

**Cosechando en Gielinor: análisis de las interacciones sociales en Runescape Old
School**

María Camila Quiroz Silva

**Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Ciencias Sociales
Carrera de Antropología
Bogotá-Colombia**

**Cosechando en Gielinor: análisis de las interacciones sociales en Runescape Old
School**

Por María Camila Quiroz Silva

Director Lisandro Soto

**Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Ciencias Sociales
Carrera de Antropología
Bogotá-Colombia
2019**

Agradecimientos:

Debo las siguientes palabras a la compañía e interacción de un conjunto de personas que han confiado en mí y en este proyecto. A mi madre. Al profesor Lisandro. A los jugadores que me permitieron entrar en su mundo: NebulaFive y D4rm y a todos aquellos que de alguna u otra forma colaboraron en la formación de mi mirada y en la construcción de este proyecto.

Índice general

1. Introducción	1
2. Consideraciones preliminares	5
2.2 Contexto e historia	8
2.3 La interacción social en mundos virtuales ¿Una relación micro-macro?	10
2.6 La reflexividad en los mundos virtuales	12
2.4 La presentación del gold farmer en Runescape Old School	13
2.4.1 Hacia una actuación-virtual	14
2.4.2 La representación del yo (avatar)	15
2.4.3 Cultivo de oro	17
2.5 Consideraciones metodológicas: etnografía de un videojuego	18
2.5.1 Interactuar jugando: ¿cómo estudiar mundos virtuales?	21
3. Las actuaciones virtuales en Runescape Old School	28
3.1 La configuración del avatar: adaptación a un mundo virtual	30
3.2 Los chats y la definición de la situación	32
3.3 Los clanes y la actuación en equipo	37
3.4 Aprendiendo a jugar: el entrenamiento de habilidades	38
3.5 Realidad virtual y actuación	44
4. El gold farming: ¿una nueva forma de trabajo?	48
4.1 Matar dragones, minar y talar	48
4.2 Bots venezolanos: alternativas económicas	51
4.3 La economía en Runescape Old School: producción e intercambio de oro virtual	62
4.4 Cultivando oro: algunos métodos de producción	65
4.5 Huesos de dragón: fenómenos locales en economías virtuales	68
4.6 La construcción de una subjetividad lúdica y productiva	71
5. Conclusiones:	75

Glosario	79
Anexos	80
Anexo A: Formato encuesta virtual	80
Anexo B: Tabla de ilustraciones	81
Bibliografía:	83

1. Introducción

“— ¡Y cuántos dioses nuevos son aún posibles!... A mí mismo, en quien el instinto religioso, es decir, el instinto configurador de dioses, de vez en cuando quiere revivir: ¡cuán diferente, cuán distinto se me ha revelado cada vez lo divino!... Tantas cosas extrañas me han pasado ya en esos instantes sin tiempo que caen en la vida como si cayeran de la luna, en los que no se sabe ya en fin de cuentas lo viejo que uno es y lo joven que aún se será... No dudaría yo de que hay muchas especies de dioses... No faltan aquellos a los que no es lícito imaginar incluso sin un cierto alcionismo y una cierta ligereza... Los pies ligeros acaso forman parte incluso del concepto de «Dios» ... ¿Es necesario explicar que un dios sabe comportarse en todo momento más allá de todo lo razonable y lo correcto? ¿más allá también, dicho sea de paso, del bien y del mal? Él tiene la perspectiva libre — para hablar con Goethe⁴. — Y para invocar en este caso a la autoridad no suficientemente valorada de Zaratustra: Zaratustra llega hasta testimoniar de sí lo siguiente: «yo no creería más que en un dios que supiese bailar» ...” (Nietzsche, F. 2008:699).

En diciembre del 2014, uno de los navegadores más populares de la web: Google Chrome, estrenó el “Chrome Dino Run”¹ un sencillo juego que se activa cuando no hay conexión a internet. Este juego consiste en un dinosaurio T-rex pixelado que, de manera simultánea, mientras corre, intenta esquivar los objetos que se aparecen frente a él como cactus o aves. Según estadísticas del equipo de Chrome del 2018 “Dino Run” se juega 270 millones de veces cada mes en especial en las regiones donde suele haber caídas en las conexiones a internet. Lipovetsky, por su parte argumenta en su reciente libro *De la ligereza* que, en nuestra época ha triunfado una cultura cotidiana de la ligereza en la cual el universo del consumo no cesa de exaltar sistemas de referencias hedonistas y lúdicos, aligerando todo peso ideológico y todo peso de sentido (2016:10). Como consecuencia, es a través de los objetos, el ocio, la televisión y la publicidad que se difunde un clima de diversión permanente y de incitación a aprovechar los placeres inmediatos y fáciles (Lipovetsky, G. 2016:10). Esta ligereza se enmarca en la época de las luces que coincide con el desarrollo de la técnica moderna descrita por Heidegger con su momento de mayor avance a mediados del siglo XX. Y con la aparición de las economías de consumo en la que se busca lo que Lipovetsky llama

¹ Una versión en línea del juego se puede encontrar en el siguiente link: <https://apps.thecodepost.org/trex/trex.html>

uno de los grandes sueños y fines del ser humano: la ligereza de la vida y por tanto el desarrollo y proliferación de bienes dedicados a facilitar la vida (higiene y confort de la vivienda, electrodomésticos, automóvil) (2016:26).

Ahora bien, ¿qué significa que la ligereza coincida con el desarrollo de la técnica moderna?, en primera medida que “las nuevas tecnologías deterioran rápidamente las formas en las que la sociedad se constituyó a través de los siglos y crea otras nuevas” (Constante, 2009:214). En segundo lugar, que existe una forma particular de hacer salir lo oculto, en la cual prevalece una provocación que pone ante la Naturaleza la exigencia de suministrar energía que como tal pueda ser extraída y almacenada (Heidegger, 2001). Es decir, que la razón por la cual el aligeramiento de la vida tanto social como individual es posible, es debido, en parte al cambio y desarrollo de una manera de hacer salir de lo oculto en la sociedad moderna. En donde Heidegger postula que en la época moderna existe “una falta total de interés por nosotros mismos y una profusa indiferencia ante los más esenciales de nuestra existencia. Buscamos continuamente algo interesante que nos permita salir de la monotonía, una monotonía que tarde o temprano, resurge en lo interesante tornándolo aburrido” (Araujo, 2009:93). Por lo cual, las industrias como la de los videojuegos han alcanzado grandes avances en su producción, pues han reconocido esta nueva y construida necesidad de “salir de la monotonía”. Sin embargo, pese a que Heidegger postula el aburrimiento como una señal de la época moderna, esta no es, su afectividad fundamental. Pues paradójicamente, como consecuencia del aligeramiento de la vida, entre más tiempo libre tenemos, más ocupados estamos. Es decir, en nuestra época no hay tiempo ni disposición para aburrirse, pero sí para el aprovechamiento del ocio, el deporte, la cultura, las redes sociales, los videojuegos o las artes.

