19.pdf](http://www.bibliosperu.com/articulos/23/2005_19.pdf)
- García, L (2006) *Cibercomunidades*. Recuperado el 15 de abril del 2005 de <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/editorial/p7-12-2006.pdf>
- Iriberry, A y Leroy, G (2008) A life Cycle Perspective on Online Community Success. En: *ACM Computing Surveys*. Recuperado el 08 de Agosto del 2013 de

[http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2372/mod\\_resource/content/1/ColeGriffiths.P](http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2372/mod_resource/content/1/ColeGriffiths.P)

DF

- Karmaly, L (2013) *World of Warcraft down to 77 million subscribers*. Recuperado el 26 de julio del 2013 de <http://www.ign.com/articles/2013/07/26/world-of-warcraft-down-to-77-million-subscribers>.
- Moya, I (2006) *Organización (es) emergente (s) en el ciberespacio*. Recuperado el 16 de abril del 2008 de [lamec.iespana.es/Organizaciones Emergentes en el Ciberespacio.pdf](http://lamec.iespana.es/Organizaciones_Emergentes_en_el_Ciberespacio.pdf)
- Nardi, B y Harris, J (2006). *Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*. University of California: Donald Bren School of Information and Computer Sciences. Recuperado el 08 de Agosto del 2013 de [http://pdf.aminer.org/000/122/063/strangers\\_and\\_friends\\_collaborative\\_play\\_in\\_world\\_of\\_warcraft.pdf](http://pdf.aminer.org/000/122/063/strangers_and_friends_collaborative_play_in_world_of_warcraft.pdf)
- Neve, E (2006) *Exploración de espacios y lugares digitales a través de la observación flotante. Una propuesta metodológica*. Recuperado el 13 de abril del 2008 de <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=493>
- Muir, H (2004). The violent games people play. En: *New Scientist*. Recuperado el 10 de abril del 2010 de EBSCOHost online database.
- *Proyecto de ley 15471 de la República de Costa Rica*. Recuperado el 16 de abril de 2007 de [www.asamblea.go.cr](http://www.asamblea.go.cr)

- *Proyecto de ley 15890 de la República de Costa Rica*. Recuperado el 16 de abril de 2007 de [www.asamblea.go.cr](http://www.asamblea.go.cr)
- Siles, I (2005) Comunidades en línea: Historia, comunicación y tecnología en la emergencia de colectivos mediáticos. *Revista de Ciencias Sociales*. III-IV, p. 127-137. Recuperado el 29 de mayo del 2008 de [http://eccc.ucr.ac.cr/pdf/Siles\\_comunidades\\_en\\_linea.pdf](http://eccc.ucr.ac.cr/pdf/Siles_comunidades_en_linea.pdf)
- Vayreda, A (2004) *Las promesas del imaginario Internet: las comunidades virtuales*. Recuperado el 16 de abril del 2008 de <http://antalya.uab.es/athenea/num5/vayreda.pdf>

# **ANEXOS**

## 1. Fórmula de Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

ESCUELA DE PSICOLOGÍA

### ***Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en miembros de Comunidades Mediadas por Computadora: Análisis de un caso de Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG's***

**Propósito:** Actualmente se está llevando a cabo una investigación por parte de los Bachilleres en Psicología, Mónica Cruz Alvarado y Jorge Solano Cantillo, con el fin de identificar algunas cualidades y/o características que se manifiestan en las interacciones que tienen lugar en el Internet. Por ello, la información que se pueda recaudar con su ayuda es de valiosa contribución para la ciencia y la sociedad.

#### ***¿Qué se hará?***

Si usted acepta participar en este estudio entonces se espera su participación en un encuentro grupal programado, en el mismo se intercambiarán opiniones con otras personas sobre sus propias vivencias y/o experiencias de las interacciones en Internet.

Es posible que otras personas presentes en dicho grupo, o los mismos investigadores, le realicen preguntas en relación con sus opiniones sobre el tema señalado. Los investigadores tomarán registro de las opiniones expresadas.

**Riesgos:** Existe el riesgo de que en dicho encuentro otras personas manifiesten opiniones contrarias a la suyas o sus creencias, valores y gustos.

**Beneficios:** No obtendrá ningún beneficio directo como resultado de su participación, sin embargo, el grupo o comunidad virtual de la que usted forma parte recibirá una retroalimentación al finalizar el estudio, la cual puede ser utilizada en beneficio del crecimiento del grupo.

Es posible que los investigadores aprendan más acerca de las interacciones en Internet y puedan recolectar información que beneficie a otras personas en el futuro, así como al desarrollo de la Psicología incorporando las tecnologías de la información.

Si tuviera cualquier duda o consulta, antes, durante o después de la actividad señalada no dude en consultar directamente con la Bach. Mónica Cruz al teléfono 88411471, o el Bach. Jorge Solano al teléfono 8938-8032. En caso de tener consultas sobre las investigaciones que se realizan como parte de los proyectos finales de graduación, puede llamar a la Escuela de Psicología de la Universidad de Costa Rica, al teléfono 2511-5561.

Le informamos que:

1. Usted recibirá una copia de esta fórmula para su uso personal.
2. Su participación en este estudio es totalmente voluntaria. Tiene el derecho de negarse a participar o a discontinuar su participación en cualquier momento.
3. Su participación es confidencial, de manera que los resultados podrían aparecer en una publicación científica o ser divulgados en una reunión científica pero siempre de manera anónima.
4. No perderá ningún derecho legal por firmar este documento.

**Consentimiento**

Yo (nombre completo) \_\_\_\_\_, cédula número \_\_\_\_\_, indico que he leído o se me ha leído, toda la información descrita en esta fórmula, antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y éstas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio.

En fé de lo anterior,

---

Firma y cédula de la persona participante en la investigación.

---

Firma y cédula del (la) Investigador(a)

---

Firma y cédula del padre/madre/ representante legal, en caso de que el participante sea menor de edad

## **2. Historia de Dragon Knights**<sup>42</sup>

### **Dragon Knights :: Sus Inicios**

Nuestra guilda empezó (al menos intelectualmente) cuando algunos amigos estudiantes de la ECCI (UCR), en su mayoría jugadores de Warcraft III y casi todos miembros del clan .:GoD:. y varios del b52, decidieron buscar la manera de entrar en el open beta del nuevo juego de Blizzard "World of Warcraft". Después de múltiples obstáculos, obtuvieron acceso a keys para el open beta, a semanas de que saliera el juego *live*. En aquel momento el juego causó furor entre dichos individuos, y todos esperaron ansiosamente la salida oficial para empezar a jugar. Originalmente iniciaron dos focos de jugadores ticos, ambos del lado de la alianza. Estos focos fueron causados por la separación presente entre Darnassus y el resto de las ciudades de la alianza. La mayoría de humanos y enanos fueron después el foco de la guilda, mientras que el foco de night elfs decidió permanecer en la alianza una vez que inició el juego oficial.

Días después de que saliera el juego (23 de noviembre del 2004), los primeros que obtuvieron los keys para acceder al juego decidieron iniciar en el servidor PvP Shadowmoon en el bando de la horda. Paulatinamente todos los que habían acordado rolear un personaje lo hicieron, aunque no necesariamente haciendo el personaje que habían acordado rolear. Se recuerda con especial cariño el caso de Ahrimann, que tuvo que esperar a que fuera Navidad para poder jugar, a pesar de tener el juego muchos días antes.

Dragon Knights, cuyo nombre fué propuesto por Psytech y votado por la mayoría, nació oficialmente el 12 de diciembre del 2004 y era, hasta el momento en que se movió a Ragnaros, la guilda activa más vieja de Shadowmoon. El guild aún existe y continuara existiendo en Shadowmoon, como un recuerdo de lo que fue originalmente: una pequeña guilda de amigos.

### **Dragon Knights :: Logros y recuerdos memorables**

Antes de Burning Crusade, Dragon Knights tuvo los siguientes logros en PvE:

#### **Zul'Gurub:**

Instancia completa, incluido Bloodlord Mandokir, Jin'do the Hexxer y Gazh'ranka.

---

<sup>42</sup> Tomada del Foro de Dragon Knights>General>Temas Generales>La historia de Dragon Knights. Accesible en [https://docs.google.com/Doc?id=df9fbwmm\\_15hpsg6bgk](https://docs.google.com/Doc?id=df9fbwmm_15hpsg6bgk)

### Ahn'Qiraj (20 man):

Ossirian the Unscarred down, y el resto de la instancia también con excepción de Ayamiss the Hunter.

### Onyxia:

Onyxia down.

### Molten Core:

Todo Molten Core down.

En PvP, la guilda no tuvo logros muy destacables, no obstante la guilda participaba de grupos de PvP cuando era posible. Previo a la expansión, Haveaniceday el mago alcanzó Rank 11 cuando eso implicaba una farmeada del carajo jugando día y noche. Guauguau alcanzo el Rango de Warlord y se recuerda tambien a Meshuggahx (luego "Meshus") como la última persona del servidor en alcanzar el rango de High Warlord, la semana antes de que tales rangos fueran removidos.

---

## **Dragon Knights :: Pachos**

- Por una novatada, Psytech el warrior creó la guild precursora de Dragon Knights en el Open Beta y se llamó **<que mierda>**.

- En sus inicios, cuando Psytech (que era el único warrior MT level 60) no estaba disponible para tankear una instancia, Mokko el shaman se armaba de un mazo y un escudo y le hacía a la tankeada a puros shocks.

- Haveaniceday cruzó todo Eastern Kingdoms nadando para llegar a Kargath.

- Minoz el druida en nivel 50 pulleó un boss desde la entrada del Segundo cuarto de Scholomance por su bajo nivel ... cabe destacar que después de que murió Minoz, todos wipearon excepto Ryuma el rogue y sus famosos vanishing skills.

- Sin saber aún diferenciar bien entre los enemigos normales y los elite, Akuma y Minoz se enfrentaron en level 50 al King Mukla, gorila elite de Booty Bay, y resultaron vencedores.

- Akuma ha dejado *WoW* y vuelto más de 6 veces, ha hecho respec más de 30 veces e inclusive vendió y volvió a comprar su cuenta al menos una vez.

- Endomorph (alianza), inicia una cruzada en contra de Dragon Knights, dedicándose a matar una y otra vez a sus amigos. Crea una lista de Dragon Knights y poco a poco los fue matando, para terminar en un duelo épico en el pico más alto de Barrens contra Hunhau.

- Elbarbero propuso un sistema de DKP revolucionario que permitía bids utilizando conocimientos matemáticos y probabilísticos elevados y otros particulares como los bids de tipo glotón pecaminoso. El sistema no tuvo mucha acogida.
- En el famoso raid a Stormwind, uno de los alts de Psytech fué summoneado a los portales y logró ingresar a la ciudad siendo solo level 10. Desde entonces y hasta que nos pasamos a Ragnaros, **Cerote** nunca había salido de Stormwind City.
- En Dragon Knights; en uno de sus exodos masivos, quedaron solo 9 jugadores lvl 70 activos.
- El Mago Sadrak no pudo matar a su *Inner Demon* en Leotheras the Blind y ha sido recordado desde entonces por tal hecho.
- Una vez en un raid a Serpentshrine Cavern, Solerx intentó hacer misdirection a Morogrim sin tener el arco equipado.
- Edina, Nomada y Crynus decidieron hacer Magisters' Terrace en Heroic Mode, hasta terminarla y esta cruzada tomo cerca de 6 horas consecutivas hasta concluirla.
- Han habido machinas memorables para la comunidad de DK, como los videos de Jamaz o el de Caen (en donde sale Endomorph en uno de los duelos), pero pocos han causado tanto impacto como QUÉ BUEN VIDEO! (Korean Team SMILE versus Blackwing Lair).
- Una vez en AQ20, Ryuma, Deriana y Hunahu rollearon los tres un 96 por el mismo ítem.
- Nunca fué oficial, pero Dragon Knights y União Brasil compartían a Haveaniceday como guildie.

### **Dragon Knights :: Firsts!**

- Dragon Knights, primer guild latino de Shadow Moon.
- El primer Blood Elf Paladin de Shadow Moon se unió a Dragon Knights al ser level 1.
- El primer Blood Elf Paladin de Shadow Moon fue /gkickeado al llegar a level 8.
- El primer kill de Baron Geddon en Molten Core fue tanqueado por Psytech siendo utilizado por Endomorph. Psytech se encontraba en la playa en ese momento y ese kill

significó el segundo binding necesario para completar la legendaria espada Thunderfury.

- El primer legendario de Dragon Knights fue así la Thunderfury de Psytech.
- El primer Zul'aman bear de la guilda fue de Karadrum.

### Dragon Knights :: Guildas Off-spin

Dragon Knights y sus miembros han generado varias otras guildas a partir de miembros disidentes, bromas, separaciones y otros.

