



Las comunidades virtuales Xbox

Interacción y consolidación de sociabilidad en el ciberespacio

Juan Andrés Nadruz

RESUMEN

El presente trabajo aborda las múltiples formas de expresión del comportamiento social en los espacios de socialización que integran una comunidad Xbox en Uruguay, enfocándose tanto en la construcción de significado que hacen sus participantes en la interacción de la red social, como en la generación de identidad en el establecimiento de la propia comunidad como una agrupación más o menos estable a partir de intereses compartidos. Perspectiva que pretende investigar el camino de interacción y consolidación de sociabilidad en el ciberespacio y la posible existencia de conexiones (o desconexiones) fuera de tales fronteras.

199

Palabras clave: cibercultura, comunidades virtuales, prácticas de sociabilidad virtual.

Introducción

“Yo creo que habría que inventar un juego en el que nadie ganara.”

Jorge Luis Borges

Microsoft desarrolla en el año 2002 una plataforma de videojuegos de nombre “Xbox Live”, que da base a una miscelánea de entretenimientos multi-jugador que adiciona entre sus innovaciones un soporte on-line que permite la interconectividad en tiempo real entre usuarios procedentes de diferentes nodos de la WEB (provenientes de 24 países, de un listado factible de ser utilizado y configurado desde cualquier lugar del mundo).

Para agosto de 2004 la cantidad de usuarios superaba apenas 1 millón de usuarios mientras que, en mayo de 2009 la comunidad “Xbox Live” se situaba en 20 millones de miembros.

Las presentes instancias de sociabilidad a partir de los escenarios sociotécnicos que proponen las TICs para estos productos, consolidan nuevas formas de interacción en el contexto socioestructural de las personas conformando redes de vinculación a partir del encuentro en contextos virtuales.

Preguntas que se plantearon como guía del trabajo¹

¿Se considera desde el enfoque de *conceptos de experiencia próxima* de los participantes, que existen (y forman parte) de una “comunidad virtual”, ya que hay una interacción generada mediante la plataforma Xbox en Uruguay?

¿Cuáles son las diferentes estrategias de intervenciones que se llevan a cabo por medio del ciberespacio para quienes interactúan en ella?

¿De qué manera los participantes han reflejado la interacción ciberespacial en su actividad social, exterior al ambiente cibernético?

¿Existe una “Comunidad Virtual”?

La presentación de la construcción dinámica desde la composición misma del concepto, permite situar el campo de interacción virtual dentro de un marco de “*producción comunicativa prolongada*” y comprender así la serie de características que coadyuvan a aseverar la pertinencia de dar afirmativa a la respuesta precedente.

200 En los albores de la *cibercultura* Beniger y Peck (1987) planteaban el cuestionamiento teórico acerca de la real existencia de “*comunidades virtuales*”. Las denominaban *pseudocomunidades* definiéndolas como “*un híbrido de comunicación interpersonal y de masa que promueven en ellas asociaciones impersonales que constituyen una simulada comunicación personalizada*” (Beniger y Peck en Gálvez, 2004; 388).

Howard Rheingold plantea una redefinición (o definición al fin) del término, en un momento sociohistórico (1993) en el cual la AAA en su conferencia anual reconoce en el ámbito académico los conceptos de “*cibercultura*” y “*ciberantropología*”. El presente autor plantea que al mencionar una “*comunidad virtual*” estamos tratando una vasta red de “*agregaciones sociales que emergen online una cantidad suficiente de personas que mantienen discusiones públicas durante un tiempo también suficiente, con un sentimiento humano suficiente*” (Rheingold, 1993), y es que al incorporar tal acepción nos presenta la base estructural de la urdimbre del tejido social que propone el estudio en el ámbito virtual de comunidades multisituadas.

En 1996 Doheny y Farina plantean una reconstrucción del alcance del concepto, al circunscribirlo a “*un lugar, un espacio virtual el cual siempre se encuentra dentro de complejas necesidades sociales y ambientales*” (Doheny y Farina, 1996 en Baym, 2003: 57). Asimismo, exponen la dificultad (o imposibilidad) de incorporarse (y por tanto de describir o comprender) una comunidad sin previa atención operativa cabal de los protocolos de inserción, “*tiene que ser vivida, está entrelazada, es contradictoria y envuelve todos nuestros sentidos*” (Íbid: 57).

1. Las preguntas sirvieron como disparador para el trabajo de investigación de tesina de grado; los resultados obtenidos se presentan parcialmente en este texto.