De esta manera, “en la época que comienza, es el control técnico de lo infinitamente pequeño el que abre hasta lo infinito el horizonte de las posibilidades, volviendo real lo que hasta hoy se juzgaba imposible” (Lipovetsky, G. 2016:13) como la utopía de la ligereza: “expectativas de una vida cotidiana menos estresante, de un presente que sea menos pesado de sobrellevar” (Lipovetsky, G. 2016:12). Una época que empieza a perder ideales fuertes y posibles, después de las catástrofes ecológicas y éticas, para abrir paso a una suerte de utopía que promete que la técnica aportará finalmente la felicidad y un mayor sentido humano (Constante, 2009 p.

221), acompañado por los favores del capital. Por tal motivo, se producen paradojas y consecuencias en relación con el pensamiento, como el aligeramiento del aburrimiento que se muestra en forma de diversión y ocio. Pues, “en esta época el interés está puesto en la novedad, en lo impropio, en lo desconocido; exigiendo al hombre cada vez más, el buscar arraigo fuera de sí” (Araujo, 2009 p. 93), lo cual impide enfrentarse consigo mismo y acercarse a un estado de aburrimiento.

Este aburrimiento, en la sociedad de lo ligero, aunque tiene mayores posibilidades por disposición de tiempo, en ciertos casos, es donde ha tenido mayor oportunidad de ser eludida, puesto que los individuos dedican cada vez más tiempo al ocio, los deportes y las diversiones (Lipovetsky, 2016). Como lo señala Araujo “pasamos el tiempo ocupándonos de no aburrirnos” (Araujo, 2009:94). Finalmente, se puede tener en cuenta que el aburrimiento es un temple cotidiano que permite experimentar este o aquel ente como algo aburrido, y en ese mismo experimentar, el tiempo se hace largo, una total indiferencia ante las cosas del mundo, ante los otros e incluso ante sí mismo (Araujo, 2009:95). El aburrimiento no tiene ningún lugar, simplemente porque ha sido reemplazado por el entretenimiento tal como se comprueba en el juego de “Dino Run”. Y en el cual, se ha entendido el aburrimiento como el individuo entre las cosas del mundo, haciendo y con miedo a acercarse a la esencia del tiempo que es su misma finitud.

Sobre el lugar que ocupa cada vez más el entretenimiento y la virtualidad en la vida cotidiana de las sociedades contemporáneas y en sus subjetividades, es sobre lo que se profundiza en esta investigación. El interés teórico y metodológico de esta investigación, nació a través de la participación en distintas clases de Antropología y una de Filosofía en la Universidad Javeriana en las cuales se desarrollaban temas sobre identidad y medios virtuales, tecnología y sociedad y antropologías contemporáneas. Al contrario, la escogencia del contexto particular: Runescape Old School, un videojuego que como su nombre lo indica no tiene las actualizaciones técnicas y visuales de los videojuegos de los últimos años, llegó a mí de manera completamente accidental, tras conocer a un migrante con el que desarrollaré una relación especial. Finalmente, para la realización de todos los intereses, esta investigación se realizó en constante interacción con el videojuego, en zonas con buena conexión a internet

como la biblioteca de la universidad, lectura de wikis, videos de YouTube, conversaciones con jugadores y observación de grupos y páginas de Facebook.

Como producto del conjunto de preocupaciones personales, teóricas y metodológicas el texto aquí presente será expuesto de la siguiente manera: en el segundo apartado se encontrará una “construcción” del problema de investigación, es decir, las consideraciones teóricas y metodológicas correspondientes para un medio virtual como el aquí tratado. En el tercer apartado, una “conquista” del tema y una exposición de lo que significa la interacción social en un entorno virtual y la manera como se configura una realidad virtual. En el cuarto apartado, una “comprobación” del problema de investigación en donde se aborda el *gold farming* y su relevancia en la comprensión de las subjetividades contemporáneas tal como lo es la subjetividad laboral. Finalmente, se encuentran las conclusiones y las limitaciones de la realización de este trabajo junto con los anexos y referencias correspondientes.

2. Consideraciones preliminares

La presente investigación tiene como objetivo analizar los procesos de subjetivación laboral en el marco de prácticas económicas virtuales no formales en el videojuego Runescape Old School. Para ello se propone el análisis de las interacciones sociales de un tipo de jugador: el *gold farmer*. Los *gold farmers* son jugadores de videojuegos MMORPG², que se dedican a explotar la economía virtual de un juego determinado, desarrollando cierto tipo de actividades repetitivas. Algunos de los juegos MMORPG en los cuales ocurre dicha actividad son: EverQuest II, WOW, LOL, RSC, FORNITE, entre otros. En este medio se propone las interacciones sociales como un constructor de la realidad social (Nizet, J. Rigaux, N. 2006: 26) y por tanto un proceso mediante el cual los sujetos se reproducen a sí mismos y a otros. En particular esta investigación analiza la manera como las actuaciones virtuales de los *gold farmers* construyen unas subjetividades en el marco de prácticas de cultivo de oro virtual mejor llamado *gold farming*. En este sentido el objeto de estudio que aquí se propone son los procesos de subjetivación laboral en un entorno virtual, es decir los procesos mediante los cuales los sujetos se construyen en virtud de las actuaciones virtuales en dinámicas económicas y la manera como se producen nuevas formas de organización del trabajo.

Para comprender lo propuesto anteriormente es necesario ahondar en varios aspectos. Primero, en los mundos virtuales y más específicamente en el estudio social de los videojuegos. El análisis de la interacción social es útil debido a las condiciones del escenario virtual pues <<lo esencial aquí no consiste en saber lo que el actuante “es verdaderamente”, sino en comprender cómo produce una u otra impresión que hará las veces de realidad y cómo se las arregla para hacerla perdurar>> (Nizet, J. Rigaux, N. 2006: 28). Algunas condiciones de este escenario implican las pocas posibilidades de profundizar en las disposiciones de los individuos, en su historia y en sus prácticas sociales cotidianas e imaginarios más allá de lo que ilumina la pantalla. Esto no omite la posibilidad de futuras investigaciones que puedan ahondar en aspectos más estructurales del sujeto. Por ello, cobra valor analítico la interacción social desde las actuaciones virtuales, es decir desde las

² Por sus siglas en inglés: refiere a todos los videojuegos de rol multijugador masivos en línea. Es decir, videojuegos en los cuales hay una interacción masiva y simultánea entre jugadores a través de internet.

actividades que comparten los individuos en un tiempo prolongado ante un conjunto de observadores (Goffman, E. 1997) en un escenario virtual. En este caso se refiere a las actividades de trabajo que comparten los *gold farmers* en un tiempo prolongado entre ellos y ante otro conjunto de jugadores.