Algunas de estas guilds son:

- TWIXX
- Einherjar
- Nightmare
- Risen
- All In
- Nameless Legends (ahora CAOS)
- Frozen Heroes

### Dragon Knights :: Historia en Cuadritos

Guild Master	Officers	Inicio	Final	Logros, curiosidades, otros datos...
Psytech	Mokko, Elyas, Mythras, Ender, Ryuma, Hylag	12 de Diciembre, 2004	12 de Abril, 2005	<p>* Primera iteración del guild. El nombre fue decidido por todos (y se amenazo a Psytech de no usar el mismo nombre que uso en la guilda del beta), y nuestro primer tabard fue diseñado (y pagado) por Ryuma.</p> <p>* Para conseguir las diez firmas, los 7 originales (Psytech, Ender, Ryuma, Elyas, Mokko, Mythras, Hylag) tuvieron que spammear en Orgrimmar y conseguir a 3 chobos más que fueron respetuosamente removidos (/gkick) apenas se tuvo la guild hecha, con excepción de uno, Vevene.</p>

				<p>* Ryuma fue el primer tico en llegar a level 60, seguido de Endder, Hylag, Elyas, Psytech, Mokko y finalmente Mythras.</p> <p>* Hylag fue el primer tico en llegar una profesión a 300, seguido de Endder y de tercero Ryuma.</p> <p>* Ryuma fue el primer tico en irse de la guilda, moviéndose a Bloodsworn (por mucho tiempo la mejor guilda horda del servidor Shadow Moon). Endder fue el segundo, partiendo hacia Moritori Nolumus Mori.</p> <p>* Nacimiento de la Fábrica de Telas Jiménez (Mythras, su hermano y su hermana). Al principio financiaban sus actividades a puros bolsitos de Linen, hasta llegar a ser la maquinaria de producción de hoy en día.</p> <p>* Otros miembros fundadores de la guilda: Ahrimann, Shinta (el original, ahora conocido como Orkuz), Coleoptero.</p> <p>* Por cuestiones universitarias, Psytech dejó de pagar y jugar <i>WoW</i> y por chobo no le pasó el GM a nadie. Al mes de no jugar, se enviaron correos a Blizzard para solicitar que el GM se le pasara a Elyas, cambio que se hizo efectivo via los GM's al día siguiente.</p> <p>* Psytech volvió a jugar 5 días después del cambio de GM. LOL.</p>
Elyas	Psytech, Mokko, Mythras	13 de Abril, 2005	Enero 2006	<p>* La guilda empieza a participar en raids 40-man junto a la guilda Betrayal.</p> <p>* Un grupo de jugadores que dejan la guilda le regalan a Elyas una monta Epica (raptor verde) en agradecimiento por la ayuda recibida a lo largo de su</p>

				<p>estadía.</p> <p>* Psytech y Mokko gastan una cantidad increíble de Gold para la época en hacer su Arcanite Reaper para ser perfeada a los pocos días de que la terminaran.</p> <p>* Al final de esta etapa se dio el primer exodo masivo de Dragon Knights, cuando la mayoría de miembros se fueron a Betrayal.</p> <p>* La guilda estuvo mucho tiempo casi en abandono, su GM era un alt de Elyas y solo habían 6 personas leveando en ella, entre ellos Misstral, Minoz, Akuma, Hunhau y Muldar. Minoz jugaba con la cuenta de Shinta, la cual luego paso a expropiar.</p> <p>* Ryuma abandona Bloodsworn y regresa a Dragon Knights y toma las riendas de la guilda.</p>
Ryuma	Luzbel, Kanito, Misstral, Psytech, Deriana, Khali (Endder), Mokko	Enero 2006	Abril 2006	<p>* La gran mayoría de los que se habían movido volvieron, unos pocos quedaron en Betrayal por más tiempo.</p> <p>* Se realiza la primera carne asada oficial de los ticos de <i>WoW</i> en la casa de Ryuma.</p> <p>* Los primeros logros de raids se obtuvieron en esta etapa, primero con raids de 20 personas (Zul'Gurub y Ahn'Qiraj 20), y posteriormente con Onyxia y Molten Core.</p> <p>* El primer legendario de la guilda se terminó de crear en esta etapa, y contó con la colaboración de muchas personas. Las historias de la espada Thunderfury de Psytech todavía se escuchan por Orgrimmar.</p> <p>* A la fecha, el primer kill de Ragnaros</p>

				<p>de Dragon Knights es uno de los recuerdos más gratificantes de todos los juegos de video para la gran mayoría de los presentes.</p> <p>* Luego se empieza a intentar Blackwing Lair, y tras varios conflictos internos, el progreso en PvE quedó estancado.</p>
Misstral	Ahrimann/Boxter, Psytech, Ryuma, Kanito, Deriana/Kharras, Moonwa/Athasus, Khali/Endder	Abril 2006	Noviembre 2006	<p>* Quizas el periodo más tranquilo del guild, debido a la cercanía de la salida de la expansion.</p> <p>* En este periodo el guild se mantuvo farmeando el contenido ya dominado, y por los conflictos antes mencionados, no se intentó conocer contenido nuevo.</p> <p>* Debido a las exigencias de su vida laboral, Misstral se vio obligado a jugar muy poco, casi dejar de jugar del todo; y fue el mismo Ahrimann el que entraria entonces con su cuenta a realizar el cambio de GM. Esta fue la segunda vez en que un cambio de GM no se hiciera directamente por el GM dando su puesto a otro.</p>
Ahrimann/Boxter	Misstral, Moonwa, Psytech, Elbarbero, Deriana/Kharras, Edina, Hithya	Noviembre 2006	9 de Septiembre, 2007	<p>* Se crean los grupos Negro y Dorado de Karazhan, y se logra completar la primera instancia 10 man de WoW.</p> <p>* Se inicia la incursión de Dragon Knights en Gruul's Lair, y se obtiene el primer kill de King Maulgar y Gruul the Dragonkiller, completando de esta forma la primera instancia de 25-men para Dragon Knights.</p> <p>* Blizzard en uno de las actualizaciones al juego levanta el requisito de entrada para la instancia Tempest Keep, y Dragon Knights aprovecha esa oportunidad para entrar y lograr el kill de Void Reaver.</p>

				<p>* En un esfuerzo conjunto de la mayoría de los miembros del guild, se crea un gear de resistencias (Frost y Nature) para ser utilizado por los tanques principales del guild en Serpentshrire Cavern, para el primer boss: Hydross the Unstable. Dicho gear nunca fue utilizado por el guild.</p> <p>* Esta etapa llegó a su final al ocurrir el segundo exodo masivo de Dragon Knights para formar uno de los Off-spin guilds, "All In", cuya intención era lograr un mayor avance en el contenido PvE, deshaciéndose de la política de ser un guild latino.</p>
Coleoptero	Crynus, Lilen, Guaugau	10 de Septiembre, 2007	7 de Octubre, 2007	<p>* El guild comienza a remontar realizando Karazhan como su instancia principal, con dos grupos: uno dirigido por su GM Coleoptero, y otro organizado por Guaugau.</p> <p>* Coleoptero enfrenta problemas de horarios y conflictos con su trabajo, lo que lo obliga a ceder su posición de Guild Master a un miembro nuevo, hecho que da inicio al siguiente periodo.</p>
Crynus	Edina, Moonwa/Athasus, Metallan	8 de Octubre, 2007	18 de Enero, 2008	<p>* El guild continua con su avance nuevamente en Karazhan, hasta lograr completar dos grupos relativamente estables que logran completar la instancia.</p> <p>* Miembros de Dragon Knights en conjunto con algunos de otros guilds logran de forma exitosa incursionar en la instancia de Zul'Aman y vencer los dos primeros bosses de ella: Nalorakk y Akil'zon.</p> <p>* El final de esta etapa fue producto del tercer exodo masivo de Dragon Knights, que se dio hacia diferentes</p>

				guilds, principalmente hacia el guild latino "Nameless Legends", cuyo GM era Guauguau.
Metallan/Picarra	Crynus, Khali/Endder, Deathzone  Nystelys, Silmeria, Nomada, Jaisha	19 de Enero, 2008	Actual	<p>* La "iteración" de la guilda con mejor avance en PvE a la fecha.</p> <p>* En el inicio de este periodo, los officers eran únicamente 3: Crynus, Khali y Deathzone. Sin embargo, el retiro temporal de Khali y el crecimiento repentino del guild intervino en el nombramiento de los officers que se mantienen hasta ahora.</p> <p>* Este periodo al igual que muchos post-BC, inicio con el guild levantando desde los inicios del contenido PvE: Karazhan. Ante la falta de gente que emigró hacia otros guilds, se inicia de nuevo con un grupo y luego se logran completar dos.</p> <p>* Algunos miembros del guild, junto con miembros del Guild Nameless Legends, organizan runs conjuntos a la primera instancia de 25: Gruul's Lair.</p> <p>* Algun tiempo después, se propone la iniciativa de intentar matar un boss nunca antes muerto por Dragon Knights: Magtheridon. La muerte de dicho boss (realizada en conjunto con miembros de Nameless Legends), marca la pauta hacia lo que luego seria el inicio del crecimiento PvE del guild.</p> <p>* Una nueva base de jugadores (algunos nuevos, otros que retornan) junto con un reclutamiento agresivo, da un empujon al guild, que comienza a incursionar en instancias y bosses nuevos, y logra de forma exitosa limpiar completamente Zul'Aman, y casi por completo Serpentshrine Cavern y Tempest Keep. De igual forma, incursiona con exito en Hyjal Summit y</p>

				<p>The Black Temple.</p> <p>* Elbarbero, antiguo oficial de DK y en ese momento de la guilda Deathreavers, organiza un grupo élite de jugadores de Dragon Knights para obtener el 4to chest de Zul'Aman. Karadrum recibe el primer Bear Mount de Dragon Knights, hazaña que Dragon Knights nunca volvió a repetir.</p> <p>* La guilda se mueve al servidor latinoamericano de Ragnaros, donde es recreada con el mismo nombre y la misma estructura de líderes.</p>
--	--	--	--	---

### 3. Conteo y Categorización de Posts

Temas totales 942

**Temas organizando actividades *offline*** (esto incluye todo encuentro físico, cara a cara que los miembros procuren inicialmente por medio del foro).

Temas 43 replies 2049 promedio 47.65

	Tema	Replies
1	LFM DK BBQ!	92
2	Costa Rica – Lugares de interés	40
3	Despedida de Jeylin	16
4	GamingCR's Juego de las Estrellas 2010	7
5	Costa Rica Google technology user group	0
6	Dragon Knights A 3820 MSNM, WTF	20
7	Blizzcon 2010!	39
8	LFG BBQ	96
9	BBQ-ZOMG	22
10	LAN PARTY!	14
11	Actividades extra para el BBQ	54
12	Pirate day party	40
13	LFM: DK 2SinMotivo alguno” BBQ	208
14	LF1M Rápidos de Pacuare	0
15	Se me había olvidado	9
16	Propuesta INDECOROSA para Blizzcon 2009	21
17	Woot Blizzcon 2009	25
18	LFM Concierto presentación Nahma y su nuevo disco	0

19	X-Men Origins: Wolverine	65
20	LFG BBQ!	221
21	Rafting tour	19
22	Best Costa Rican Beach's	102
23	Fiestica para los que juegan wow!	14
24	blizzcon `09	46
25	CHIVO CHIVO!!!	5
26	Carnita donde Doniax y Hulk	39
27	BBQ 09	46
28	BBQ`09	27
29	ifm quantum of solace	6
30	BBQ 25 Octubre: confirmación de asistencia	52
31	DKs Halloween BBQ Party!	98
32	Raid a Latino Rock Café, 6 Septiembre	19
33	LFG: The Dark Knight	24
34	BBQ 19 Julio: Confirmación de Asistencia	57
35	LFG BBQ	121
36	BBQ peregrinaje	3
37	BBQ: Confirmación de Asistencia	80
38	LFG BBQ	50
39	¡Quest : Legar a la casa de MOONWA	80
40	Reunion de la gente de WOW	48
41	LFM [Birras] LVL 18 REQUIRED	10
42	A personal quest	91
43	LFM Manzanillo	23

**Temas organizando actividades *online*** (de *WoW* u otros, incluyen solo las actividades en que algún miembro o varios puedan involucrarse, si ningún miembro puede participar se considera anuncio y será puesto en otro apartado)

Temas 87 replies 2330 promedio 26.78

	Tema	Replies
1	RAted Battlegrounds	12
2	long has passed...	14
3	Leveling up	8
4	Viernes 3 Sept, 19hs st, BG Maraton	17
5	A partir del 31/08 ICC25H	19
6	Sc2 regiones	32
7	Habemus beta?	4
8	Armando grupo de ICC 10 para los Domingos	37
9	2010 Arena Tournament	6
10	Grupo Para Hard Modes de Ulduar	9
11	Weekly Raid quest	21
12	LF4M N/H ICC 5 Man	39