Este espacio en el que los participantes “*destinan y explotan*” estratégicamente ciertos “*recursos y normas*” que ofrecen las estructuras mínimas sobre las que asienta la “*interacción*” es la matriz de “*un tejido simbólico dinámico, en el que se comparten significados sociales sistemáticos que capacitan a los participantes para actuar, definirse e imaginarse como una comunidad*” (Gálvez, 2004; 383) con características propias, multisituada y operativa dentro de un “*mundo de flujos e interconexiones, de tiempo encriptado e intermitente, de “no lugares” ciberespaciales y de “lugares con identidad propia*” (Téllez, 2003).

La caracterización de una comunidad puede efectuarse a través de tres áreas de convergencia posibles, a saber: A) lo *territorial*, es decir, la residencia en un espacio. B) lo *relacional*, en cuanto comunicación que mantienen sus miembros, que advierte la existencia de una urdimbre social. C) lo *participativo*, en la interacción entre los individuos que la integran, con un interés común y que determinan en su interactividad la construcción y permanencia de la comunidad a través del tiempo. (Favaretto, 2004 en Lima, 2008)

Metodología

Se han tenido en cuenta en la presente labor y dentro del ambiente virtual desarrollado en “Facebook”, los múltiples recursos de sociabilidad: chat, mailing list, foro de discusión, mensajes personales, otros.

El trayecto a la labor metodológica pretendida en la presente etnografía online, se ha configurado en tres etapas diferentes y correlativas, con motivo de permitir un alcance y precisión más clara y concisa a los objetivos trazados enfocándose desde lo general a lo particular, desde lo diferido a lo directo, desde lo abarcativo a lo puntual, a saber: 3.1 - Observación flotante, 3.2 - Observación diferida y 3.3 - Entrevista semiestructurada on-line por canal de chat.

La investigación efectuada se basa en una metodología cualitativa que presenta su fundamentación en el trabajo de campo desarrollado, en el cual se ha logrado un acervo de evidencia documental y entrevistas mediante la *observación participante* en el contexto.

Observación flotante

“La observación flotante 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 ciertas reglas subyacentes” (Petonnet, 1982; en Neve, 2006)

El proceso de socialización del etnógrafo asume la construcción de una *identidad de participación*, “*para mediante su experiencia individual y social desarrollar relaciones de participación e interacción activa en la negociación de significado y acceder a la inteligibilidad social otorgada en el contexto*” (Garrido, 2003: 6).

El trayecto de investigación partió desde la observación a priori siguiendo el ambiente de estudio, a los entrevistados, a la atención (y a la tensión) de las dinámicas concernientes al intercambio de diferente índole expresivo dentro de las fronteras de interacción. Se observó que la dinámica reviste múltiples formas de expresión que resultan particulares a cada integrante, sin lograr definir en esta instancia parámetros de incidencia espacio-temporales en la interacción por un medio u otro de los canales permitidos dentro del ambiente.

El acto de *delurking* ha sido efectuado enviando un mensaje masivo a los contactos en el cual se ha realizado una auto-presentación como investigador y se ha planteado el objeto de estudio pretendido. La solicitud de colaboración obtuvo una abierta aceptación por parte de los integrantes de la comunidad.

Las interacciones iniciales trascendieron lo virtual y propiciaron encuentros con la opción de entrevistas y participación plena en los espacios de intercambio, lan parties, encuentro en la casa de algún participante (siempre puntuando dentro del ambiente Xbox), encuentros de juegos off-line y otros.

En Uruguay existen 500 usuarios (datos no oficiales, suma de información obtenida a partir de las entrevistas) que portan la consola Xbox y están inscriptos en Xbox Live. Nuestra comunidad objeto de estudio parte de los 100 integrantes que permite Microsoft oficializar mediante su listado en la WEB y encuentra que la asiduidad de encuentros sucede entre 28 integrantes, quienes conforman en sí nuestro objeto de estudio inicial.

Por cadencia de la propia observación en los casos propuestos quedó en claro que la mayor interacción se daba en el espacio de chateo, lugar donde se contactan de antemano a la comunicación por medio de la plataforma Xbox o simplemente para interactuar por fuera, siguiendo diálogos similares a los obtenidos por mensajería instantánea.

Observación diferida

La *observación participante* ha asumido la forma en primer lugar de *observación diferida* en el propio espacio de investigación. La pretensión ha sido la de ahondar sobre experiencias subjetivas y ser nexa a posibles entrevistas que complementen el proceso de investigación pretendido.

202 Los canales situacionales de comunicación a tales efectos, presentan heterogeneidad en posibilidades de expresión tanto textual como icónica, hecho que se asume e incorpora dentro del análisis de las interacciones.