En segunda medida, la investigación se enmarca en prácticas económicas de los *gold farmers* que paradójicamente se desarrollan jugando. Estas dinámicas son particularmente interesantes debido a que develan algunas de las lógicas del capitalismo actual, fenómenos globales e impactos tecnológicos relevantes para la comprensión de la realidad social contemporánea. En esta medida es posible revelar algunas de las características del mundo laboral actual que se empeña en predicar flexibilidad y libertad. Algunas de estas nuevas formas de trabajo transitan entre el teletrabajo, los contratos laborales cortos, la tercerización, la economía naranja, la uberización etc. Al respecto es preciso afirmar que cómo bien sugiere Castells, las nuevas tecnologías, al ser la base de la mayoría de los cambios en estas nuevas formas de trabajo, no crean ni destruyen empleo: lo transforman dependiendo de la forma en que se usen (1997). Por su parte, las prácticas de los *gold farmers* en particular son unas actividades mediadas por computadora y que, como ya se mencionó, se desarrollan jugando en el escenario de un videojuego, en su mayoría en paisajes fantásticos o medievales. Además, a diferencia de jugadores profesionales o de los desarrolladores de videojuegos, se trata de un tipo de jugador independiente que comercializa de manera informal objetos del juego por dinero real.

En términos prácticos los *gold farmers*, dedican largas horas diarias a la explotación de la economía virtual del juego para producir ganancias y sustentarse a sí mismos o a otros que dependen de ellos. El objetivo principal del *gold farmer* es potencializar y desarrollar las habilidades del avatar al máximo para luego poder conseguir oro con facilidad y así continuar con sus membresías³. Esto se debe a que los jugadores aficionados no pueden dedicar el tiempo que eso requiere o prefieren obtener habilidades, objetos y demás en poco tiempo. Algunos otros métodos con los cuales el *gold farmer* obtiene recursos económicos son:

³ Es un tipo de afiliación al videojuego con la cual los jugadores pueden acceder a gran cantidad de beneficios: objetos, habilidades, misiones, etc.

vender las *bonds*⁴, objetos o sus propias cuentas en niveles avanzados o/y con misiones completadas. Ahora bien, esta actividad no tendría sentido sin una demanda que lo sustente. Estas actividades pueden enmarcarse en el sector de la economía de la industria de los videojuegos que al mismo tiempo consideran las actividades de los *gold farmers* como prácticas ilegales. Pues desestabilizan la economía del juego pero que al mismo tiempo generan mayor actividad en él⁵. Esta industria al igual que otras industrias culturales ha cobrado cada vez mayor relevancia. No sólo en la vida cotidiana de los pobladores de países en América Latina, en la economía y el entretenimiento, sino también en los estudios sociales como un elemento central para pensar la vida social contemporánea y los cambios culturales que marcan al capitalismo actual.

La industria de los videojuegos y los juegos online cobran relevancia en las ciencias sociales por los estudios que profundizan en la subjetividad y en los fenómenos emergentes asociados a la globalización, el capitalismo y la tecnología. Algunos de ellos son estudios asociados a relaciones de poder y a la construcción de una subjetividad a través del género (Thornham, H. 2011) o a las características del juego y su importancia para la reproducción del capitalismo y la subjetividad contemporánea (Gómez, S. 2016) (Lammes, S. Frissen, V. De lange, M. De mul, J. & Raessens, J. 2015). Por otro lado, hay estudios enfocados en Latinoamérica que abordan la construcción de sujeto desde perspectivas simbólicas (Loayza, J. 2011), teorías del performance (Estrella, C. 2011) y del consumo cultural (Acevedo, A. y Chaux, J. 2016), entre otros. En general se puede destacar en estos estudios la preocupación por comprender la relación de lo virtual y lo real, tanto teórica como metodológicamente al igual que la relación entre lo lúdico y otros aspectos de la realidad social como el género, el capitalismo, el consumo y la subjetividad misma. En esta investigación se profundizará en dichas relaciones desde un contexto poco estudiado como el *gold farming* y la producción de oro virtual.

⁴ En una opción de pago para la membresía con oro del juego.

⁵ De hecho, hay autores que afirman que la presencia de los productores de oro y sus transacciones posteriores en los videojuegos aumentan el valor de mercado y aumentan el interés de los jugadores en los juegos relacionados y en el mundo de los videojuegos en general, por lo que amplían los márgenes de beneficio del capital global (Tai, Z. & Hu, F. 2018: 2387).

Ahora bien, la presente investigación contribuye tanto en los estudios de subjetividad como en los estudios del trabajo con dos variables específicas: el carácter relevante de la interacción simbólica y la manera como esta construye significados sociales a través de la representación de sí mismo. Y, además, el carácter productivo y aligerado del sujeto inmerso en lógicas propias de la hipermodernidad. En tal sentido, la investigación ahonda en los estudios de subjetividad dentro de la disciplina y las ciencias sociales, los estudios sobre el trabajo en la hipermodernidad y las metodologías en mundos virtuales como la etnografía virtual. Pues si bien desde dichos enfoques y métodos no se ha profundizado de manera significativa en los videojuegos, ni en las nuevas formas de desigualdad social contemporáneas, así como tampoco se ha profundizado, en las latitudes latinoamericanas, en la descripción etnográfica de dicho mundo virtual y su riqueza cultural. Además, presenciamos el advenimiento de lo que Augé expondría como “una situación inédita (hoy todos los hombres pueden considerarse en definitiva contemporáneos) y el advenimiento de esta contemporaneidad define las condiciones de una investigación antropológica renovada pues le suministra un objeto de estudio” (1995: 55).

2.2 Contexto e historia

La industria de los videojuegos surge al igual que internet y otros avances científicos en la segunda mitad del siglo XX. Para comprender mejor dicha industria hay autores que se remiten a la historia de los videojuegos y posteriormente al desarrollo del internet (Belli, S., & López R. 2008) (Isaacson, W. 2014). Por su parte, los videojuegos MMORPG son videojuegos de rol multijugador masivos en línea que surgen, evidentemente, con el nacimiento del internet (Garfías, J. 2010). Este tipo de videojuegos se empezaron a desarrollar en la década de los ochenta cuando se repartía el mercado de los juegos en línea en empresas como Prodigy Network. En los noventa, se crearían servicios online más complejos con la creación de la Word Wide Web (Garfías, J. 2010), en donde empresas de juegos de computadora como Blizzard con su portal Battle net, empezaron a optimizar los recursos para la explotación de videojuegos en 1997 (Garfías, J. 2010). Así se empezaron a desarrollar juegos y a aprovechar los recursos y escenarios para poder jugar contra otros usuarios interconectados. Actualmente, la interconexión en videojuegos ha creado todo un

escenario virtual en donde usuarios de todo el mundo, de distintos contextos pueden converger no sólo para competir, para ayudarse o para ser espectadores en la forma de entretenimiento del siglo XXI sino para producir y explotar la economía de los juegos.