13	Teletón Miercoles	21
14	LMF Heroic Badges Run	8
15	LFG Onyxia!	31
16	The Captains'Booty	4
17	Retroraid!! Sunwell y Black Temple	37
18	El Nuevo officer del guild	70
19	Quien me Ayuda en NAX 25	32
20	Algun(os) valiente(s) ????	2
21	Grupo Fail Propuesta de Horarios Raid 10-Man	15
22	LFM U10	101
23	PSN Usernames	12
24	SF IV thread	23
25	Debería volver a usar a Vanathor	48
26	Trallmar Reputation	91
27	Asistencia	8
28	Antes que vuelva el WEBSense	27
29	Lfg Ulduar 10	4
30	Pre-WotLK Raids	12
31	Horarios para Runs de 10man (No Ulduar)	5
32	Run de Heroics de BC	52
33	Raid PvP al torneo de pesca de STV	26
34	LFM: DotA	241
35	RAIDS 10 y 25	26
36	se buscan jugadores para Nax10	60
37	Reglas para Naxx Grupo Wipe	7
38	GamingCR te invita a seleccionar el juego del año 2008	10
39	Grupo De Naxx	8
40	DotA después del match (fail) del siglo? 18	18
41	WOTK status	151
42	Una duda	1
43	Invitación al torneo "Perdido en Azeroth"	7
44	Me paso a Shadowmoon de nuevo!	48
45	Viejo contenido	29
46	Magtheridon	21
47	ganate un oso ZA!	6
48	y Archimonde_	10
49	NUEVO GRUPO DE KARAZHAN / ARCOIRIS!	34
50	The molten core	16
51	Subir a 70 antes de la EXPA	28
52	Grupos de ZA	8
53	ZA Termópilas	12
54	ZA	32
55	@Skimo	11

56	%-man group pvp	31
57	Se buscan	1
58	Apoyemos el sitio de Dragon Knights!	22
59	10 Chobos Run	60
60	Duda acerca de apoyo por parte del Guild	40
61	Recomendaciones de Tabart segun Torde	11
62	Podemos retomar los bear runs de ZA?	24
63	Mythras busca gente para prepararse para la expa	26
64	Shimmerlyy Jaisha	13
65	EINazareno busca Dragon Knights para Zul` Aman Bear Runs o Badge/Loots Roots o solo runs... entre semana...	11
66	EIBarbero busca Dragon Knights para Zul` Aman Bear Runs	92
67	LFM arenas 2s o 3 o hasta 5s	30
68	Una duda seria	86
69	LFG Intancias 50 pa arriba	8
70	Ninja Gaiden II	2
71	LFG Trial of Naaru	36
72	Douglu necesita ayuda	15
73	I AM TEH BACK	4
74	Dota	14
75	LFM ZA y vacaciones 25 man group	32
76	The headless Horseman	9
77	Engineering Flying Mount!	3
78	Última paste de Kara Key	19
79	Shadow Moon Down: roll Kalecgos	13
80	Ayuda para llave de Kara	42
81	Crynus Lock LVL 66	5
82	Ring of Blood	1
83	Busco que hacer	17
84	Arenas	7
85	{Magtheridon}	13
86	GRuul Map	2
87	Karazhan, invites y pendejadas	10

**Temas técnicos dentro del sitio** (acceso, passwords, incluye el anuncio de esta investigación a los usuarios, organización del foro y no de sus temas organización como grupo online)

Temas 33 replies 903 promedio 27.36

	Tema	Replies
1.	Guild Members Forum Access	240
2.	Psicólogos interesados en Dragon Knights	11
3.	Chau chau Adiós DKGuild.net	27

4.	Actualización del Foro a IPB 3.1.2	3
5.	Permisos	0
6.	Permisos de Foro	4
7.	Mantenimiento en el sitio web y el foro	15
8.	Si SE PUDO	28
9.	No puedo usar el shoutbox ;(	29
10.	Permiso a sikk :D	6
11.	Resultados del Concurso "Diseña la página web de Dragon Knights"	31
12.	Diseños para el concurso: Diseña la pagina Web de Dragon Knights	5
13.	Concurso: Diseña la página Web de Dragon Knights	69
14.	Shoutbox down	2
15.	Spammer	1
16.	Hola, les habla su moderador temporal.	18
17.	Me confunde señor guil master	32
18.	una pregunta a Oficiales	1
19.	Oficiales por favor	1
20.	a aquellos que dejaron de firmar	14
21.	Permisos	3
22.	firmer a los que han sido banneados por decir en el shoutbox	26
23.	Dragon Knights se muda a Ragnaros LA Server	74
24.	Serves Latinos???	9
25.	Servidores Latinos	8
26.	WoW llega a América latina	122
27.	Sobre los links de firmas	7
28.	Acceso a foros de WOW	3
29.	Cambio en el URL del foro	7
30.	Retirados	7
31.	Ravage for DK Guild Master	32
32.	All In Guild forums	19
33.	DKP	49

### **Temas técnicos dentro del juego (UI, avatar, técnicas, tácticas, opiniones dentro del juego estadísticas ingame)**

Temas 98 replies 1650 promedio 16.83

Tema	Replies	
1.	Postea tu UI	183
2.	Cual instancia de raid les ha gustado mas?	14
3.	Desconectadowned!	20
4.	Duda de Ui de WOW	1
5.	Sistema de loot para cataclysm: EPGP	23
6.	Flexible Raid Lockout con la salida del parche 4.0	7

7.	Cataclysm talent build?	18
8.	Números de WoW	23
9.	Icecrown Citadel Buff 30%	7
10.	Sobre Rated Bgs en Cata; grupo de guildies	16
11.	25% Icecrown citadel buff now active	7
12.	Icecrown Citadel buff increased to 20%	12
13.	@Minoz @Disarmonia	10
14.	Hmmmm....	5
15.	GQotW Geek Question of the Week	14
16.	No vuelvo a contar hasta 4!	6
17.	Mojo, I has it	27
18.	Oficialmente abandono prot	26
19.	Pure vrs Hybrids	60
20.	Cataclysm: For Gnomeregan!	0
21.	Latency Fix / Game booster	12
22.	dBm	11
23.	Pregunta (noob) del raid de ayer	7
24.	Para q suban sus FPS	15
25.	Allenes`s Fake Archievements	5
26.	¿Rollear un goblin?	80
27.	Algo interesante que encontré	43
28.	Ayuda sobre graficos de WoW	40
29.	Ulduar Tips	15
30.	X-Pearl y Set Focus	8
31.	Guia Midsummer Festival	0
32.	Ayuda JC	11
33.	Tracker	29
34.	Mejor Addons en Bosses	10
35.	Top spec luego del parche	2
36.	Enchant Weapon – Blade Ward	2
37.	WTS [chicken egg]	12
38.	por que la horda perdía bgs en TBC	15
39.	2 preguntas	9
40.	Jueputa Loken	11
41.	Al final quien????	13
42.	Inscription	5
43.	LW: Vale la pena?	16
44.	Impresiones de la expa	15
45.	balksmith lo hacen mas ma...	16
46.	El dragon albino	7
47.	Naxx 10-man sets	31

48. DPS vs Utilidad...	84
49. BWL	14
50. Análisis preventivo y constructivo sobre la nueva repetición de loot en la expansión.	54
51. SPEC 3.*	31
52. Subir alquimia y/o inscripción desde cero	4
53. Planeando las reputaciones ...	0
54. Raiding en Wrath of the Lich King	33
55. donde van a levellear de 70-72 y porqué	17
56. una duda	13
57. GO GAMON!	11
58. Cambio de los raciales	27
59. guia para WAR	0
60. EL Aggro de Edina	72
61. Mount Hyjal	3
62. Obtener el Amani War Bear ya o nunca!	36
63. Algunos cambios grandes e nbuffering con el parche 3.0	10
64. Arthas	12
65. Random Loot	10
66. Una duda con mis rolls en raids	19
67. Como saber a donde se puede ir (instancias)	9
68. World of Warcraft Patch 2.4.3	44
69. Recomendacion: hagan Naxx	15
70. Old karazhan	1
71. Karazhan secret	3
72. Talents en Wotlk	8
73. Me dijeron que lo pidiera en el foro	15
74. Guia	1
75. Raiding	6
76. WoW Max Gold cap. Unsigned Int	4
77. Ena aproximacion	4
78. Misterior de Undercity	0
79. Altherac Valley	1
80. Guias para nivelear	1
81. Cómo matar un Retribution Palladin	17
82. Season 1 gladiador compras con puntos de honor	0
83. Season 3 Sets	0
84. Epic Mount?	10
85. Lacteo sanador o Diarreico????	4
86. Zulman	8
87. Joana`s Horde Levelling Guide Unleashed	0
88. Joana`s Horde Levelling Guide	25



26. Intento de hackeo?	8
27. Cambio de sexo owned	5
28. Me Hackearon la cuenta	18
29. Feliz cumpleaños Chuz	37
30. Feliz año nuevo .....	10
31. BlindSeer no juega por unos días	34
32. Feliz Cumple Marco!	31
33. Gratz! Metallan y Jeilyn	59
34. 1 member is celebrating his/her birthday today Orkuz (26)	14
35. 1 member is celebrating his/her birthday today Terranogra (51)	8
36. Tedecanastillaowned	40
37. Feliz Cumpleaños Allan	48
38. Feliz Cumple Luna	19
39. Feliz Cumple Seadrak	
40. Saludos mis DK's	22
41. Se busca aparta	6
42. South Park y Marcus Fenix	5
43. ¿Qué tan a menudo se "pierden" los ítems en raids?	13
44. Vanathor fail??	46
45. Feliz cumple Blindseer y Pizuica y Deriana!	30
46. Feliz Cumple Morkai	31
47. Feliz Cumple Kreator!!!	28
48. Feliz con mi nuevo Muñekito de Colección	165
49. Feliz Cumpleaños Rodolfo	10
50. Relaciones y WoW	82
51. Fotos BBQ	35
52. Mythras dings irl	16
53. Bebe de Deathzone	12
54. Feliz Cumpleaños Tico	44
55. Athasus moonwa THUNDERAN HACKEADOS	14
56. Warlock summoning portal	13
57. LFW	2
58. WTFOwned	16
59. Cual firma	25
60. Debo Actualizar mi firma en el FORO	128
61. Cumpleaños de Cleta	19
62. Fail Run en Archavon 25	15
63. ya nacio	34
64. Feliz cumpleaños choboford!	9
65. Feliz Cumpleaños Rasmurie	28
66. Pantalónrotowned	5

67.	Feliz año nuevo!	3
68.	feliz navidad	9
69.	Bañownd	14
70.	Discos de la expa- cliente	4
71.	Los invito a mi boda	26
72.	Gratz Deathzone :O	27
73.	Gratz en lvl 38	19
74.	Feliz cumpleaños Torde	15
75.	Hunhao Back in WoW!!!	49
76.	27 octubre quinto dia de la desgracias	6
77.	Variosmassefuerondelabbqsinpagarlacoutowned!	3
78.	FOTOS BBQ	52
79.	@TERRANOGRA	24
80.	Feliz Cumple Terra	13
81.	24 octubre 2008, Segundo dia de las desgracias	8
82.	Metallan!!	10
83.	Que desgracias	9
84.	Otro boss mas	21
85.	Feliz cumpleaños Kamisama	7
86.	Warning Por un Game Master en Ragnaros	15
87.	Oh my good!	6
88.	maldita sea	16
89.	disfraz para la noche de brujas	18
90.	Portami!	4
91.	pongale nombre al hijo de Deathzone	104
92.	Como revisar si el gas esta abierto_	7
93.	Archimonde de ayer	14
94.	Disculpas	5
95.	I`M COMING BACK! Chobos!	16
96.	ES CULPA DEL FUTBOL!!!	16
97.	Imágenes para recordar	0
98.	Crynus RollOWNED	12
99.	Cohete X-51 Nether Rocket	39
100.	Dios bendiga...	42
101.	BlindSeer sin internet	13
102.	Pic and Shots shots! BBQ 19-07-08	33
103.	Cordal de Nazareno	9
104.	Jacketowned	7
105.	Feliz Cumple Blindseer	21
106.	Deathzone se retira del pve	62
107.	Every dog has its day	5