Nuestro trayecto de investigación pudo (y debió) obviar la presente técnica para centrarse en la entrevista por canal de chat, en primer lugar porque los entrevistados hacían poco uso del foro que presenta “Facebook” y en segundo lugar porque por decantación la propia interacción impelía a utilizar un medio que requiere otra temporalidad más instantánea. No obstante, se observaron y utilizaron de manera frecuente los espacios de mensajes (personales) para lograr concertar entrevistas virtuales en tiempo y forma.

Entrevista semiestructurada on-line por canales de chat

La interacción se produjo en varias ocasiones por este medio, siguiendo los lineamientos generales pretendidos de antemano en una pauta de preguntas tentativas con carácter abierto, habiendo podido afirmar algunas observaciones a priori en varios puntos.

El universo que integra tal comunidad está entre los 14 y 35 años de edad, la procedencia en la mayoría de los casos es dentro del territorio nacional, habiendo algunas personas excepcionalmente que siendo uruguayas residen en otros países. La situación laboral es muy heterogénea, aunque en la mayoría de los casos son estudiantes. La posibilidad de acceso a los recursos socio-técnicos necesarios es del 100%, habida cuenta que para integrar la comunidad uno debe portar la plataforma Xbox como requisito de admisión.

En cuanto a las representaciones simbólicas que permiten la percepción de integración a la “comunidad virtual” se observó en primer lugar la necesidad (por simple

requisito de admisión) de tener una consola Xbox y en segundo lugar, de formar parte de la comunidad interdependiente de Microsoft, posible de logear desde la consola o desde la página WEB www.xbox.com.

Lo secuencial de la interacción nos ha permitido abordar una serie de entrevistas fuera del espacio sociotécnico de convergencia, encontrando que el camino de encuentro en el total de participantes ha sido de mutuo conocimiento a través del contacto cibernético y posterior encuentro fuera de tales fronteras.

Se asume en el discurrir de los diferentes tipos de entrevista efectuadas la autoadscripción de los participantes a una “comunidad virtual” aunque es clara la afirmación de trascendencia en la interacción siendo una parte tan sólo la interacción virtual.

Situaciones de dificultad compartidas trascienden lo virtual y propenden al encuentro propiamente físico en el campo de interacción, “somos una comunidad, nos ayudamos mutuamente en momentos difíciles que nos ha tocado compartir, como fue el baneo”, (Fragmento de entrevista a Claudia).

Estos momentos “son críticos, perdes la posibilidad de acceso al Live y no te sirve para nada la consola, la tenés que tirar, te liquidan” (Fragmento de entrevista a Gastón). La interacción en tales casos deja de ser virtual, resulta necesaria la interacción telefónica y luego reunirse entre las personas más allegadas en la comunidad (preferenciales).

Dentro de la dinámica de interacción hay patrones de referenciación en función de gustos y preferencias en cuanto al tipo de videojuegos que se estila jugar. A grandes rasgos, se puede definir los juegos entre los de acción, de estrategia (puzzles incluidos), de mesa, de aventuras (o rol), simuladores y juegos deportivos.

Los diferentes dispositivos periféricos que permiten el ingreso al ambiente virtual definen asimismo el poder ingresar a ciertos grupos en particular, más allá de las preferencias. Así, la interacción mediante instrumentos musicales sitúa e intervincula personas con los mismos intereses. Del mismo modo, el arsenal de dispositivos simuladores de armas permite la sociabilidad entre jugadores con otros intereses. El primer caso es excluyente, mientras que el segundo no.

En sí la consola, asumen los entrevistados, presenta un valor simbólico en función de sus características estéticas y funcionales (en directa correlación con su costo en el mercado). Existen diversos tipos y formas, desde la tradicional consola, hasta la notebook, pasando por una gama de opciones con diferentes prestaciones.

Conclusiones

La autoadscripción de los integrantes a una “*comunidad virtual*” confiere una ubicación cartográfica de la propia comunidad ateniéndose a las características mencionadas, siendo *territorial* dentro del espacio virtual de intercambio, *relacional*, en tanto comunicación y asiduidad mantenida a través del tiempo desde el año 2002 y *participativa* en diferente tipo de circunstancias que permiten la interacción y que en la gran mayoría de los casos trascienden el intercambio tan sólo virtual, siendo ésta tan sólo la plataforma generadora del vínculo (Favaretto, 2004 en Lima, 2008).

Las características que desde los *conceptos de experiencia próxima* (Geertz, 1994: 75) definen y exponen sus integrantes, denotan pertenencia y están vinculadas al interés común, a la defensa de una integración dentro de un marco competitivo por definición y de atribución de sentido a las posibilidades de puntuar que propone el propio sistema elaborado por Microsoft en la WEB.

