



RELATOS SOBRE EL ORIGEN DE LOS MUNDOS VIRTUALES

Virtualis, Año 5, número 9, enero-mayo 2014
<http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis/index.php/virtualis/index>

RELATOS SOBRE EL ORIGEN DE LOS MUNDOS VIRTUALES

María Magdalena López de Anda ¹

Resumen

Mediante una recuperación histórica que integra una diversidad de relatos sobre los orígenes de los Mundos Virtuales, encontramos que los hitos en los que abrevan la mayoría de interpretaciones se vinculan al videojuego: desde los Calabozos y Dragones (*Dungeons & Dragons, D&D*) hasta los Juegos en Línea Masivos y Multijugador (*Massively Multiplayer Online Game, MMOG*). Mediante el reconocimiento de diversos desarrollos tecnológicos descritos en el texto, es posible entender desde dónde surgieron los atributos que caracterizan a los Mundos Virtuales: participación multitudinaria y a la distancia, persistencia, libertad de generación de contenido, así como espacialidad y habitabilidad. Este relato, como cualquier otro, está cargado de los sujetos que lo construyen, por tanto sirve como metatexto que ofrece pistas para desnaturalizar abordajes.

Palabras clave: Mundos Virtuales, Videjuegos, MMORPG, MOO, MUD.

¹ Departamento de Estudios Socioculturales / ITESO, Tlaquepaque / magdalena@iteso.mx

Introducción

En el marco de una investigación sobre procesos de comunicación y prácticas culturales en entornos con soporte telemático, hemos rastreado el desarrollo de los denominados Mundos Virtuales. Entendidos estos como escenarios de encuentro a la distancia, caracterizados por “una representación persistente la cual contiene la posibilidad de comunicación síncrona entre usuarios y, entre usuarios y el mundo, con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable” (Klastrup, 2002, p. 27). Definición a la que agregamos tres énfasis: la centralidad de la representación corpórea de los usuarios (sus avatares), la sensación de habitabilidad y la copresencia.

Los Mundos Virtuales han atravesado por procesos de creación, picos de participación, prácticas emergentes, transformaciones estructurales, migraciones, cierres, resurgimientos, etcétera. Entender sus arritmias, rompimientos y continuos implica una visión tanto panorámica como diacrónica, misma que nos dispusimos a reconstruir mediante la sistematización documental de recuperaciones históricas. Al cotejar las fuentes encontramos similitudes, pero también notables diferencias que nos llevaron a problematizar los linajes de cada relato.

En este artículo presentamos la recuperación histórica de algunos de los hitos asociados a los orígenes de los Mundos Virtuales y reflexionamos sobre las perspectivas desde las que los relatos que los refieren están contruidos. No se trata de un ejercicio de exégesis, sino del esfuerzo por entender y desnaturalizar dichos antecedentes.

Construcción de la genealogía

Para la construcción del relato sobre los orígenes de los Mundos Virtuales realizamos una revisión documental de diversas propuestas interpretativas. Algunos de los modalizadores con que operamos la búsqueda de los textos son la limitación lingüística a búsquedas en inglés y español y la cercanía con ciertas publicaciones como *Journal of Virtual World Research*, *Computed of Mediated Communication*, *Game Studies* y *Journal of Role Playing*, que se consultaron junto con otras muchas fuentes de información académica en formato tanto análogo como digital.

Al analizar los textos que ofrecían información sobre los antecedentes de los Mundos Virtuales encontramos tres ejes que pueden servir como tramas que atraviesan el tejido explicativo.

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

b) Desde la capacidad evocativa. Damer (2008) refiere Mundo Virtual como “un lugar descrito por palabras o proyectado a través de imágenes, las cuales crean un espacio en la imaginación, suficientemente real para sentir que estamos dentro de él”. Bittarello (2008) propone la conveniencia de conceptualizar a los Mundos Virtuales desde su existencia antes del Internet, como espacios de encuentro imaginario y subraya la importancia de los mitos y su capacidad para atraer referentes a nuestra experiencia. Schroeder (2008) indica que si el centro de los Mundos Virtuales es su capacidad evocativa para colocarnos en otros ambientes, entonces deberíamos incluir en la definición a la literatura, los sueños y el cine. Spence¹ (2008) continúa en esa línea discursiva y afirma que, desde la perspectiva evocativa, el Infierno de Dante, la *Guerra de los Mundos* de Orson Wells o *Matrix* de los hermanos Wachowski serían también Mundos Virtuales.