108.	Ayer en el BT	7
109.	Tatox!!!! :D	11
110.	Feliz cumple jeik	49
111.	Nystelis	14
112.	SABADOWNED!	12
113.	Japi berdei	13
114.	Deathzone falta a su palabra	22
115.	Campaña Queremos oir la voz de Luigi	7
116.	Cambio de nombre	46
117.	Guitar Wars!!!	7
118.	Quejese acá porque su personaje no aparece...	39
119.	Que hacer cuando los servidores están abajo	47
120.	Feliz cumpleaños chiquilla	15
121.	Gugus	1
122.	Fotos BBQ 2008-04-12	7
123.	WTB fotos	36
124.	Cual de los Belts mehago?	5
125.	Ravage downs Kaelthas	3
126.	Elbarbero	8
127.	Cajadepizzowned	11
128.	Guess whos back!!!!	3
129.	Opinen	16
130.	Consulta	13
131.	BG AFK mod	2
132.	Molten core- 3 manned	13
133.	Reflexión de Año Nuevo	4
134.	Old School Videos	3
135.	Endemoniado	13
136.	Cual ha sido la chobada mas grande que hice?	20
137.	Foro Antiguo de DK	5
138.	Maldito tlc	9
139.	Dragon Knights	0
140.	Como dije antes "Ill be back"	6
141.	2.3 wow me enamoro de nuevo	73
142.	:S	17
143.	Grupo dorado	27
144.	Edina come back!	8
145.	Searchowned!	163
146.	Best gaming memories	44
147.	Ausencia	16
148.	Necesito algo que me haga reir	

149.	No more duels	5
150.	Cinegames.. solo imaginen	6
151.	Cuidado con los addons	4
152.	La bella, la bestia y el priest	17
153.	Hasta el miércoles	5
154.	De Nuevo?	8
155.	Segal AWAY in last weekwnd (have bonus)	5
156.	Des-wowsicacion	2
157.	Kharras	9
158.	Leet g	0
159.	Que jugaron durante la sequía	8
160.	Firmas	16
161.	Gratz	2
162.	Pues estaba aburrido	12

### **Temas lúdicos** (spam positivo y negativo, bromas, trolling etc)

Temas 262 replies 5212 promedio 19.89

Tema	Replies
1. Nuevo thread de BombayTV	213
2. Hai Psytech	20
3. Me hizo gracia lol	11
4. Entrevista a cleverbot	14
5. IPAD	12
6. Regalo de Navidad de Mac	26
7. Feliz navidad a todos!	3
8. La vieja gloria de Dragon Knights	42
9. Fuck your social life... CATAclysm	5
10. Helado de todos los sabores del mundo	4
11. Echan a Chuz de un Restaurante, apoyemoslo!	10
12. Sister Gozándoce a LUNA	22
13. Spambots conversacionales	12
14. Jace Hall -I play W.O.W	3
15. WOW Anger management FAIL	0
16. Banano Sabroso!	3
17. Diversion PvP	14
18. Chistecito pal Viernes	7
19. Un poco de humor argentino para el viernes...	11
20. Te quiero Morkai	37
21. Ta weno me hizo reir mucho	15
22. Estoy comiendo Cabsha`	14
23. The Curse of the Dragon Captain	20

24. GRACIAS DIOS que no son argentinos...	6
25. Minoz pederasta	14
26. Morkai Meets Siste IRL	17
27. Sobre el parche 3.3	2
28. Amistad entre hombres – Amistad entre mujeres	35
29. Baile Draeni	2
30. Luna queria que hiciera un topic	6
31. Mi primera página	7
32. Chuz, Luna Sandrak y Minoz van para México	12
33. Adivinanza numérica	22
34. preschool Transvestite Gang	11
35. Que es más importante en el sexo	85
36. Kings of Power	1
37. Video Game Name Generator	19
38. Serie de WoW	27
39. Concurso de Video Game Name Generator	18
40. Manuuc	122
41. Heroismooo <3	8
42. Fotos del BBQ Noviembre 2009	38
43. La experiencia Icon	25
44. No solo en wow	3
45. Wii hits!!	4
46. Dragon Age	71
47. The Imposible Quiz	10
48. Game Over	9
49. Que hace Sorak en las noches sin Internet	6
50. Pixel blocks!	2
51. Para que Moonwa recuerde!!!	9
52. Watch "The Guild"	16
53. Esta bacilón el Nuevo video de Rammstein	2
54. Chupime y Chupame	4
55. Me cago e n Lenneth...	46
56. Que será de Luigi	18
57. Star Wars The Old Republic	17
58. Aion	18
59. SSG	16
60. El presidente del Fail	13
61. ¿Cuál personaje de D&D serías?	29
62. Nuevo wallpaper?	17
63. Quien es el mas fail del guild?	146
64. Douchebag Name Generator	7

65. Un sueño de navida	38
66. La canción del moderador	9
67. Tengo mucho tiempo libre	27
68. Math jokes	21
69. Oh... BURN!	37
70. El Pollo Grande	21
71. No WoW	10
72. Fobias raras	26
73. Cancelando cuenta	10
74. Thread para cagarse en Haki	26
75. Reviews de juegos	4
76. Hitler gets banned from World of Warcraft	1
77. The Commandments of Gaming	16
78. Para Perroloco aka Sadrak	34
79. Lo que hacen por Zebra mount LOL	4
80. ¿Qué hacen cuando se cae el servidor?	39
81. QUINIELA OFICIAL DE LA LIMPIEZA DE ULDUAR 2009	24
82. Razones para hacer /gquit	49
83. Jim Carrey – CSI Miami	1
84. Sartharion 10-man killed with 3 drakes in 76 seconds	2
85. April Fool´s Numero de replies 2009	10
86. The joker (Speech ideas)	0
87. Todo es culpa de Sasha!	36
88. @Sandrak	7
89. Perioprofesional y responsable. Solo en Argentina.	13
90. Nuevo archievement para el Violet Proto Drake	18
91. What´s in the box - Test Film 2009	7
92. A quien mas deberiamos vanear	63
93. El addon que no puede faltar en los raids	15
94. CARTA A LO TICO	31
95. Albert Einstein va a una fiesta...	40
96. Whats your worst...or best...noob moment	62
97. @homo-threads (alifford, minoz, etc)	14
98. how NOT to play Hitman	7
99. Whos the tank?	26
100. un video vacilon de sartarion	4
101. Half Life	3
102. Haki Fails	338
103. ¿Cuál es la diferencia entre e lñampí y el ñame?	16
104. pwned?	4
105. Que Buen Machina!!!!!!	4

106.	CYCLON-DKP	76
107.	algunas cosas que son interesantes	14
108.	Slow day	8
109.	Mal ice	62
110.	LOL guilds names	12
111.	TRIPOWNED!	24
112.	Para mi amigo deathzone	6
113.	El thread de los chistes malos	3
114.	Content nerf	13
115.	Ideas para la montura voladora	6
116.	Retro look	1
117.	multibox eXtreme!!!	1
118.	Mejor flash game que la concha de Monkey Kickoff	6
119.	Monkey Kickoff	12
120.	jajaja OJO TATOX QQ	4
121.	The Insane True Story Behind The Birth of Internet	3
122.	MOST EPIC QUEST EVER	5
123.	YARRRRRRR	10
124.	Hood of the malefic	11
125.	Paladin judgement set	19
126.	Yoo suk	4
127.	Increible juego de luces	0
128.	Truco de magia playo	1
129.	Algo buno	9
130.	Nerds race across Azeroth IRL, nearly die from shame	6
131.	La barbería 2	10
132.	Llegó la barbería	6
133.	SADRAK ES PERSONAL AHORA	58
134.	Nombres de personajes	0
135.	Traducciones españoletes de WoW	4
136.	10 TIPS PARA MEJORAR EL LÉXICO Venezolanito!!!!	3
137.	Películas en un minuto	7
138.	How many... to change a lightbulb	3
139.	!!! no se como ponerle a este post, Followned Talvez!	15
140.	Nombres de Guilds en Ragnaros	23
141.	Rock Band 2 drums VS Guitar Hero 4 drums	16
142.	Raiding guide	2
143.	Himno del guild	4
144.	ESTA ES LA RAZÓN POR LA CUAL ALGUNOS SON INCAPACES DE APRENDER A HABLAR O ENTENDER EL INGLES!!!	7
145.	You are a...	20
146.	Curiosidades de los siglos XV- XVI	9

147.	Mino sux	3
148.	Sobre los request a los ítems en el banco de la guild	15
149.	Por q deathzone es como es	5
150.	@Solerx!!! O todos los que se sientan identificados	7
151.	Vamos a ver que tan galletas son los DK	17
152.	World of WORKcraft	3
153.	Rickrolling the baby	3
154.	Evolucion en los atracos	2
155.	Screenshot! Or it did't happen	17
156.	Manual del Macho	7
157.	Lunanosemoviodelflamewreathowned	25
158.	Tipos de personas en un raid	9
159.	Unos mapas bonitos de Azeroth	3
160.	Menu del Restaurante Princesa MeOrina	33
161.	Thread genérico de victoria deportiva	4
162.	Se parece a Luna?	6
163.	Death Metal Fresh Prince	5
164.	Falda te piel de tauren	6
165.	World of WifeCraft	7
166.	The guild	2
167.	Se busca	2
168.	Webcomics	3
169.	Guía práctica para el manejo de attention whores	15
170.	Plz Ban Haki	35
171.	Chobopoll	38
172.	Un link tuanis	3
173.	"una historia salvaje"	17
174.	Los que visitamos estos foros	8
175.	Link interesante	11
176.	The Emo Tank	2
177.	If u laugh, u lose!	4
178.	Rasmurie`s	2
179.	Sobre algunas personas que no demuestran cultura	25
180.	Baneadoporcomentariogayowned!	15
181.	George carlin	0
182.	Rick Astley	6
183.	Soy yo...	18
184.	Bud light comercial HAHAHA	5
185.	Purepwnage	3
186.	Take this Norm	5
187.	Razzmatta is a noob.	14

188.	SM RP SERVER	8
189.	Freds of fire	10
190.	Elbarbero pateo con las 2	7
191.	MACHETE	12
192.	Executioner doesn` t stack because ...	3
193.	HUH?	0
194.	Las mas bellas son...	17
195.	El Mejor Paladin	4
196.	RET-rolled	3
197.	Nerf locks	5
198.	...	8
199.	O dear Luna	4
200.	Coleoptero "teh Warrior"	4
201.	IMPORTANTE!! VEDLO!	1
202.	Luna sux	690
203.	Quean sucks	8
204.	Best Hollywood Stunt	9
205.	W T hell es este Gallo	8
206.	Revelaciones	14
207.	Big Bear: Reloaded	2
208.	Aarrgh!	
209.	Y a Google quién lo invitó?	14
210.	Kharras gang	11
211.	NEW NEW PAlly GEAR	5
212.	Si luna hubiera ido a MC	4
213.	Aguiar cabeza de "guevo"	0
214.	Guaugau Y Shaoran Nos enseñan la tanGA!!	8
215.	Kharras se alisa l cabello	9
216.	WoW+ Simpsons + Family Guy	4
217.	Tome exe	6
218.	Test!	32
219.	404	4
220.	Estoy deprimido	21
221.	Mi post 1000	3
222.	Mi post #1000	16
223.	Anuncio	45
224.	Minoz Reportese!	13
225.	Boring monday...	18
226.	Tango del plomero	8
227.	Voy a jugar Champions Online por un tiempo	
228.	Quería informarles....	15

229.	Hola	35
230.	1000	16
231.	La inmortalidad del cangrejo	213
232.	LoLdps shaman	2
233.	Mi post 100	7
234.	mi post 2000	50
235.	Aliffordzors1u11!ownoene	15
236.	@ Alliford	6
237.	Parece que ha sido un lunes lento...	7
238.	Reflexion	18
239.	BUM?	6
240.	Infinite solutions	5
241.	Karadum	6
242.	Que hay al final del lago	5
243.	Randomcrapowned	2
244.	I want to be...	7
245.	For RAZ	5
246.	Hoy fue un dia activo en los foros	1
247.	Ha sido un dia lento en los foros	13
248.	Troll here	15
249.	Hi	2
250.	Edina	2
251.	Luna RULES	0
252.	Estadisticas	4
253.	JUANCHOOOOOOOOOOOOOO	9
254.	Solo puedo decir que ...	4
255.	Como dice el dicho	38
256.	Estoy aburrido	78
257.	...	1
258.	ME LLEVA LA GRAN PUTA	13
259.	...	10
260.	...	24
261.	DIAF Elbarbero	14
262.	WTB SPAM	27