Con el tiempo la industria de los videojuegos y el internet han desarrollado herramientas para permitir al usuario subir y compartir contenidos de manera más fácil, sin la necesidad de conocimientos de programación, de diseño o de páginas web. Este fenómeno llamó la atención y se denominó la web 2.0 (Garfías, J. 2010). Primero fue Sega con su consola Dreamcast en 1999, luego el Xbox de Microsoft y el Playstation 2 de Sony en 2002 (Garfías, J. 2010). Luego, estos juegos se adaptaron a distintos dispositivos como PC o dispositivos móviles de modo que hoy en día es posible jugar en multiplataformas con distintos grados de inmersión. En los últimos años se han desarrollado diversos tipos de juegos encaminados a otras finalidades como: enseñanza, publicidad empresarial o política en la promoción de causas colectivas ambientalistas, feministas etc. Sin embargo, la mayoría de los videojuegos más populares en la modalidad MMORPG son producto de un entrecruzamiento⁶ de géneros⁷ tal como lo es también Runescape Old School que mezcla géneros como estrategia, rol y aventura. Algunos de los juegos más populares en MMORPG han sido: World of Warcraft (WoW); Tera; Final Fantasy XIV; League of Legends (LoL); Dota 2, entre otros. Dentro de este panorama se encuentra Runescape Old School.

Runescape Old School fue creado por Andrew Gower en 1998, pero la primera versión RuneScape Classic fue lanzada al público el 4 de enero de 2001, en versión beta y cerrado el 23 de Mayo de 2018. Actualmente, Runescape se encuentra en su tercera versión desde el 22 de julio de 2013 y en su versión Old School que es la que corresponde a la presente investigación. Runescape Old School tiene un formato de MMORPG comercializado por Jagex⁸ e implementado en lenguaje Java con más de 10 millones de cuentas gratuitas

⁶ No obstante, es importante resaltar que existen juegos en aplicaciones móviles como Slither.io, Agar.io o Diep.io que tienen unas reglas bastante simples, no requieren dedicación, estrategia o habilidades especiales, pero fueron seleccionadas en el 2016 como parte de los 9 juegos más populares según Google en Colombia (2016).

⁷ Un ejemplo de ello, es Fortnite que es un videojuego de supervivencia de batalla real en donde gana el último en pie. Este juego lanzado en 2017 por Epic Game es popular no sólo por su disponibilidad en distintas plataformas en las cuales los jugadores pueden jugar sin necesidad de usar la misma plataforma, sino también por la fusión de distintos géneros como: mecánicas de recolección, construcción, acción y estrategia.

⁸ Es una empresa con sede en Gran Bretaña dedicada a la producción de videojuegos online en lenguaje Java fundada en el 2001 por Andrew Gower.

activas. En Runescape Old School tiene lugar un mundo de fantasía llamado Gielinor, el cual está dividido en varios reinos, regiones y ciudades. A diferencia de otros videojuegos, no tiene una historia lineal de modo que los jugadores pueden construir su propio avatar y viajar a través de Gielinor. Runescape Old School hace parte de uno de los videojuegos más populares en la actualidad. No sólo por sus características técnicas y físicas sino por las oportunidades de ingresos económicos que este ha generado en los últimos años para jugadores en su mayoría venezolanos, tal como se evidencia en algunos titulares de noticias The Runescape Players Who Farm Gold So They Dont Starve To Death⁹; Gamers venezolanos cambian oro de RunEscape por Bitcoins¹⁰ o Jugar videojuegos a cambio de tokens virtuales es un negocio en Venezuela¹¹.

2.3 La interacción social en mundos virtuales ¿Una relación micro-macro?

Los estudios de subjetividad y el sujeto abarcan distintas áreas del conocimiento, algunas de ellas son: psicoanálisis, filosofía, sociología y antropología. Desde el psicoanálisis se habla del otro como un concepto central en el lenguaje y en la adquisición de una cultura. En este sentido abordan la estructura simbólica del sujeto, la fantasía, la relación del sujeto con el Otro etc. A partir de la sociología Philippe Corcuff, se propone en Nuevas Sociologías varios enfoques del estudio del individuo en Francia que revelan la preeminencia de estos estudios. Por un lado, se refiere a individuos sociales y singulares; individuos sociales e individualizados e individuos sociales y plurales. En la investigación aquí propuesta se retomaron los dos últimos. Por un lado, se destacaron las críticas contra lo que él denomina el neocapitalismo en el que “el neocapitalismo, al estimular –mediante los nuevos mecanismos productivos, así como el consumo masivo- los deseos de individualidad, incrementaría las frustraciones” (Corcuff, P. 2013: 119). Y, por otra parte, para complementar dichos análisis que abordaron entre otras cosas la organización capitalista del trabajo, se profundizó en la sociología pragmática enfocada en la Escuela de Chicago.

⁹ <https://www.kotaku.com.au/2018/04/the-runescape-players-who-farm-gold-so-they-dont-starve-to-death/>

¹⁰ <https://www.coincrispy.com/2017/09/22/venezuela-cambio-oro-runescape/>

¹¹ <https://www.diariobitcoin.com/index.php/2018/06/11/jugar-videojuegos-a-cambio-de-tokens-virtuales-es-un-negocio-en-venezuela/>

El análisis aquí propuesto retoma por una parte la sociología de los regímenes de acción “la acción se percibe por medio de la dotación mental y gestual de las personas, en la dinámica de ajuste de las personas entre ellas o con las cosas” (Corcuff, P. 2013: 122). En la tradición de Chicago, en especial el enfoque de Goffman, este marco teórico suele denominarse “microsociología” pues resalta las prácticas cotidianas y la agencia del individuo. Para esta investigación cobra valor tal enfoque, a pesar de que sus aportes no tienen la etiqueta de estudios de subjetividad, pues sus teorías contribuyen a estos estudios. Las teorías sobre el actor y su representación como actuaciones, por ejemplo, se muestran útiles para el estudio de subjetividades enmarcadas en medios virtuales donde se presentan sesiones (informáticas), y conexiones que no son permanentes. Pero, por otra parte, el análisis exclusivo de la acción individual quedaría corta de análisis e interpretaciones que den cuenta de problemas sociales. Por lo cual en esta investigación se articularon las prácticas de los actores con fenómenos más “globales” como la hipermodernidad y el trabajo digital.