Los Mundos Virtuales de todos los géneros comparten un grupo de convenciones que contribuyen a reforzar lo que Murray llama la *active creation of belief* o creación activa de la creencia (Murray, 1997, p. 110) que, en el caso de los Mundos Virtuales, debiera caracterizarse como “creación colectiva de la creencia”. Las convenciones se encuentran también en el plano de las historias subyacentes o *backstories* que enmarcan la interacción de los usuarios, tal como se expresa en el siguiente fragmento de entrevista y la interpretación correspondiente:

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

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

-“Are you fucking stupid?” I responded.

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

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

c) Desde las prácticas performáticas de los usuarios. Coincidimos con Pearce (2009) en que los antropólogos han identificado una profunda conexión entre el videojuego y otras formas más “serias” de tradiciones, rituales y *performance*. Esta relación que también trastoca a los Mundos Virtuales se manifiesta en intercambios entre el continuo dentro y fuera de la red —*on* y *off line*— de diversos componentes del ritual: roles, ropa, prácticas, etcétera. Tal como lo muestran los trabajos de Joe Santino (1983) a propósito del *Halloween* en Estados Unidos o de Henri Schindler

¹ El mismo Spence define a los Mundos Virtuales como “persistentes, sintéticos, tridimensionales, no tienen al juego como centro. Son principalmente espacios de socialización que permiten otros usos en función del tema particular del mundo virtual. Pueden ser comerciales o de código abierto” (2008, p. 5) Esta definición separa a los Mundos Virtuales de la literatura, el cine o el teatro en al menos dos aspectos clave: persistencia, socialización.

(1997, en Pearce, 2009) en torno al carnaval *Mardi Grass* de Nueva Orleans. Los desplazamientos entre entornos analógicos y digitales modalizan el performance en una suerte de “polinización sociocultural”.

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

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

En ambas definiciones la libertad e imaginación son centrales. Salen y Zimmerman formalizan elementos estructurales —conflicto imaginario, interactividad y reglas— pero a nuestro juicio es Huizinga quien coloca el corazón que vincula a los videojuegos con los Mundos Virtuales al afirmar que promueven la formación de grupos sociales. El relato que a continuación presentamos se construye prioritariamente de las siguientes fuentes documentales Ludlow y Wallace (2007); Messinger, Strulia y Lyons (2008); Spence (2008); Pearce (2009); Sánchez (2009); las que junto con otras referencias integramos en un solo hilo discursivo que si bien desdibuja los énfasis que cada autor colocó en sus recortes, también permite sumar y contrastar argumentos sobre el porqué los hitos mencionados anteceden al desarrollo de los Mundos Virtuales.

Érase una vez...

1. Del D&D al MUD. Durante la Revolución Industrial, los juegos de tablero se convirtieron en la pieza central de los salones en América y Europa (Hofer, 2003 en Pearce, 2009) Los juegos de rol² como *Calabozos y Dragones* (*Dungeons & Dragons D&D*) surgieron fuera de la tradición de los tableros de estrategia y eran muy populares en los campus escolares durante las décadas de 1970 y 1980, período en que las redes computacionales empezaron a aparecer en Estados Unidos y Europa.

El primer hito de D&D digital nos remonta a 1976, cuando Will Crowther de la compañía *Bolt, Beranek and Newman* —ligada al desarrollo de ARPANET, la predecesora de Internet— escribió y desarrolló el juego *Colossal Cave Adventure*, inspirado en los juegos de *Calabozos y Dragones*. La estructura y el código se enriqueció cuando en 1977 Don Woods, un estudiante de Stanford, agregó rompecabezas, más cuartos para explorar y tesoros para recolectar. En 1978 Roy Trubshaw de la Universidad Essex en Reino Unido, junto con un par de amigos, creó una nueva versión de

² Aquéllos en los que los participantes asumen la identidad o el papel de un personaje y actúan con base en los principios orientadores del mismo: poderes, deseos o limitaciones.