La “*comunidad virtual*” de por sí, se encuentra y reencuentra sin atenerse a frontera alguna de construcción sociotécnica cuando las situaciones así lo requieren. La tecno-

logía en tal caso, es parte de la interacción y medio para lograr el vínculo en primera instancia, aunque luego de consolidado, las circunstancias que rigen los encuentros en diversos casos, tales como festejos, cumpleaños, dificultades de diferente índole, hacen hincapié en la necesidad de trascender los canales de interacción virtual.

La aportación instrumental ha sido satisfactoria dentro de la primera etapa de investigación de la “comunidad virtual” Xbox en Uruguay. Han surgido interrogantes en el trayecto que han permitido redefinir el alcance y proyectar la consecuencia de trabajar “desde” y “hacia” un sólo espacio de interacción virtual. Hecho relevante y puesto en consideración en las etapas subsiguientes que componen la elaboración del presente trabajo de investigación.

Bibliografía

- ARDÉVOL, E. (2003) “*La cibercultura: un mapa de viaje; aproximaciones teóricas para un análisis cultural de Internet*”, Aportaciones al Seminario Pensar la Cibercultura; Antropología y Filosofía del Nuevo Mundo (Digital), Fundación Duques de Soria. On line URL: http://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/eardevol_cibercultura.pdf accesado Mayo de 2009
- BAYM, N. K. (2003). “*La emergencia de comunidad on-line*”, en Jones, S. G. (editor) *Cibersociedad 2.0. Una nueva visita a la comunidad y a la comunicación mediada por ordenador*. Barcelona: Editorial UOC.
- BOELLSTORF, T. (2008). “*Coming of age in Second Life*”. Princeton University Press.
- CASTELLS, Manuel (2000). “*Internet y la sociedad real*”. Lliçó inaugural del programa de doctorat sobre la societat de la informació i el coneixement. Catalunya, Universitat Oberta.
- CONTRERAS, P. (2003). “*Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica*”. Barcelona: Gedisa.
- ESCOBAR, A. (2005) “*Bienvenidos a cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura*” On line URL: <http://www.unc.edu/~aescobar/text/esp/bienvenido%20a%20Cyberia.pdf> accesado Mayo de 2009
- GÁLVEZ, Ana María (2004). “*Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales*”. On line URL: <http://www.tdx.cat/TDX-1025104-165527> accesado Mayo de 2009
- GARRIDO, Antoni (2003). “*El aprendizaje como identidad de participación en la práctica de una comunidad virtual*”. On line URL: <http://www.uoc.edu/in3/dt/20088/20088.pdf> accesado Abril de 2009
- GEERTZ, Clifford (1994), “*Conocimiento local. Ensayos sobre la interpretación de las culturas*”. Barcelona, Paidós Básica.
- GUIGOU, Nicolás (s/d). “*El Golem y la lengua sagrada de Cyberia*”. On line URL: <http://www.henciopedia.org.uy/autores/Guigou/curriculum.htm> accesado Mayo de 2009
- HINE, Christine (2000). “*Etnografía virtual*”. Barcelona: Editorial UOC. En URL: <http://www.uoc.edu/dt/esp/hine0604/hine0604.pdf> (introducción).
- LIMA, G. (2004) “*Comunidades virtuales... ¿de práctica? ¿de aprendizaje? ¿qué las distingue?*”. On-line URL: <http://www.slideshare.net/sebasec/comunidades-virtuales-presentacion-804692> accesado Junio de 2009.
- NEVE, Eduardo. (2006). “*Exploración del espacios y lugares digitales a través de la observación flotante*”. Una Propuesta Metodológica. Congreso Cibersociedad. On line URL: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?llengua=es&id=493> accesado Mayo de 2009

- RHEINGOLD, H. (1993) "The virtual community: homesteading on the electronic frontier". Reading, Massachusetts: Addison-Wesley. On line: descarga efectuada en Ares, accesado Mayo de 2009.
- TÉLLEZ, Anastasia. (2003). "*Nuevas etnografías y ciberespacio: reformulaciones metodológicas*". Congreso Cibersociedad. On line URL: <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g10tellez.html> accesado Mayo de 2009.
- TURKLE, Sh. (1997) "*La vida en la pantalla : la construcción de la identidad en la era de Internet*". Barcelona, Editorial Paidós.
- VERGARA, Álvaro (2006) "*Etnografía de lo virtual: viviendo en Second Life*". Inédito, Taller II de antropología Social, FHCE.