Para dicha articulación se ahondó en estudios antropológicos sobre el capitalismo y la globalización. En principio se describe el contexto, las prácticas y la organización del trabajo de los *gold farmers*, es decir: lo local. Posteriormente se hace un ejercicio de articulación de dichas prácticas localizadas con fenómenos globales como la hipermodernidad. Pues bien, existen lógicas del capitalismo global que se reproducen en prácticas locales. En este sentido, más allá de lo que afirma el antropólogo Hannerz en donde son “los agentes institucionales y corporativos los que moldean deliberadamente partes importantes de nuestros hábitats de significado” (1998:43). También, el sistema de un videojuego y las interacciones que allí se producen pueden moldear dichos hábitats de significado. En consecuencia, las industrias culturales como la de los videojuegos no serían la excepción ya que “en el mercado, cada vez hay una mayor proporción de productos que en sí mismos no son más que significados y formas que contiene significado” (Hannerz, U. 1998: 43), que luego son “entrecruzados” con significados locales.

Por su parte, el análisis aquí propuesto plantea un ejercicio de descripción y observación desde las interacciones sociales de los jugadores y su posterior análisis desde teorías contemporáneas ya mencionadas. No obstante, es fundamental para dicha inmersión una objetivación de las condiciones que dan la posibilidad al investigador para realizar dicha

inmersión debido a que “las descripciones objetivas y de caris científico de las culturas no pueden menoscarbarlas las reacciones y los sesgos del investigador” (Harris, M 2004 p. 58). Sobre este al respecto se han desarrollado textos que abordan la objetivación participante (Bourdieu, P. 2003), romper el espejo de sí (Godelier, M. 2008), la inclusión del observador en la descripción por Marvin Harris. Este último, “obliga a saber hechos como dónde, cuándo y por qué esta en el campo el observador, quienes eran los informantes, qué lengua se utilizó y qué fenómenos acaecidos... podrían haber afectado a la investigación” (2004 p. 58) etc. En consecuencia y valorando la relevancia del proceso de reflexividad en el investigador se propone: la descripción de las condiciones de posibilidad del investigador.

2.6 La reflexividad en los mundos virtuales

Para realizar el ejercicio de observación fue de fundamental importancia establecer la distinción emic-etic y las condiciones de posibilidad del investigador en el campo. Por una parte, la distinción emic-etic son un par de términos adoptados por Marvin Harris desde la lingüística. En el que se hace una diferenciación entre aspectos fonémicos y fonéticos de las lenguas establecida por Kenneth Pike (Harris, M. 2004 p. 30). Según Harris la cultura puede estudiarse fundamentalmente desde dos puntos de vista: uno enfocado desde la perspectiva del participante (emic) y otro desde la del observador (etic) (2004). En esta investigación se destacaron ambos puntos de vista. Ya que, si bien es de particular relevancia los significados que los jugadores le otorgan a su interacción también es importante establecer lo que Harris llama una “distinción fenoménica”, es decir, un marco de análisis aceptado por una comunidad de observadores científicos (2004: 29) y por lo tanto una interpretación a los datos empíricos.

Una vez establecida la complementariedad de las visiones emic y etic es relevante establecer las condiciones que posibilitan la realización de la investigación. Para ello es necesario reconocer la subjetividad del investigador a través de sus condiciones objetivas que lo llevan a interesarse y a realizar determinada indagación. El punto de vista del investigador, en este caso no representaría un obstáculo para el conocimiento social sino, una condición de posibilidad para la investigación en la cual “subjectivity is actually a vital part of ethnographic rigor, not only for how it offers us a position from which to engage and

interpret, but because it forms the backbone of intersubjective understanding” (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012: 41). Por su parte, los mundos virtuales y esta investigación en particular no son la excepción. Este trabajo es principalmente motivado por la necesidad de cumplir con requisitos de grado en Antropología. Por lo tanto, el sujeto investigador hace parte de un espacio académico y le es posible la realización de esta investigación.

La pertenencia a un ámbito académico determina algunas de las motivaciones que llevaron a esta investigación. Entre estas motivaciones se involucran las clases de antropología contemporánea y el análisis de fenómenos sociales como globalización, capitalismo tardío, migración, biotecnología entre otros. Las clases de globalización y dinámicas culturales que fomentaron el análisis y la vinculación de prácticas locales con fenómenos globales. El congreso de antropología llevado a cabo en la Pontificia Universidad Javeriana en 2017, en el cual se presentaron temas menos ortodoxos de la antropología como cuerpo y virtualidad, ciborgs e identidades virtuales. Finalmente, el congreso de antropología llevado a cabo en la Universidad ICESI en el 2019, donde se presentó un avance de esta investigación en el marco del simposio Antropología y estudios del trabajo en Colombia y América Latina.

2.4 La presentación del gold farmer en Runescape Old School

Para el desarrollo del problema de investigación aquí propuesto se usaron como instrumento algunas categorías, construidas desde una perspectiva fenomenológica, a partir de un acercamiento micro sociológico del interaccionismo simbólico y macro sociológico de la sociedad de la información y la hipermodernidad. La primera de ellas es: *actuación-virtual* con la cual se describen y analizan las interacciones sociales que en este mundo virtual se desarrollan. La segunda es: *representación del yo* con la cual se aborda la construcción de unas subjetividades a partir de la presentación que hace la persona de sí misma desde su avatar, su nombre, sus habilidades de juego, etc. Y, por último, *gold farming* con la cual se describen las formas de producción y distribución de oro virtual en el marco del capitalismo tardío.

2.4.1 Hacia una actuación-virtual

Uno de los ejes teóricos que se abordó en la investigación procede del interaccionismo simbólico y tiene un énfasis en la interacción en entornos virtuales. Este eje tiene el objetivo de potencializar la observación de las relaciones sociales en entornos virtuales y aportar para la construcción de las subjetividades de dicho espacio. Para la construcción de tal eje se adoptan dos conceptos: *actuación* de Erving Goffman y *virtualidad real* desde Manuel Castells. Por un lado, este eje está inspirado, en la teoría teatral de Goffman, desde el concepto de *actuación* entendido como “toda actividad de un individuo que tiene lugar durante un período señalado por su presencia continua ante un conjunto particular de observadores y posee cierta influencia sobre ellos” (1997: 33) y por el otro, en Castells desde *virtualidad real* entendido como “un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia” (1999: 406). En este sentido se define este eje de la *actuación-virtual* como toda actividad de un individuo que tiene lugar durante un período señalado por su presencia continua en un escenario de imágenes virtuales en las que estas se convierten en la experiencia.