Adventure que podía habitarse por más de una persona simultáneamente —con lo que lograron que hubiera interacción entre personas ubicadas en dos terminales de cómputo distintas— y se desarrolló así el primer código para un juego multijugador.

Richard Bartle³ —también estudiante de la Universidad Essex— refinó y agregó elementos de diseño, además de generar una base de datos de contenido que lo convirtió en el desarrollador del primer Mundo Multijugador, conocido como MUD (*Multi User Dungeon, Multi-User Dimension* o *Multi-User Domain*). En dichos entornos, las interacciones de los usuarios estaban basadas en texto —incluso para moverse en el espacio imaginado: derecha, izquierda, entrar a una sala, etcétera— los tópicos abordados eran centralmente de ficción medieval.

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

El primer servidor MOO fue AlphaMOO, que rápidamente fue corregido y relanzado como LambdaMOO, nombre con el cual se conoce también a la comunidad en línea formada por los usuarios de dicha plataforma, misma que podría definirse como un MUD social. La creación de MOO no es un proceso que se haya truncado o desplazado totalmente con el desarrollo de otras tecnologías —como la gráfica tridimensional—. Hay casos emblemáticos como “*Hogwarts MOO* un entorno persistente inspirado en la saga de *Harry Potter* que ha estado funcionando desde 1999” (Sánchez, 2009, p. 10) y que finalmente cerró sus puertas en diciembre de 2012. Los MOO permiten a los usuarios crear y compartir contenido con el cual es posible interactuar.

FIGURA 1: HOGWARTS MOO

3.3 Del MUD al TinyMUD. Sánchez (2009) relata que en 1989 James Aspnes desarrolló una nueva experiencia para los usuarios de los MUD, definida como TinyMUD, que permitía a los usuarios crear objetos que podían visualizarse aunque no podían ser usados para interactuar con ellos. Sin embargo, la posibilidad de creación detonó otras formas de interacción que ampliaron los propósitos de las interacciones más allá de matar dragones y salvar princesas. Coincidimos con Sánchez en que los TinyMUD⁴ representan una de las primeras rupturas de los Mundos Virtuales como juegos, hacia los Mundos Virtuales como espacios sociales que permiten la coexistencia de

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

4 Presentaban limitaciones técnicas evidentes en el número de jugadores simultáneos —menor a nueve—, lo que a su vez se relaciona con las formas de sociabilidad e interacción.

dinámicas de colaboración y creación con interacciones orientadas al combate y la competencia —aspecto que a la fecha coexiste, pues es posible encontrar en entornos como *World of Warcraft* (2004) a grupos de jugadores conversando sobre lo que harán el fin de semana, así como observar en *Second Life* (2003) islas que colocan al usuario en dinámica explícita de juego con reglas y propósitos específicos—.

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

Algunos ejemplos exitosos de juegos de generación de contenidos como *The Sims* (1989-2006⁵) y *Spore* (2008) fueron desarrollados por la empresa Maxis; en ambos casos el entorno base estaba disponible en un disco, sin embargo, la prolífica saga de *The Sims On line* ha creado versiones donde el entorno mismo o *sandbox* para construcción está disponible en Internet.

FIGURA 2: THE SIMS, SPORE Y POPOLUS



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

4. Massively Multiplayer Online Game (MMOG / MMO). El punto central de esta clasificación es la participación multiusuario⁶, que si bien es cierto ya se había logrado en los MUD y MOO, con la conexión a Internet y el desarrollo gráfico expande sus posibilidades albergando en algunos

5 De 2006 a la fecha, la saga *Sims* ha sido desarrollada prioritariamente por la empresa Electronic Arts (EA).

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

casos a miles de usuarios simultáneamente. El primer MMOG gráfico fue *Air Warrior* (1986), un juego de simulación de combate que, aunque evidentemente era multiusuario, también permitía la posibilidad de interacción usuario versus sistema.