**Temas informativos del WoW** (temáticos, expansiones, historia y anuncios oficiales del juego)

Temas 74 replies 968 promedio 13.08

Temas	Replies
1. What A Long, Strange Trip It's Been, The Guide!	106
2. Mists of Pandaria	3
3. JESUS FUCKING CHRIST!	45
4. Zero Punctuation: World of Warcraft: Cataclysm	0
5. CATAclysm!!!!!!!!!!!!111oneoen	33
6. Solicitando actualización sobre el estado de WoW	17
7. 50-reasons-to-play-world-of-warcraft-cataclysm	0
8. El plan macabre del Real ID	2
9. No hay server el martes	2
10. Fuck Path of the Titans!	14
11. Maintenance 08/06/10 – Select Realms	16
12. Remote Auction House	11
13. Nueva info sobre los cambios de gear en Cataclysm	13
14. Wors of Warcraft hackers embrace man-in-the-middle attacks	3
15. Notas del parche 3.3.2	12
16. Blizzard quiere que la gente haga Oculus	32
17. Parche 3.3 : ICC	17
18. IcecrownÑ The Frozen Halls	24
19. Wors of Warcraft faction change is now live!	27
20. Onixya raids	17
21. Cataclysm	15
22. Woot posible nueva expansión???	5
23. Isle of Conquest	6
24. Parche nuevo	13
25. Patch 3.1.0 – Español	4
26. Jugar WoW con un control	4
27. Kelthuzad y problemas de aggro	0
28. Notas del Patch 3.0.9	45
29. Cambios en las clases!	10
30. Notas Patch 3.0.8	23
31. Kel`thuzad, Sartharion, and Malygos World first kill by twentyFifthNovember	19
32. World First LVL 80 Explained Número de replies – Interview with Nymh	17
33. ATHENE breaks world first WoTLK M80 record	18
34. Donde carajos es la invasión	5
35. Nuevo boss de karazhan	8
36. Evento de WOW de WOTLK empezando AHORA	9
37. The Warcraft Retrospective	0
38. A Mask for All Occasions	7
39. Parche 3.0.3	4
40. No borren los parches...	4
41. Archievements LA LOCURA!!!	21

42. SS de las nuevas arenas	8
43. Raids m'as f'aciles en 2 semanas...	14
44. llega el fin del mundo	61
45. ZOMG Fecha Oficial!!!	26
46. Wotlk Beta	20
47. Especulando cuando saldrá la nueva expa/parche	17
48. Como se verá el Death Night	0
49. Patch 3.0 Notes LOL	3
50. Ohh noo	2
51. Recruit a friend!!!	10
52. Tercera Expa anunciada.	3
53. Archievements en WOW	2
54. WOTLK TALENTOS OFICIALES	10
55. Calculadora de talentos de nivel 80	10
56. Imágenes del WoTLK	9
57. Death Knight	15
58. Voice Chat en Shadowmoon	11
59. Patch 2.4.2	5
60. FAQ de WoW para America Latina	10
61. WoW en español	8
62. 2.4 Official Patch notes	5
63. 2.3 today	4
64. Utgande keep y mas!	2
65. Mas detalles del 2.3	5
66. 2.3 PTR Patch Notes Update	6
67. Es horrible!!!	6
68. 2.3 bendito sea el que viene en su nombre	3
69. NEW Death Knights Class	4
70. Patch 2.2 mañana	8
71. Nuevas estancias	1
72. Arthas here we come	11
73. Patch 2.2.0 on PTR	22
74. ZulÀman Preview	7
75. Northrend is here	9

**Temas post WoW/off WoW** (anuncios de salida, seguimiento de usuarios o de otros juegos tras la salida de WoW)

Temas 43 replies 874 promedio 20.32

Temas	Replies
1. Que juegos juegan los jugadores?	10

2.	The end of an era...	12
3.	Morkai se retira a meditar	13
4.	Vacaciones de Sorak	8
5.	Tera online	19
6.	Hasta luego	7
7.	Adiós hasta cataclismo	14
8.	MAME4all	7
9.	So long and thanks for all the fish!	7
10.	Hasta luego!	6
11.	Starcraft 2 Beta	6
12.	My other free game is...	18
13.	B.net users	16
14.	Elder od Scrolls IV	21
15.	ZOMG WoL	4
16.	Magic anyone?	3
17.	Giants Citizen Kabuto	7
18.	Biografía para psytech	39
19.	Será el personaje con el mejor SPEC de todos?	10
20.	Oasis se desintegra	17
21.	GG voy jalando	18
22.	Guildwars 2	20
23.	Street Fighter Skins	1
24.	Champions Online	120
25.	X-Men Origins: Wolverine	0
26.	My Brute	166
27.	El Fin del mundo... de Warcraft	61
28.	Enjoy!	1
29.	Fallout 3	19
30.	fallout 3	14
31.	voy PvP	6
32.	ElBarbero se retira y busca Dragon Knights :: ZA Bear Run	47
33.	III Parte: AoC?	1
34.	II Parte: AoC?	24
35.	AoC BIG FAIL or Nex Gen?	18
36.	I am quitting, atleast for now	5
37.	WoW?	68
38.	Cambio de administración	1
39.	Gg client	9
40.	Warakusi bajo nueva administración	14
41.	Tomb Raider Aniversario	0
42.	Egoismo y falta de ayuda?	12
43.	Grupo dora inconsistente	5

**Intercambio comercial** (virtual o no, ofertas, adquisición de juegos expansiones, hardware juguetes, apps, etc entre usuarios o fuera)

Temas 50 replies 586 promedio 11.72

Temas	Replies
1. CD KAY CATACLYSM	3
2. WTB Cataclysm collector`s edition	0
3. Los que preordenaron en Amazon	4
4. Collector`s edition	15
5. Tengo 2 Autenticadores a la venta!	4
6. El día de los Trífidos	4
7. The Humble Indie Bundle	10
8. Vendo In-game Pets + Bonus	22
9. Por si alguno no ha leído	13
10. Comprando autentificador	7
11. Vendo Guitar Hero World Tour para Xbox 360	3
12. Pago 25G po entregar tus mazos de Darkmoon Faerie!	0
13. WTB Orc Rogue	10
14. Se venden juegos de PSP	12
15. Compró cuenta de WOW	11
16. Alguien se opone?	15
17. Pequeño censo	42
18. Gromcincilla	20
19. GANGA! Procesador, Mobo, Ram, Video, WC!	13
20. Vendo un pedazo de mí...	30
21. Dragwood FAILS // LFG para gear	8
22. Chucaro FAILS // LFG para gear	19
23. Compró muñequitos de Lego!	16
24. Quien en la guild?	62
25. [Pet] Como obtener un battle-bot	8
26. Vendo Laptop	8
27. WoW Comics	3
28. GOG.COM	1
29. BEYOND GOOD & EVIL	7
30. Solocito ayuda.. Red Inhalpámbrica	6
31. Se vende	12
32. WTS Bajo	9
33. Vendo expa WOTLK	10
34. busco figuras WoW	14
35. como comprar la llave de uno para WoTLK???	7
36. Ha!	14
37. Amazon y la Expa	5
38. ATENCION DONIAX	11
39. BUSCO Guildie con Cuenta de Blizzard	11
40. Lost season 2	1
41. Ayuda lvleando LW... y Luna Sux	14

42. Moikan has returned	17
43. Participe en el concurso: "Pongale Nombre a mi Gato"	13
44. Vendo Figura de colección de wow.	7
45. WoW Dell Laptop	22
46. Healadin	16
47. Regalo	15
48. Felsteel Set y Cape of Eterity	
49. Metallan!!!	1
50. WTB/WTT	3

**Tema no identificado**

temas 2 replies 1 promedio 0.5

Temas	Replies
1. Internet	1
2. Wtf... Soloing Hydross the Unstable!!!	0

**Información** (sean noticias propias, locales o internacionales, que no estén involucradas con su experiencia directa con *WoW*. Incluye la solicitud u oferta de información no lúdica y anuncios de futuras actividades sin llegar al nivel de organización offline u online).

Temas 54 replies 639 promedio 11.83

Temas	Replies
1. Mi compu se murió	32
2. Adopción de perrita	8
3. Gaming can make a better world	1
4. [PHP] Schematic is hiring	6
5. PS3 Hackeado	5
6. Mirar Senos prolonga la vida	8
7. Scammers F UUUUUUUUUUU	3
8. ¡Gánate un Modern Warfare 2 con GCR y Dragon Systems!	4
9. Java Mobile	0
10. ICE enrutará tráfico de Internet ante reparación de cable Maya	19
11. S.O.S. Amigo	2
12. Torneo "Heaven" de Street Fighter IV	1
13. Tercer Mono	11
14. Detalles sobre lapelícula de WoW.	36
15. Autenticador para el celular	40
16. La vagancia de Blizzard	3
17. Amnet se divorciará de Racsa para competir sola en Internet	4
18. LES TRAIGO DESTRUCCION!	18
19. WoW: Emergent Media Phenomenon	0
20. Transformers 2	4
21. Gundam en tamaño real en Japon	145
22. X-BOX 360	4

23. New console generation	15
24. Thrall es un malvado	4
25. Project Daedalus	8
26. Playlist para mañana	23
27. Transformers 2 Official trailer HD	3
28. Gamingcr	20
29. CUIDADO CON LOS KEYLOGGERS!	28
30. Temblor en Costa Rica!!!!	4
31. Por la visita del presidente de...	4
32. Michael Crichton	2
33. Proyecto OpenSource busca voluntarios	40
34. Richard Wright ha muerto.	2
35. Review: Clone Wars Is The Worst Star Wars Event	9
36. Como no estar orgullosos de nuestro país	20
37. DIABLO III !!!!oneone!!!!eleventwo!!!!	6
38. Kil'jaeden	5
39. Wallpapers	5
40. Para los que les Gusta Gears of Wars	2
41. WTB Google en CR	2
42. Understanding Art for Geeks	2
43. Meet the spartans	1
44. Blizzard y Activision se fusionan	1
45. Blizzard espiando en su compu?	1
46. =0 Número de replies	0
47. Cuenta de WoW se vendió por 7000	22
48. Gaming Chick	23
49. Por si alguien no los sabe	3
50. El Peliculon!!	14
51. WoW Comics	6
52. Grats to the winner of our Spectral Tiger Mount	1
53. Solución al bajo desempeño en los raids	3
54. Internet... hasta mañana?	6

### Temas sobre computación

Temas 12 replies 121 promedio 10,08

Temas	Replies
1. Hi!!	12
2. AMD Fusion	24
3. Fire fox IP switcher	0
4. Gracias Windows XP	1
5. Problemas de FPS	10
6. Sugerencias	20
7. Anti Hacks	21
8. Mejora tu lag con Wow	11

9.	Macros para mejorar la calidad grafica de WoW	4
10.	Ctrl-Z Inmune	9
11.	Lag en WoW	7
12.	LF HELP	2

### Temas que corresponden a otras secciones

Temas	Replies
1. NAXx 8	30
2. Glory of the Raider	49
3. juntos todo es posible :)	24
4. Gratz TDF	13
5. Hola de nuevo	23
6. Logros de DK's	55
7. Dragon Knights Vs Ragnaros	7
8. WTB Articulos	2
9. Wanted: Random Content	18
10. Ravage – Phuntarrrrr	10
11. Run de Anoche en MAG	15
12. Aviso	11
13. Betrayal vs Kael'thas Sunstride	5
14. DK baja mas	59
15. Guild Run - Sethekk Halls	28
16. Hi all	12
17. Kael server first	10
18. Hi all	12
19. WoWJutsu	20
20. Dragon Knights downs Grull The Dragonslayer	5
21. Grupo dorado kill al Principe	8
22. Kael`thas sunstrider down	1

### CLASES

Los temas de esta sección del foro contienen temas exclusivamente relacionados con clases que los jugadores pueden elegir durante el juego. Sean de forma técnica o lúdica todos los temas tienen como centro la exclusividad de la experiencia en ese tipo de personaje.

#### Death Knights

14 temas 249 Replies promedio 17.78

#### Druids

36 temas 740 Replies promedio 20.55

#### Hunters

29 temas 304 Replies promedio 10.48

#### Mages

19 temas 269 Replies promedio 14.15

#### Paladins

41 temas 553 Replies promedio 13.48

#### Priests

13 Temas 127 Replies promedio 8.46

Rogues  
23 temas 484 Replies promedio 21.04  
Shamans  
18 temas 154 Replies promedio 8.55  
Warlocks  
44 temas 766 replies promedio 17.40  
Warriors  
33 temas 216 replies promedio 6.54

#### **4. Anotaciones de la observación en vivo de una sesión de juego**

**Duración:** una hora y cuarenta y siete minutos.

**Fecha:** 16 de Febrero 2012

##### **Descripción general:**

La observación se lleva a cabo en la casa de un jugador habitual de *WoW* y consistió en la observación de los métodos de ingreso, agrupación y propiamente instancias y una sección de raid. Así como el modo de PvP. Se observaron varios de estos encuentros PvP y tres instancias de distinto tamaño.