En este acercamiento se destacan algunas premisas fundamentales que caracterizan al interaccionismo simbólico: el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él. El significado de dichas cosas surge en la interacción social y dicho significado puede ser modificado mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona (Blumer, H. 1982: 2). De manera que, este enfoque analiza el sentido de la acción social desde las interacciones sociales que se producen en la vida cotidiana y desde el sentido que los actores les otorgan a sus acciones en campos reducidos de observación, sin someter la investigación a ello. En particular, para la investigación en cuestión se implementó el interaccionismo conversacional del ya mencionado sociólogo canadiense Erving Goffman.

En este enfoque denominado microsociología se considera que la acción humana puede ser entendida con las metáforas de representación escénica por parte de cada actor (jugador). En

cada representación escénica los actores (jugadores) elaboran actuaciones para una audiencia (otros jugadores). En este sentido cuando un actor (jugador) llega a la presencia de otros actores (jugadores también) estos tratan por lo común de adquirir información acerca de él (estrategias de juego, habilidades, experiencia, conocimientos del juego etc.), o como afirma Goffman, de poner en juego la información que ya poseen (1997). Tal información afirma Goffman, ayuda a definir la *situación* de modo que los otros jugadores puedan saber de antemano lo que él (jugador) espera de los otros jugadores y así mismo lo que ellos esperan de él (jugador) (1997). De esta manera, Goffman profundiza detalladamente en la interacción en la vida cotidiana cara a cara. Allí rescata la importancia de la actuación y sus elementos constitutivos. Algunos de estos elementos son: la fachada que es la dotación expresiva de un actor en la cual se usan medios (elementos externos) y fachadas personales (elementos íntimos del actor) (1997). No obstante, no sobra aclarar que, a pesar de que dicha teoría haya sido aplicada tradicionalmente a entornos cara a cara, esta investigación ahondará en la interacción en entornos virtuales.

2.4.2 La representación del yo (avatar)

Por otra parte, se desarrolló la definición de *representación del yo* entendida desde el enfoque dramático de Goffman en la que “la acción humana es una constante representación escénica por parte del actor individual. El actor representa a un personaje, es decir, presenta una actuación a una audiencia, la cual reacciona con aprobación o desaprobación” (Serrano-Puche, J. 2012: 5). En otras palabras, se refiere a todas aquellas técnicas que un individuo usa cuando se presenta ante otros para tratar de controlar la impresión que otros individuos reciban de la situación (Goffman, E. 1997: 27). Es decir, los distintos mecanismos que utilizan los jugadores para presentarse y socializar en el videojuego. Con ello, se ahonda en la importancia de la representación del yo, en este caso en el avatar, para la interacción en un escenario virtual y por ende la actuación-virtual.

Ahora bien, son numerosos los estudios que aplican dicho marco interpretativo en mundos virtuales, especialmente en redes sociales como Facebook (Arcila, C 2011) (Serrano-Puche, J 2012) (Pérez-Chirinos, V. 2012) y que al mismo tiempo buscan elaborar la construcción de una subjetividad virtual. Su utilidad se debe a que en este contexto (virtual), las relaciones

sociales mediadas por entornos virtuales dependen casi exclusivamente de la información que los actores presentan en el medio. Por lo tanto, la teoría de la representación del yo y la presentación de la persona como parte de la interacción social de Goffman se postula como un marco interpretativo muy fructífero para el análisis de la subjetividad. En tal sentido, explorar las actuaciones de los jugadores y su representación del yo en el videojuego Runescape Old School, cobran sentido y se ofrecen como base para un análisis de las subjetividades. Para ello se retomó el concepto de realidad subjetiva propuesto por Peter Berger & Thomas Luckmann que refiere a “las objetivaciones de los procesos (y significados) subjetivos por medio de los cuales se construye el mundo intersubjetivo del sentido común” (2003 p. 35).

En consecuencia, se propone un análisis fenomenológico de las actuaciones-virtuales es decir de las interacciones sociales, las conversaciones, significados, formas de relacionamiento, formas de juego, etc. que se establecen entre los jugadores como también de las representaciones del yo que hacen los jugadores a través de sus avatares y sus diálogos. Para ello, y como núcleo común se parte de que “la realidad de la vida cotidiana se presenta ya objetivada, o sea, constituida por un orden de objetos que han sido designados como objetos antes de que yo apareciese en escena. El lenguaje usado en la vida cotidiana me proporciona continuamente las objetivaciones indispensables y dispone el orden dentro del cual éstas adquieren sentido y dentro del cual la vida cotidiana tiene significado para mí” (Berger, P. & Luckmann, T. 2003 p. 37). Esta realidad de la vida cotidiana aplicada tradicionalmente “cara a cara” bajo el enfoque de la presente investigación, se ahondó en el escenario virtual del videojuego Runescape Old School y en específico las subjetividades laborales en el marco de dinámicas económicas.

En el conjunto de las subjetividades que puedan producirse en determinado contexto, la presente investigación profundizó en las subjetividades laborales relacionados con el *gold farming*. En este sentido se afirma que el sujeto es producido por medio del trabajo o actividades relacionadas con este. Por ello, hay autores que sostienen cómo los individuos que experimentan nuevas formas de organización del trabajo suelen pasar por una experiencia de exclusión social (Useche, M. 2002), (Wehle, B. 1999). No obstante para el contexto en cuestión surge la siguiente pregunta ¿por qué estudiar la subjetividad laboral en

espacios de juego?. En principio porque las transformaciones sociales que ha desarrollado la tecnología y el capitalismo tardío aplican de manera especial en los ámbitos laborales y en lo que se ha denominado flexibilidad. Por ello, lógicas culturales, ligeras y lúdicas permean cada vez más espacios de la vida social. En este sentido, se puede afirmar que dicha oposición entre trabajo y juego o entre trabajo, ocio y tiempo libre es más compleja de lo que se podría pensar debido a que en las dinámicas de la sociedad hipermoderna (Lipovetsky, Charles, 2006), se difumina cada vez más estos dualismos. Para ello, se observa principalmente el proceso como el juego y las lógicas de la ludología se adaptan cada vez más a nuevas formas de organización del trabajo y en sentido contrario como lógicas económicas se adaptan a un entorno virtual y lúdico como un videojuego.

2.4. 3 Cultivo de oro

Por último, con la categoría *gold farming* (por sus siglas en inglés) se enmarca en términos prácticos, la observación en unas dinámicas concretas en relación a lógicas más globales. Estas dinámicas están determinadas por un interés principalmente económico y refiere a las formas en que jugadores especializados usan el juego como generador de ingresos. Este es el caso de los *gold farmers* que son principalmente jugadores latinos (en este caso) y que dedican largas horas al juego realizando las actividades correspondientes (cazar, matar, pescar, talar, construir, cocinar etc.), con el fin de obtener oro para luego venderlo a otros jugadores o intermediarios. En términos analíticos esta categoría ahonda en las nuevas formas de organización del trabajo virtual. Una actividad económica que más allá de depender de un medio tecnológico se estructura bajo las lógicas de la hipermodernidad. Es decir, un trabajo que es producto y produce al mismo tiempo la ligereza propia de la hipermodernidad como la flexibilidad.