Meridian 59 (1999) fue el primer mundo gráfico persistente. Fue desarrollado en la década de 1990 por los hermanos Andrew y Chris Kirmse y fue lanzado por la empresa Sierra On Line, posteriormente, fue comprado por la empresa 3DO que cerró el servidor en el año 2000. De acuerdo a Bartle (2004), *Meridian* fue abandonado ante una desventajosa comparación con los juegos *Ultima Online*⁷ (1997) y *EverQuest* (1999).

Ultima On Line, lanzado en 1997 y también conocido como *Brittania*, presentaba perspectivas isométricas que daban la sensación de tridimensionalidad —con lo que se daba un paso atrás respecto a la estructura de *Meridian* que sí era un entorno tridimensional—. Su aportación principal consistió en implementar diversas versiones paralelas del mundo, lo que permitía que más usuarios participaran en cada uno de estos fragmentos o salas, conocidas como shards. *EverQuest* (1999), inspirado en *El Señor de los Anillos*, agregó un mayor control a los usuarios de la gráfica tridimensional, les permitió modificar el punto de vista para percibir el espacio en sus cualidades de amplitud, altura y profundidad.

FIGURA 3: MERIDIAN Y EVERQUEST



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

En contraparte a los juegos con objetivos previstos, se presentan los “juegos no estructurados” —también llamados *sandbox*— que otorgan a los participantes la libertad para recorrer entornos amplios sin la necesidad de seguir caminos preestablecidos, por lo que ofrecen al jugador más poder de decisión. Un ejemplo polémico fue *The Grand Theft Auto* (GTA) (1997)⁸ que se lanzó para diversas consolas y computadora. Este *sandbox* desarrolló una amplia saga en la que se encuentran versiones limitadas en la posibilidad de conexión multiusuario.

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

8 Para 2001 se lanzó una versión con mayores posibilidades de intercambios en línea: *The Grand Theft Auto III*.

5. Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). Se trata del género más extendido de los MMOG, cuyo linaje se articula directamente con los juegos de rol D&D. Spence (2008) señala diversos autores que sostienen que el maridaje entre desarrollo tecnológico y mundos de juego de *Multi-User Dungeons* (MUD) de la década de 1970, hasta el *World of Warcraft* (WOW) (2004) son factores clave en el desarrollo de los Mundos Virtuales (Bartle, 2004; Morningstar y Farmer, 1991; Sivan, 2007, 2008; Taylor, 2006).

Algunos de los más famosos MMORPG ya han sido mencionados en líneas anteriores: *Ultima Online* (1997), *EverQuest* (1999), *Dark Ages of Camelot* (2001), *Asheron's Call* (1999), *World of Warcraft* (2004), *The Lord of the Rings Online* (2007) y *Dungeons & Dragons Online* (2005-2006). En Corea tuvieron un gran auge *Ragnarok on line* (2002) y *MapleStory*⁹ (2003). A juicio de Peirano (2005), el objetivo de los MMORPG no es ganar, sino existir y mejorar, pues a lo largo del juego se ganan niveles de experiencia que permiten al usuario acceder a nuevos territorios, portar nuevas armas o codearse con jugadores de más nivel. Los MMORPG están llenos de zonas VIP (del inglés *Very Important Person*, es decir, reservadas a personalidades relevantes), para llegar a ellas hay que trabajar mucho y contar con buenos contactos. Al respecto, nos parece fundamental la nota de Sánchez sobre *EverQuest*:

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

FIGURA 4. WORLD OF WARCRAFT Y RAGNAROK



La necesidad por trabajar grupalmente, hace que las redes sociales desborden el espacio del juego y se sitúen en foros de discusión en línea o en espacios de conversación cara a cara. En este sentido, los MMORPG colocan un ambiente propicio para el surgimiento de Mundos Virtuales en tanto espacios de socialización. Aunque para Spence (2008) conviene separar a los Mundos Virtuales de los MMORPG con el propósito de enfatizar la naturaleza social de los primeros y la