#### **TEMAS PRINCIPALES**

##### **El abandono e ingreso del juego**

Se discute el tema del abandono del juego como ocasionado por circunstancias de la vida real como factor principal. Los cambios en la vida fuera del juego tienen consecuencia en la frecuencia de participación. Esto tiene reversibilidad pues entre mas involucrado se esta en el juego se adquieren responsabilidades que pueden afectar la vida fuera del juego. Ejemplo es que cuando es “temporada de raids” el tiempo se aparta como el de un trabajo y que el estado de salud, problemas personales, pareja o familia se ven relegados en ocasiones a segundo plano para “cumplir” con las responsabilidades adquiridas, pues se depende del grupo con un horario sincronizado para poder acceder y triunfar en los objetivos del grupo. Convirtiéndose en carga de trabajo en la que depende el avance de muchas personas y no solo el propio. Las metas individuales se alcanzan como parte del grupo.

En el tema de la admisión a grupos se habla de dos vías, la primera es una amistad outside the game o inside the game que lleva a la asociación, y con eso a la creación de vínculos por las proezas y crecimiento compartido. Crea un vínculo a partir de lo compartido juntos pero el origen de la asociación es previo como la amistad en estudios, vecindario etc. También gente que se conoce a través de foros o

dentro del mismo juego pero con quien la asociación en batalla (que es donde el progreso se realiza) es posterior a la amistad.

La segunda forma es el ingreso por logros que lleva a la asociación. Esto consiste en ser aceptado en un grupo por los logros individuales como éxitos anteriores, una buena “fama” adquirida por buenos hábitos como jugador (sean a la hora de batalla o en la etiqueta informal del juego) que llevan a la admisión y de ahí al logro de achievements compartido

En resumen puede entrarse de modo que la amistad da admisión y de ahí juntos al progreso o que el progreso lleve a una admisión que con el tiempo lleve a la amistad por el tiempo compartido. (Nota de mayo 22 2013: los modos de ingreso son asunto de la membresía pero los lazos de amistad creados por las relaciones mediadas por computadora entre los jugadores crea lazos compartidos)

### **Características positivas y negativas de jugadores**

Características positivas de un jugador (lo bien visto) colaboración tanto en batalla como en la repartición de recompensas, solidaridad y compromiso con el grupo más que con el propio personaje llevan a buenas relaciones. Proezas individuales son bien vistas cuando el grupo es beneficiado por ellas. Capacidad para coordinarse con el grupo y conocer su labor dentro de los objetivos.

Características negativas de un jugador (lo mal visto) son las faltas a la responsabilidad como el incumplimiento de horarios, de responsabilidades dentro de la batalla, en la organización de raids, la avaricia y el orgullo individual (como echarse todo el crédito de un éxito grupal).

### **Lenguaje**

Se utiliza mucho lenguaje técnico del juego y es vital para la buena organización y éxito en los grupos avanzados pues elimina ambigüedades y malentendidos durante acciones grupales que depende de la capacidad de organizarse y adaptarse con rapidez COMO GRUPO para tener éxito.

El choteo es algo común y es visto como bonding method no como insulto cuando se dirige a los compañeros. El elogio a la labor del equipo es reforzador de buenas prácticas y recompensa social que mantiene relaciones. Incluso si no se obtiene nada de la recompensa “física” del juego, el reconocimiento grupal es razón para continuar con prácticas que llevan al grupo al éxito y al jugador a ser bien visto por su equipo y por lo tanto incluido en las batallas. Pero el propio elogio es visto como orgullo y desprecio por los otros. Al ser esfuerzo grupal el orgullo personal es percibido como descalificación a los compañeros.

*Gosu* es confirmado como expresión par afirmar comprensión y además como adjetivo de éxito o status positivo de algún jugador o circunstancia. Comprobado en su uso más allá de solo su definición.

### Asociación fuera del juego

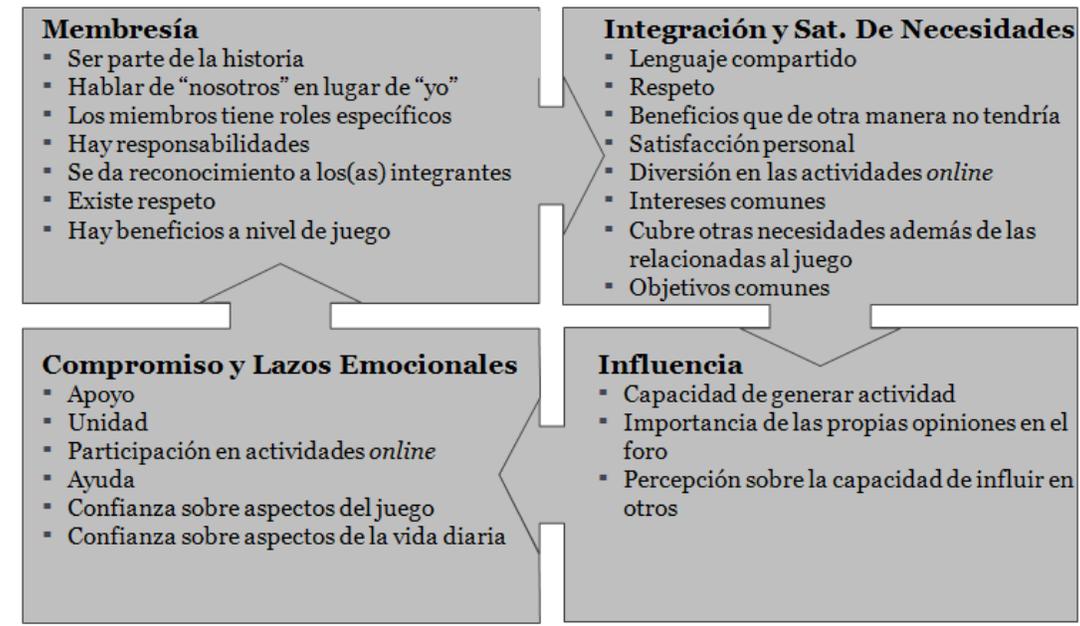
El jugador observado no pertenece a Dragon Knights pero tiene en común la constante iniciativa de hacer reuniones en persona con los miembros del guild y la organización *offline* empieza *online*.

Durante la observación es notable la similitud en la camaradería, choteo, organización y deseo de encuentro que es visible durante la observación de los foros de DK. La población muestra las mismas densidades de población femenina, de frecuencia de raids; problemas de frecuencia en participación que reflejan la lectura de los foros y la bibliografía. Es sorprendentemente homogéneo. Se esperaba discrepancias de “una personalidad de guild” muy marcadas que no se encontraron a la hora de indagar.

## 5. Cuestionario de Sentido de Comunidad – Elaborado por Mónica Cruz y Jorge

Solano

### 5.1 Categorías del cuestionario



## 5.2 Cuestionario

Progress 0%

Powered by  NET Q

### **Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en miembros de Comunidades Mediadas por Computadora: Análisis de un caso de Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG's)**

Actualmente se está llevando a cabo una investigación con el fin de identificar algunas cualidades y/o características que se manifiestan en las interacciones que tienen lugar en el Internet. Por ello, la información que se pueda recaudar con su ayuda es de valiosa contribución para la ciencia y la sociedad.

Su participación en este estudio es totalmente voluntaria y confidencial, de manera que los resultados podrían aparecer en una publicación científica o ser divulgados en una reunión científica pero siempre de manera anónima.

En caso de tener consultas sobre las investigaciones que se realizan como parte de los proyectos finales de graduación, puede llamar a la Escuela de Psicología de la Universidad de Costa Rica, al teléfono 2511-5561.

Por favor presione el boton "Next" para comenzar el cuestionario.

Next

Progress 0%

#### **Instrucciones**

El presente cuestionario consta de dos segmentos, por favor siga las instrucciones que se le plantean para cada uno de ellos. El progreso en el cuestionario puede verificarse en la barra que aparece al lado superior derecho del mismo y para pasar al siguiente segmento debe presionar "Next" una vez que haya terminado de responder las preguntas de la Parte I.

**\* Parte I**

A continuación se le plantean una serie de oraciones; por favor marque en la escala dependiendo del grado de acuerdo o desacuerdo que usted tenga, con base en su propia experiencia como miembro de este foro/grupo.

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. He sido importante en la historia del sitio (blog/foro)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Cuando hablo de la guilda generalmente hablo de "nosotros" en lugar de "yo"	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Siento que en nuestra comunidad somos un grupo y no miembros aislados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Los miembros de esta comunidad compartimos un mismo lenguaje (como tecnicismos del juego o juerga de grupo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Siento que al sitio le queda mucha vida por delante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Esta comunidad es un grupo estable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Esta comunidad es un lugar seguro para mi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Siento que en esta comunidad no puedo ser yo mismo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Los otros miembros de esta comunidad me apoyan cuando paso por momentos difíciles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Invierto mucho de mi tiempo en el foro de esta comunidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Siento que soy respetado como miembro de esta comunidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Los demás miembros esperan que yo desempeñe un determinado rol dentro del foro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Tengo responsabilidades como miembro de esta comunidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Pertener a esta comunidad me da beneficios que de otra manera no tendría	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- |   |                       |                       |                       |                       |                       |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 15. No hay reglas para los miembros del foro  | <input type="radio"/> |
| 16. Mis intervenciones en el foro (posts – replies – topics) provocan actividad en el grupo | <input type="radio"/> |
| 17. Mis opiniones son importantes para el grupo   | <input type="radio"/> |
| 18. Es posible influenciar en el grupo a través de los posts – replies – topics             | <input type="radio"/> |
| 19. Soy un miembro reconocido de esta comunidad   | <input type="radio"/> |
| 20. Soy un miembro respetado en esta comunidad  | <input type="radio"/> |
| 21. La popularidad es considerada un beneficio en el grupo                                  | <input type="radio"/> |
| 22. Pertener al grupo me genera satisfacción personal                                       | <input type="radio"/> |
| 23. Ser parte de esta comunidad me genera beneficios a nivel del juego                      | <input type="radio"/> |
| 24. Esta comunidad permite la participación en el grupo mas allá del sitio web del foro     | <input type="radio"/> |
| 25. Somos un grupo unido  | <input type="radio"/> |
| 26. Participo en actividades <b>online</b> con los miembros de esta comunidad               | <input type="radio"/> |
| 27. Participo en actividades <b>offline</b> con los miembros de esta comunidad              | <input type="radio"/> |
| 28. Me divierto en las actividades <b>online</b> con los miembro del grupo                  | <input type="radio"/> |
| 29. Me divierto en las actividades <b>offline</b> con los miembros del grupo                | <input type="radio"/> |
| 30. Soy un líder dentro del grupo   | <input type="radio"/> |
| 31. Si algo malo le ocurriera a un miembro del grupo intentaría ayudarlo(a)                 | <input type="radio"/> |
| 32. Organizar "raids" u otras actividades es mejor a través del foro que por otros medios   | <input type="radio"/> |
| 33. El foro es un lugar en el que encuentro personas con quienes tengo mucho en común       | <input type="radio"/> |
| 34. Siento que los miembros del grupo son muy diferentes entre si                           | <input type="radio"/> |
| 35. He encontrado verdaderos amigos en el foro  | <input type="radio"/> |
| 36. Confío en mis compañeros de esta comunidad cuando voy a una "misión"                    | <input type="radio"/> |

37. Mis participaciones en el foro son totalmente orientadas al juego
38. Puedo hablar de otras cosas además del juego en el foro de esta comunidad
39. Considero que puedo confiar en otros miembros del grupo
40. Los miembros de esta comunidad tenemos objetivos comunes
41. En el grupo se organizan actividades offline
42. La comunicación es fluida entre los miembros del grupo
43. En esta comunidad no hay jerarquía

[Previous](#)

[Next](#)

Progress 0%

## Parte II

A continuación encontrará algunas preguntas, por favor marque la respuesta o las respuestas (en caso de haber opciones múltiples) que se ajustan a su experiencia y complete toda la información que se le solicita; las respuestas que usted pueda dar a las mismas serán de gran ayuda para este estudio.