En otras palabras, se trata de una actividad que podría no considerarse trabajo por las formas lúdicas en las que se ejerce. Sobre esta tendencia a lo “lúdico” o en palabras de Lipovetsky hacia lo “ligero” ya que “nos gobierna una cultura cotidiana de ligereza <<de los medios>>”, pues el universo del consumo no cesa de exaltar sistemas de referencia hedonistas y lúdicos (2016: 10). Pero al mismo tiempo “pesada” por la cantidad de horas que se deben dedicar para obtener ingresos significativos, los problemas de conectividad, entre otros. Ahora bien,

esta categoría se articula con la definición de hipermodernidad entendida como “una sociedad liberal, caracterizada por el movimiento, la fluidez, la flexibilidad, más desligada que nunca de los grandes principios estructuradores de la modernidad” (Lipovetsky, Charles, 2006 p. 27). Más allá de lo posmoderno lo hiper representa aceleración y secularización máxima pues según Lipovetsky la hipermodernidad llega basada en tres componentes axiomáticos esenciales: el consumismo, la eficacia técnica y el individualismo (2006).

En tal panorama el *gold farming* hace referencia a todas las actividades mediante las cuales un jugador produce ingresos y explota la economía del videojuego y que al mismo tiempo reproduce lógicas aligeradas propias del mercado hipermoderno. En este sentido se profundiza en el carácter hipermoderno de esta actividad es decir la ludificación de dicho espacio y su “flexibilidad” pero también las contradicciones que este produce. Pues, aunque las condiciones laborales, el espacio, el tiempo, los contratos, las jerarquías, etc. de este tipo de actividad no pueden considerarse un trabajo de la manera tradicional marxista, sí representa una forma contemporánea de generar ingresos. En consecuencia, en el cultivo de oro se generan prácticas económico-políticas que incluyen la distribución del trabajo (aquellos que producen el oro y aquellos que lo compran y luego lo venden a los jugadores interesados). Unas condiciones de producción determinadas históricamente pues “cuando se habla de producción, se está hablando siempre de producción en un estadio determinado del desarrollo social, de la producción de individuos en sociedad” (Marx, C. 1982 p:35) y unas relaciones de dominación y explotación que reproducen una forma de organización del trabajo. Con tal categoría, se profundiza en las subjetividades laborales de los jugadores determinada por la interacción social y en este caso la actuación virtual desde un enfoque etnográfico particular con énfasis en las dinámicas económicas de los *gold farmers*.

2.5 Consideraciones metodológicas: etnografía de un videojuego

En línea con el enfoque fenomenológico-cualitativo aquí propuesto, se desarrolló una metodología etnográfica. Para ello se realizó una observación participante y técnicas similares como la entrevista sin profundidad. Además de ello se complementaron algunos datos cuantitativos con una encuesta virtual. Para el desarrollo del enfoque etnográfico fue de vital importancia comprender las prácticas y la visión de los jugadores y admitir que los

mundos sociales que allí emergen son complemente reales. Para ello fue de gran utilidad la propuesta de los investigadores Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce, T.L. Taylor sobre su *Ethnography and Virtual Worlds a handbook of Method* (2012). En este texto a modo de manual los investigadores proporcionan varias claves para el estudio de lo que ellos denominan los mundos virtuales. Los mundos virtuales son básicamente lugares en los cuales existe interacciones sociales constantes, los autores plantean cuatro características de dichos mundos:

“First, they are places and have a sense of worldness. They are not just spatial representations but offer an object- rich environment that participants can traverse and with which they can interact. Second, virtual worlds are multi- user in nature; they exist as shared social environments with synchronous communication and inter-action. While participants may engage in solitary activities within them, virtual worlds thrive through co- inhabitation with others. Third, they are persistent: they continue to exist in some form even as participants log off. They can thus change while any one participant is absent, based on the platform itself or the activities of other participants. Fourth, virtual worlds allow participants to embody themselves, usually as avatars (even if “textual avatars,” as in text- only virtual worlds such as MUDs), such that they can explore and participate in the virtual world” (2012: 7).

Estas características propias de los mundos virtuales afirman los autores son imprescindibles para la investigación etnográfica. Para ello fue de particular relevancia la escogencia de un mundo virtual como el videojuego y en este caso Runescape Old School. Pues este juego está dotado, no sólo de gran cantidad de objetos sino también de paisajes, edificios, criaturas etc. que son compartidos por el conjunto de los jugadores que pueden hacer uso de un avatar y por ende comunicarse e interactuar. Además de ello, el juego persiste en el tiempo sin la voluntad de los jugadores a menos que la empresa Jagex que es la productora del juego decida cerrarla. Es usada por múltiples usuarios que pueden acceder y relacionarse entre sí de forma gratuita o con membresía desde casi cualquier parte del mundo. En contexto, Runescape Old School cuenta actualmente con una versión móvil para Android e iOS lanzada en el 2018 y a diferencia de muchos MMORPG, no tiene una historia lineal que deba ser seguida. Los jugadores pueden ser avatares personalizables (hombre o mujer) y pelear tanto contra

monstruos como contra otros jugadores, completar misiones, aumentar su experiencia en cada una de las 26 habilidades, conseguir oro y metas físicas.

Dicho juego fue útil para la investigación debido a su popularidad en la población latinoamericana, sobre todo por los *gold farmers* en Venezuela, a las facilidades de interacción con otros jugadores y a la rapidez en la descarga pues no requiere mayores capacidades técnicas. Es necesario aclarar que, aunque dicho juego no tiene una delimitación geográfica propia, el proyecto aquí planteado tendrá un énfasis en los jugadores latinoamericanos, en particular los *gold farmers* venezolanos. Este tipo de jugadores cobran particular relevancia debido a que son los más numerosos dentro del panorama latinoamericano. La relevancia de los *gold farmers* venezolanos se podría deber, entre otras cosas, a que desde hace unos años en este país se han desarrollado algunos problemas sociales y económicos que han producido, entre otras cosas, una inflación que para el 2019 se acerca a los 10 millones. Por lo tanto, ha generado una inestabilidad generalizada en el país que ha hecho que cierto sector de la población recurra a otros medios para generar ingresos como el *gold farming*.