9 Es el juego de mayor consumo en Corea con 12 millones de cuentas de usuario en 2012 (Gilbert, 2011).

lúdica de los segundos, “los juegos tienen reglas, niveles e, idealmente, una conclusión cuando los objetivos del juego han sido alcanzados, los Mundos Virtuales por el contrario no tienen definidas ni reglas ni metas de un juego particular, se focalizan en la socialización y creación de contenido” (2008, p. 5). Sin embargo, como se mencionó anteriormente a propósito de los TinyMUD, el análisis de prácticas que hemos realizado al interior de plataformas de las dos categorías, nos indica que existe socialización y juego en ambas, aunque sí es posible observar en el diseño de sus estructuras el énfasis para lo uno o lo otro.

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

Algunos entornos MMOW son *Active Worlds*; un mundo virtual gráfico creado en 1995 fue el primero en seguir el modelo de contenido desarrollado por usuarios de *LambdaMOO*, seguido por OnLive! (1996), posteriormente disponible como *Digital Space Traveler*, *The Palace* (1995), *3D worlds Cybertown* (1997), *Puzzle Pirates* (2003), *EVE Online* (2003) un entorno de ciencia ficción con una economía autosustentable, *Second Life* (2003), *There.com* (2003), *Kaneva* (2004), *Gaia Online* (2003) y *HiPiHi* (2005) (Pearce, 2009, pp. 13-14).

FIGURA 5. SECOND LIFE Y HIPIHI



La gran mayoría de los MMOW mencionados puede ser considerados como “Mundo Virtual”, pues la interacción entre personas se realiza mediante sus avatares en un ambiente inmersivo, tridimensional, persistente y compartido con usuarios que seleccionan sus objetivos, pueden generar sus contenidos y cuentan con herramientas de socialización en red. Sivan (2008) describe a los Mundos Virtuales con la fórmula 3D3C: tres dimensiones y tres componentes (comunidad, creación, comercio) enfatizando con ello el carácter social¹⁰ de los Mundos Virtuales (Spence, 2008, p. 4). Otra trilogía usada para comprender los Mundos Virtuales es la 3I: inmersión, interacción e imaginación (Burdeau y Coiffret, 2003); factores centralmente asociados a la experiencia del usuario y que serían criterios interesantes para nuevas clasificaciones.

¹⁰ Dicha función ha sido objeto de diversas investigaciones, tal es el caso de Yalom (2004) que indaga sobre la predominancia multijugador en los juegos de algunas culturas como China, África antigua y la India.

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

Es fundamental indicar que las categorías anteriormente expuestas no son en algunos casos mutuamente excluyentes, por ejemplo, un juego como *The Sims On Line* puede ser MMOG, de generación de contenidos o no estructurado. Por otra parte, cada propuesta de clasificación posee énfasis distintos, por ejemplo, el adjetivo *on line* está centrado en el componente tecnológico, mientras que el descriptor *Role Playing* —usado en *D&D* y en *MMORPG*— se centra en una forma particular de orientar la participación en torno a roles.

Las clasificaciones por componentes tecnológicos —por ejemplo con o sin acceso a Internet— presentan limitaciones como la dificultad para ajustar dichas categorías diacrónicamente en entornos y plataformas que están en constante innovación tecnológica. Los relatos que encontramos sobre la genealogía de Mundos Virtuales contienen abundantes *sinécdoques*, que confunden al resaltar un atributo de los entornos como el entorno mismo. No se trata de un asunto de estricta nomenclatura, sino de formas de percepción y valoración sobre los entornos referidos.