1. Se comunica con otros miembros de esta comunidad por alguno de los siguientes medios?

\* Personalmente; cara a cara

- Sí  
 No

Si respondió sí por favor indique cuántas veces al mes

\* Llamadas telefónicas

- Sí
- No

Si respondio sí por favor indique cuántas veces al mes

\* Mensajes de texto

- Sí
- No

Si respondio sí por favor indique cuántas veces al mes

\* Correo electrónico

- Sí
- No

Si respondio sí por favor indique cuántas veces al mes

\* Facebook

- Sí
- No

Si respondio sí por favor indique cuántas veces al mes

\* Skype u otro tipo de videollamada

- Sí
- No

Si respondió sí por favor indique cuántas veces al mes

\* Otro sitio web

- Sí  
 No

Si respondió sí por favor indique cuántas veces al mes

2. El nickname que usted utiliza, qué significado tiene para usted

\* 3. Sexo

- Femenino  
 Masculino

\* 4. Por favor indique su edad en números

\* 5. Estado civil

- Soltero (a)  
 Casado (a)  
 Unión libre  
 Divorciado (a)  
 Viudo (a)

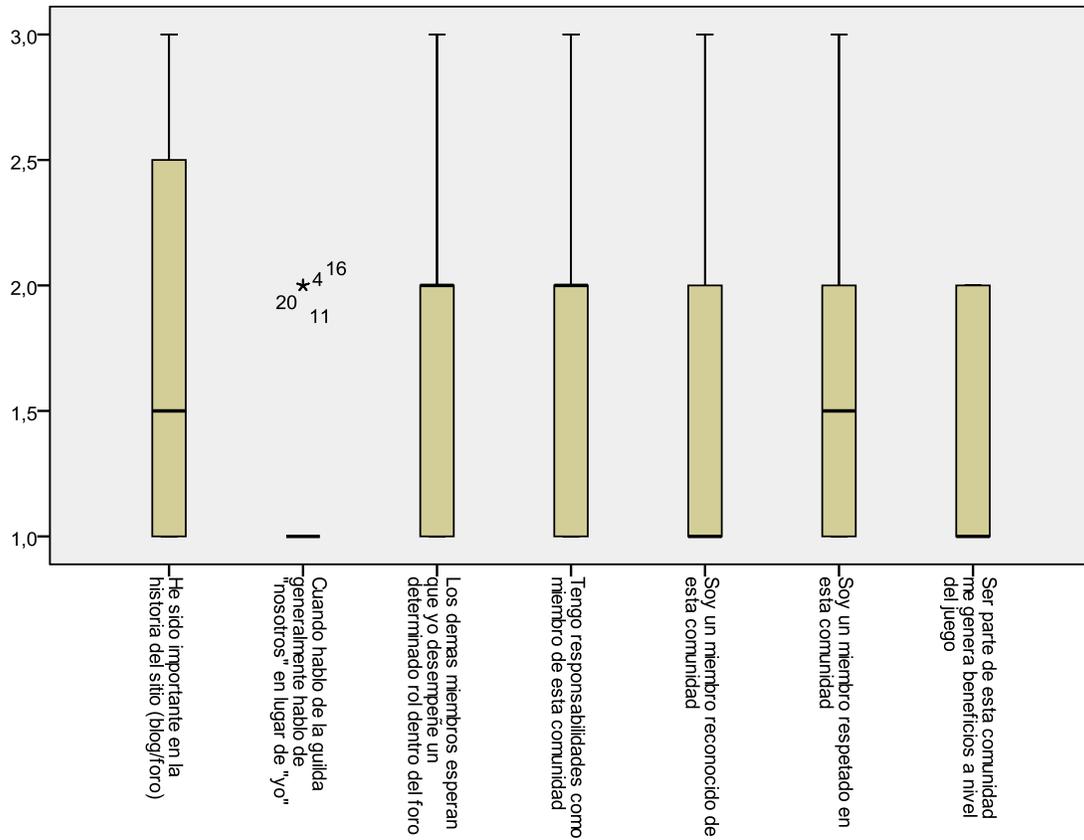
Por favor presione "complete questionnaire" si ha finalizado el cuestionario  
Muchas gracias!

[Previous](#)

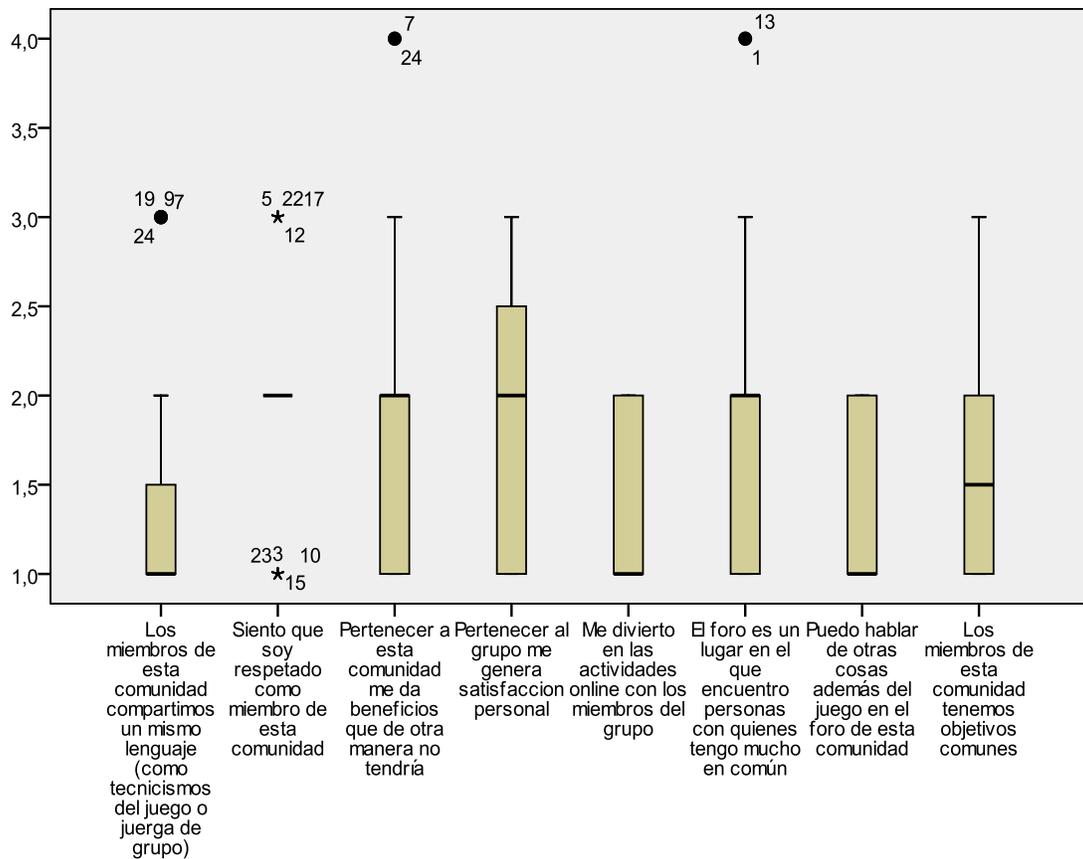
[Complete questionnaire](#)

## 6. Tablas adicionales sobre resultados del cuestionario

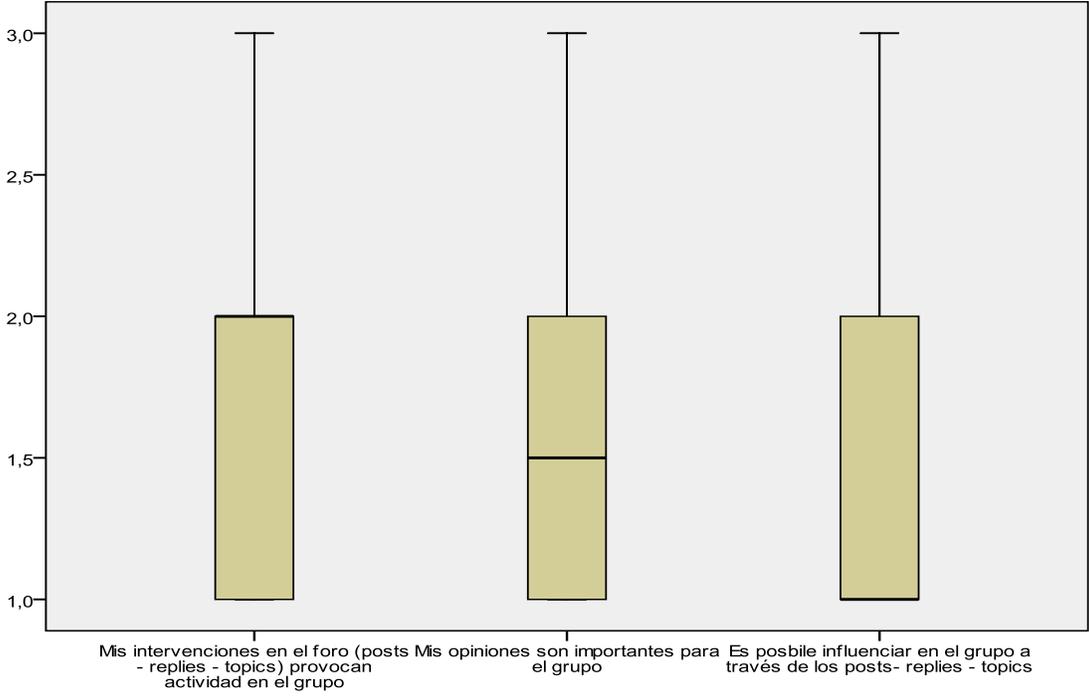
**Figura 1.** Rango, mediana e información del 1er y el 3er cuartil de los indicadores de membresía



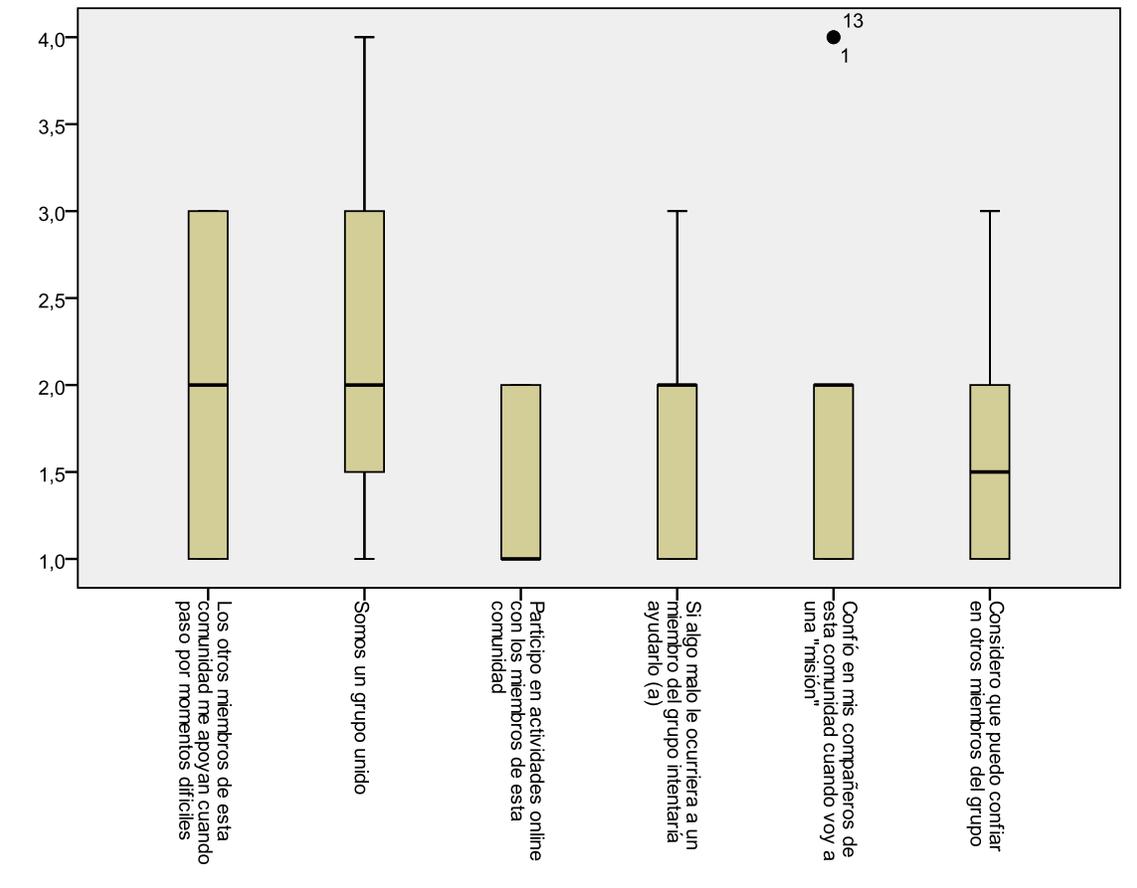
**Figura 2. Rango, mediana e información del 1er y el 3er cuartil de los indicadores de Integración y Satisfacción de Necesidades**



**Figura 3. Rango, mediana e información del 1er y el 3er cuartil de los indicadores de influencia**



**Figura 4. Rango, mediana e información del 1er y el 3er cuartil de los indicadores de compromiso y lazos emocionales compartidos**



## 7. Cartas de Expertos

A quien corresponda

La presente es para confirmar que yo, Master Francella Jaikell participé en el proceso de validación del instrumento de sentido de comunidad mediada por computadora del proyecto final de graduación: "Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en Miembros de Comunidades Mediadas por Computadora: Análisis de un caso de Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG's)" elaborado por Bach Jorge Solano y Bach Mónica Cruz.

Esto a través de un proceso de validación de contenido con la revisión de los ítems para corroborar fueran representativos del dominio de estudio de las CMCs. Comparándola además con la bibliografía correspondiente al sentido de comunidad adaptado a las Comunidades mediadas por computadora.

Firma:



Fecha

27/09/2013

A quien corresponda

La presente es para confirmar que yo, David Torres Fernández, Licenciado en psicología participé en el proceso de validación del instrumento de sentido de comunidad mediada por computadora del proyecto final de graduación: "Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en Miembros de Comunidades Mediadas por Computadora: Análisis de un caso de Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG's)" elaborado por Bach. Jorge Solano y Bach. Mónica Cruz.

Esto a través de un proceso de validación de contenido con la revisión de los ítems para corroborar que fueran representativos del dominio de estudio de las CMCs. Comparándola además con la bibliografía correspondiente al sentido de comunidad adaptado a las Comunidades Mediadas por Computadora.

Firma: David Torres Fernández

Fecha: 17/09/2013

A quien corresponda

La presente es para confirmar que yo, José Pablo Quirós Zúñiga, bachiller en ciencias de la computación, participé en el proceso de validación del instrumento de sentido de comunidad mediada por computadora del proyecto final de graduación: "Estudio Exploratorio sobre Sentido de Comunidad en Miembros de Comunidades Mediadas por Computadora: Análisis de un caso de Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG's)" elaborado por Bach. Jorge Solano y Bach. Mónica Cruz.

Esto a través de un proceso de validación de contenido con la revisión de los ítems para corroborar que fueran representativos del dominio de estudio de las CMCs. Comparándola además con la bibliografía correspondiente al sentido de comunidad adaptado a las Comunidades mediadas por computadora.

  
Firma:

21/09/2013

Fecha

## **8. Glosario**

### **Avatar**

Se refiere a las imágenes, personajes y características físicas de ese personaje que lo representan ante otros dentro del espacio online.

### **Boss**

Enemigos principales del juego marcan el límite de finalización de instancias y Raids.

### **Lo “Ciber”**

Dentro del lenguaje de Internet se tiende a escuchar muchas palabras que inician con el prefijo *ciber*, por ejemplo ciberespacio, ciberlugar y otros. Consideramos importante indicar que este prefijo deviene de la palabra cibernética la cual, a su vez y de acuerdo con la Real Academia de la lengua Española, proviene del griego Κυβερνήτης (kybernetes) y significa “arte de pilotar un navío”, aunque Platón la utilizó en La República con el significado de “arte de dirigir a los hombres” o “arte de gobernar”.

Este es un término genérico antiguo pero que aún es usado en muchas áreas que están incrementando su especialización bajo títulos como: Sistemas Adaptativos, Inteligencia Artificial, Sistemas Complejos, Teoría de la Complejidad, Sistemas de Control, Aprendizaje Organizacional, Teoría de Sistemas, Sistemas de Apoyo de Decisiones, Dinámica de Sistemas, Teorías de Información, Investigación de Operaciones, Simulación e Ingeniería de Sistemas.

Según el Profesor Dr. Stafford Beer, la cibernética estudia los flujos de información que rodean un sistema, y la forma en que esta información es usada por el sistema como un valor que le permite controlarse a si mismo.

La Real Academia Española define la *cibernética* como el “*estudio de las analogías entre los sistema de control y comunicación entre los seres vivos y el de las máquinas; y en particular, el de las aplicaciones de los mecanismos de regulación biológica a la tecnología*” (RAE, 2007).

Según Cely (2007) estaría conformada por representaciones simbólicas del mundo físico que sólo existen en el formato electrónico y no en el mundo de los átomos y transitan en el espacio virtual creado por las redes de computadoras y líneas de comunicación.

### **Ciber Bullying**

Se refiere a las formas de intimidación y agresión, verbal o psicológica que ocurre por medios electrónicos.

### **Ciberespacio**

De esta manera, encontramos que existe un *ciberespacio*, el cual es un espacio soportado por redes interconectadas de computadoras en las que existe hardware y software que permiten su virtualidad espacial y expresiva (Cely, 2007).

Joyanes (1997), Benedikt (1991) y Trejo (1996) citados por Cely (2007) consideran el ciberespacio en esencia como:

“una realidad virtual, llena de imágenes, algunas de las cuales no existen sino en un formato electrónico, digital, y otras son representaciones simbólicas del mundo físico, es decir, un universo paralelo creado y sostenido por las líneas de

comunicaciones y redes de computadoras que se enlazan a través del mundo, esto es, por medio de la infraestructura que da Internet” (Cely, 2007:4).

Esta misma autora indica que aunque el ciberespacio puede mencionarse y hasta describirse, “no existe”, sino que constituye un espacio virtual sin fronteras al que se puede llegar libremente desde cualquier parte del mundo.

Es importante que al Internet se le llame ciberespacio y no ciberlugar, ya que el Internet es lo suficientemente amplio y lo insuficientemente delimitado para que se piense en él más como un espacio que como un lugar, sin que esto implique que no pueda estar compuesto de lugares ya que el Internet no es todo una frontera desconocida pues los usuarios crean sus propios “locales” al reconstruir y representar porciones del Internet para que otros lo puedan ver (Neve, 2006).

### **Ciberlugar o asentamiento virtual**

Según Neve (2006), se puede pensar en lugares en línea que, a pesar de ser visitados por personas espacialmente dispersas, dan lugar a relaciones sociales que los configuran y los transforman.

De esta manera, Jones (1997) citado por Neve (2006), piensa que cuando hay un mínimo de interactividad, una variedad de comunicadores y un mínimo de miembros continuos en un espacio virtual público puede hablarse de un *ciber-lugar* o *asentamiento virtual*.

“Para la gran mayoría el Internet representa un (el) ciberespacio, que a su vez puede estar conformado por sitios, *home pages*, es decir el equivalente a lugares en las ciudades. Esto nos lleva a pensar en que también hay metáforas que llevan a pensar al Internet como una gran ciudad” (Jamet, 2002 citado por Neve, 2006).

### **Chats**

Herramienta de comunicación basada en texto que se compone de una sub ventana abierta par aconversaciones en vivo.

### **Cibernavegación**

Se puede definir la *cibernavegación* como el desplazamiento digital de una red a otra, de una parte del ciberespacio a otra. (Sartori, 1997; Jamet, 2002 citados por Neve, 2006).

### **Clicks /hits**

Cada ocurrencia en la que un enlace o página es accesado sea por medio de la digitación y entrada de la dirección electrónica o el literal click del mouse sobre un enlace o hipervínculo.

### **Gamer**

Personas que se definen como jugadores más inmersos en el juego que la mayor parte de la población y para los cuales el juego conforma una parte esencial de sus vidas.

### **Guild**

Asociaciones formales de muchos jugadores que se reúnen online bajo una misma bandera y con objetivos comunes.

### **Instancia**

Retos grupales que requieren organización para ser completados sin intervención de otros grupos. Al ingresar se crea una copia para cada grupo así que los jugadores de grupos distintos no comparten esos espacios de reto y logro.

### **Internet Studies o Estudios de internet**

Estos son un campo interdisciplinario de estudios concentrados en las tecnologías de la información, concentrados en todas las dimensiones humanas que son pertinentes a el espacio de Internet, comenzaron con menor fuerza en los años 80 pero con la elevada importancia de Internet en los espacios culturales, políticos artísticos etc han tomado mayor relevancia en el ámbito académico.

### **Módem**

Dispositivo de hardware que se conecta a una línea telefónica y a una computadora para conectarse a otros ordenadores por medio de una línea telefónica.

### **Online y Offline Interaction**

Interacción offline es aquella que involucra la proximidad física y que excluye la conexión a una red mediada por computadora, incluso si el tema es el mismo que se trataría estando conectado, online interacción es aquella que tiene como requisito el uso del hardware y la conexión a una red para llevarse a cabo. Básicamente online es estar “conectado” cuando existe una interacción con otro miembro de la comunidad, incluso si se encuentran físicamente a la par en dos equipos de computación distintos.

La Offline interaction fue co-relacionada por Joon Koh, Brian Butler, Young-Gul Kim y Gee-Woo Bock (2007) con la actividad de posting dentro de las comunidades virtuales.

### **Post**

Cada publicación dentro de un foro por parte de un miembro, sea la publicación de un tema o la respuesta a este (reply).

### **Posting**

Se refiere a la actividad de la página en términos de posts, las respuestas o replis son incluidas.

### **Quest**

Tareas específicas que uno o varios jugadores pueden realizar para obtener recompensas. Estas pueden ser económicas, de experiencia o ítems para ser utilizados en el juego.

### **Raid**

Retos máximos del juego, igual a las instancias pero de tamaño mayor, sirven hasta cierto grado como marcas de progreso. En estos los grupos organizados son preferidos a los improvisados por el nivel de coordinación requerido.

### **Red**

La palabra Internet proviene de las palabras en inglés *interconnection* y *network*; en español: interconexión y red de trabajo (Sánchez, 2003).

La Real Academia Española considera esta palabra como ambigua, sin embargo la definen de la siguiente manera: “*Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo especial de comunicación*” (RAE, 2007).

La Internet es una red de computadoras de alcance mundial interconectadas con el fin de compartir recursos e información (Herrero, 1998).

Las redes tienen extraordinarias ventajas organizacionales debido a su flexibilidad y adaptabilidad. Internet permite el despliegue de estas ventajas posibilitando:

*“...la coordinación de tareas y la gestión de la complejidad. De ello se deriva una combinación sin precedentes de flexibilidad y eficacia descentralizada, de expresión individualizada y comunicación global y horizontal. Lo que permite el desarrollo de una forma organizativa superior de la actividad humana” (Castells, 2001: 16).*

Para Caballar (1997) la Internet y todos sus servicios constituyen *“una red formada por la interconexión cooperativa de redes de computadoras comunicadas entre sí por un mismo protocolo”* (p.85).

Atendiendo a las definiciones antes propuestas y a la historia de la Internet, podemos decir que la misma es un método de interconexión descentralizada de redes computacionales que se implementa en un conjunto de protocolos denominado TCP/IP y que garantiza que redes heterogéneas funciones como una red única cuyo alcance es mundial.

### **Reply Replies**

Ver post

### **Spam**

El término se refiere a correos, mensajes o publicidad no solicitados o sin utilidad. En principio supone un problema por su incomodidad, pero en ocasiones también es portador de problemas serios como virus. Al nivel de la actividad de foros, es comúnmente referido a mensajes sin importancia para el grupo y son más vistos como una pérdida de tiempo y no tanto como un problema real.

### **Trolling**

Es la actividad de provocar controversia o molestia de forma intencional con el objetivo de diversión personal o crear molestias, peleas o cambios de temas dentro de conversaciones online. Dentro del vocabulario de internet sería lo más cercano al choteo costarricense..

## **UI**

Del inglés "User Interface", o la interfaz de usuario. Básicamente define los elementos gráficos que se muestran en la pantalla de la persona que juega, que son complementarios.

## **Utilidad de la Comunidad (Community Usefulness)**

Son los beneficios percibidos por los usuarios de una comunidad virtual al pertenecer a una comunidad específica. De acuerdo a (Koh et al 2007) las comunidades virtuales solo son sostenibles cuando proveen mayores beneficios para sus miembros que el costo de membresía. Por ejemplo la permanente provisión de contenido que los usuarios perciban como útil o valioso (Ibid, 2007), la posibilidad de descargas de archivos o programas de interés e incluso la posibilidad de contacto con otros miembros que de otra forma sería difícil acceder.

## **Viewing**

Se refiere a la cantidad de veces que un enlace fue accesado por medio de hits o clicks, que representan todas las posibles ocasiones en que un miembro o visitante leyó ese post o tema.

## **WoW**

World of Warcraft es el MMORPG más popular del mundo, publicado por la compañía Blizzard Entertainment. Consiste en un reino virtual de gran tamaño llamado

Azeroth donde los jugadores se desempeñan a través de uno o varios personajes/ avatares interactuando con personajes controlados por el juego (NPCs o Non-Player Characters) así como con otros jugadores conectados a través de internet. Estos pertenecen a una de las razas, clases y alineaciones creadas en el juego como parte de su historia, de estas características de su experiencia variará. El juego tiene una historia que se desarrolla con cada nueva emisión o corrección de los creadores y tiene un carácter de permanencia que se conserva por la automática memoria del juego a la experiencia de cada jugador. Conservando a sí sus afiliaciones, logros y lugar en el mundo cada vez que se conecta.