TABLA 1. INTEGRACIÓN DE PROPUESTAS SOBRE LOS ANTECEDENTES DE LOS MUNDOS VIRTUALES

Plataforma que lo ejemplifica	Ludlow y Wallace (2007)	Spence (2008)	Messenger, Strulia y Lyons (2008)	Pearce (2009)	Sánchez (2009)
<i>Pong</i>			Juegos arcade		
<i>Mario Bros</i>			Consolas		
<i>Doom</i>			Juegos en red de área local		
<i>The Sims On line</i>			Juegos con conectividad a Internet		
<i>The Grand Theft Auto TGA</i>			Juegos sin estructura		
<i>Colossal Cave Adventure</i>	D&D Dungeons & Dragons			D&D Dungeons & Dragons	
<i>MUD</i>	MUD Multi User Dungeon	MUD Multi User Dungeon		MUD Multi User Dungeon	MUD Multi User Dungeon
<i>TinyHELL</i>					TinyMUDs
<i>Spore</i>	MOO Multi-User Object Oriented		Juegos de generación de contenido		MOO Multi-User Object Oriented
<i>Air Warrior</i>	MMOG Massively Multiplayer Online Game			MMOG Massively Multiplayer Online Game	
<i>World of Warcraft</i>		MMORPG Massively Multiplayer Online Role-Playing Game	Mundos con objetivos provistos por el diseñador	MMORPG Massively Multiplayer Online Role-Playing Game	MMORPG Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
<i>Facebook</i>			Sitios de redes sociales		
<i>Second Life</i>		MMOW Massively Multiplayer Online World	Mundos virtuales abiertos	MMOW Massively Multiplayer Online World	Mundos virtuales sociales en 3-D

Fuente: Elaboración propia.

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

La apuesta explicativa de Messinger, Strulia y Lyons, (2008) no responde con apego estricto a un desarrollo cronológico, pues se diversificaron las plataformas con materialidades que siguen su propia línea de desarrollo y que coexisten en la actualidad —por ejemplo persisten las consolas que incorporan la conexión a Internet—. Los autores no siguen un hilo discursivo consistente, pasan de los videojuegos a las redes sociales sin tender puentes explicativos. Sin embargo, su propuesta permite observar algunas líneas transversales de desarrollo que se enumeran a continuación.

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

Coincidimos con Sánchez (2009) en que las tipologías comparativas son útiles para identificar similitudes y diferencias entre entornos de juego y de socialización, pero ignoran la coevolución de los usuarios en cada entorno y, por ende, la forma en que la agencia de dichos usuarios transforma las condiciones estructurales que dieron sentido a la clasificación de la plataforma. Algunas de las hipótesis presentadas en la genealogía, como “el impulso a la creación de comunidades de colaboración derivado de la necesidad de trabajo grupal para subir de nivel en un juego” podrán verificarse o rechazarse en el marco de la investigación sobre procesos de comunicación y prácticas culturales que dio origen a esta recuperación histórica.

La genealogía nos ofrece hilos explicativos sobre las causas y sentido de aquello que es visto por el enunciador del relato. Es así como las recuperaciones históricas muestran su naturaleza biográfica, dada por quien articula el relato visibilizando elementos en detrimento de otros que quedan en segundo plano u ocultos. Dicha visibilización es también clara en la selección de refe-

rentes de investigación, pues como parte del análisis documental que realizamos para construir esta genealogía, hemos detectado una concentración de artículos académicos referidos a dos entornos: *World of Warcraft* y *Second Life*¹¹.

Con motivo del recibimiento del título Doctor Honoris Causa¹², Jesús Martín Barbero expresó en su discurso que la cultura es más el lugar desde el que se observa, que aquéllo que es observado. Con dicha frase recuerda una clave interpretativa fundamental para las Ciencias Sociales, la necesidad de reconocernos como sujetos situados. Valga la reflexión para evidenciar que la recuperación histórica aquí presentada no sólo es producto de los recortes y valoraciones de los autores citados, sino de las elecciones y posturas que nosotros hemos plasmado en su armado. Así pues, la función de este relato no es la de pretender la unicidad, sino la de ofrecer una doble mirada comprensiva: sobre su objeto y la perspectiva de sus enunciadores.

Referencias

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

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

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

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

Book, B. (2004). *In Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds*. Documento de trabajo presentado en State of Play 2. Recuperado de: <http://deby.net/FILES/3d/ARTICLES/moving%20beyond%20the%20game%20-%20social%20virtual%20worlds.pdf>

Burdeau, G. y Coiffret, P. (2003). *Virtual reality technology*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Capin, T., Pandzic, I., y Magnenat-Thalmann, N. (1999). *Avatars in Networked Virtual Environments* (1 ed.). Nueva York: John Wiley and Sons.

Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.

Damer, B. (1996). Inhabited virtual worlds: a new frontier for interaction design. *Interactions*, 3(5), pp. 27-34.

11 Hay decenas de artículos académicos sobre dichos entornos, cuyas conclusiones pueden ser ingenuamente extrapoladas a "lo que los MMORPG son" o lo que "los MMOW permiten". Es decir, hay una sobre atención a ciertas plataformas —*Second Life* y *WOW*, seguidos muy atrás por *EverQuest*, *Sims* y *Whyville*—, que debilita la pregunta, por lo que sucede en el amplio panorama de 108 Mundos Virtuales que hemos detectado entre 1986 y 2011.

12 Distinción entregada por parte de la Universidad de Guadalajara el 12 de junio de 2014.

- Damer, B. (2008). A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Gilbert, H. (2011, 29 de noviembre). 13 million MapleStory users hacked in Korea, Nexon plans to tighten security. *Games Radar*. Recuperado de: <http://www.gamesradar.com/13-million-maplestory-users-hacked-korea-nexon-plans-tighten-security/>
- Helmreich, S. (1998). *Silicon Second Nature: Culturing Artificial Life in a Digital World*. Berkeley: University of California Press.
- Hofer, M. (2003). *The Games we Played: The Golden Age of Board and Table Games*. Nueva Jersey: Princenton Architectural Press.
- Huizinga, J. (1938, 1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Nueva York: Roy Publishers.
- Klastrup, L. (2002). *Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest* Paper presentado en Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere: Tampere University Press.
- Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. Nueva York: Random House.
- Lave, J. y Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Nueva York: Cambridge University Press.
- López, M. M. (2007). *Estética y representación espacial en ragnarok On Line*. México: Universidad La Salle.
- Ludlow, P., y Wallace, M. (2007). *The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*. Londres: Cambridge Massachusetts.
- Melby, T. (2008). How Second Life seeps into real life. *Contemporary Sexuality*, 42(1), p. 1.
- Messinger, P., Stroulia, E. y Lyons, K. (2008). A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Morningstar, C. y Farmer, F. (1991). The lessons of Lucasfilm's habitat. En M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierta*. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. España: Paidós.
- Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: MIT Press.

- Peirano, M. (2005). MMOG: Juegos Masivos Multijugador Online. Recuperado de: <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/software/2005/09/08/145101.php>
- Porter, C. (2004). A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(1).
- Rollings, A. y Adams, E. (2006). *Fundamentals of Game Design*. EU: Prentice Hall.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Sánchez, J. (2009). A Social History of Virtual Worlds. *Library technology Reports*, 45(2).
- Santino, J. (1983). Halloween in America: Contemporary Customs and Performances. *Western Folklore*, 42(1), pp. 1-20.
- Schindler, H. (1997). *Mardi Gras: New Orleans*. París: Flammarion.
- Schroeder, R. (2008). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Sivan, Y. (2007). The 3D3C Metaverse: *A New Medium is born*. Afeka College of Engineering in Tel Aviv, Metaverse Labs, LTD. Recuperado de: http://cmsprod.bgu.ac.il/NR/rdonlyres/34396BDB-6C0E-4931-A077-697451885123/40533/Microsoft_Word__Metaverse_3D3C_v0401.pdf
- Sivan, Y. (2008). 3D3C real virtual worlds defined: The immense potential of merging 3D, community, creation, and commerce. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Smith, M., & Kollock, P. (Eds.). (2003). *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: UOC.
- Spence, J. (2008). Demographics of Virtual Worlds. *Journal of Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds*, 1(2).
- Stephenson, N. (1993). *Snow Crash*. Nueva York: Bantam Books.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.
- Yalom, M. (2004). *Birth of the Chess Queen: A History*. Nueva York: Harper Collings Publishers.



**Tecnológico
de Monterrey**