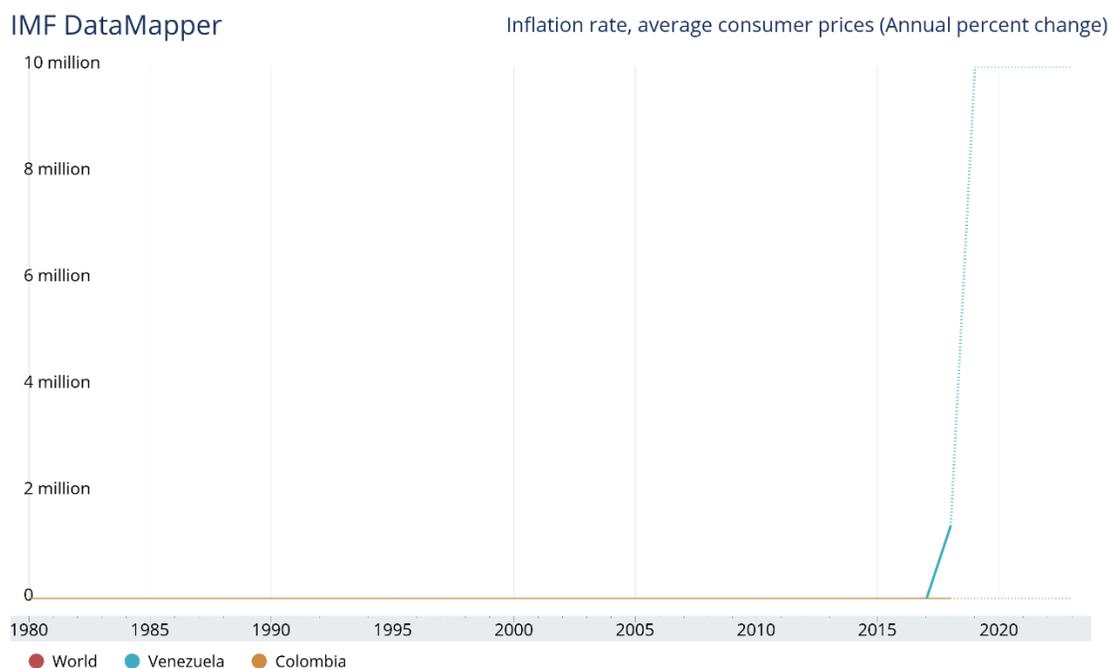


Gráfico 1. Inflación venezolana vs inflación colombiana IMF 2018

En la actualidad es difícil medir la cantidad exacta de jugadores de Runescape Old School. En Venezuela, no obstante, se puede sugerir que más allá de que estos jugadores tengan razones para usufructuar el juego, la cantidad de ellos es mayor en comparación con otros países latinoamericanos como Colombia (ver el gráfico 1), donde no ha tenido una inflación tan elevada. Por lo tanto, se podría pensar que más allá de las razones personales que puedan tener los jugadores para hacer uso del juego, existe unas condiciones objetivas, en este caso económicas, que han motivado de alguna manera el crecimiento del número de jugadores que generan ingresos en su mayoría venezolanos en Runescape Old School. La presencia de estos jugadores se puede evidenciar por su actividad en redes sociales como Facebook, donde existen grupos como OldSchool Runescape Latino con 1447 miembros aproximadamente que se describe como un: “grupo latino de OldSchool Runescape en el que los jugadores podrán encontrar videos útiles para aprender a jugar así como preguntar a los demás miembros sobre lo que necesiten saber”. También, RunescapoeTODAY con 41473 miembros aproximadamente que en su descripción mencionan: “ofrecerle a toda la comunidad venezolana activa en rs 07, un servicio de la mas alta calidad para guías, quest, mini-games, clanes de guerra y asesorías todo referente al juego”, entre otros como: Lista Blanca con 15631 miembros aproximadamente.

2.5.1 Interactuar jugando: ¿cómo estudiar mundos virtuales?

Al determinar la escogencia del videojuego con las características de un mundo virtual, se desarrolló un enfoque etnográfico con las siguientes técnicas: observación participante y tres entrevistas sin profundidad virtuales, en un tiempo aproximado de seis meses. Con ello se buscó principalmente describir el contexto y las relaciones entorno al problema de la subjetividad laboral en el marco del mercado y las dinámicas de trabajo que allí se producen bajo lógicas hipermodernas. Para empezar y de manera trasversal se desarrolló principalmente una etnografía virtual entendida desde la definición de Hine como “una etnografía sobre Internet y construida en Internet que puede ser parcialmente concebida como una respuesta adaptativa y plenamente comprometida con las relaciones y conexiones, y no tanto con la locación, a la hora de definir su objeto”. (2000. p. 20). Desde Geertz como

<<establecer relaciones, seleccionar a los informantes, transcribir textos, establecer genealogías, trazar mapas del área, llevar un diario, etc. Pero no son estas actividades, estas técnicas y procedimientos lo que definen la empresa. Lo que la define es cierto tipo de esfuerzo intelectual: una especulación elaborada en términos de, para emplear el concepto de Gilbert Ryle, "descripción densa">> (2003 p.21).

Es decir, como una descripción densa sobre las relaciones entre jugadores y entre el jugador y el juego en mundos virtuales, que no tiene una locación plenamente delimitada. De esta manera se puede notar que la etnografía virtual no difiere significativamente de la etnografía tradicional pues como afirman Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T:

“while the specificities of these spaces prompt their own set of considerations, the ethnographic research paradigm does not undergo fundamental transformation or distortion in its journey to virtual arenas because ethnographic approaches are always modified for each fieldsite, and in real time as the research progresses” (2012: 4).

Este enfoque etnográfico se implementó con el objetivo de extraer las prácticas sociales y significados compartidos de los *gold farmers*, detallando la forma como se desarrollan las actuaciones-virtuales mediadas por prácticas económicas. Por ejemplo, ¿qué ocurre cuando un jugador habla un idioma distinto al inglés?, ¿cómo reacciona el auditorio?, ¿cómo se desenvuelve la escena? ¿qué implicaciones tiene hablar o no cierto idioma para el *gold farming*?

Este enfoque se desarrolló principalmente con toma de notas y descripciones en diarios de campo tanto en físico como en digital. Para ello, se tomaron algunas recomendaciones que sugieren Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T.:

-En actividades grupales se tomaron notas breves y capturas de pantalla para realizar posteriormente las descripciones a profundidad (2012).

-En relación a los informantes se registraron sus declaraciones con la mayor precisión posible, ya que las etnografías son más convincentes si incluyen citas tomadas de la interacción diaria, además de las de las entrevistas (2012).

-Los componentes visuales (por ejemplo, la estética arquitectónica, las referencias visuales a la cultura pop o las relaciones espaciales entre artefactos), fueron registrados en la medida en

que podían proporcionar información útil. Dicha información también podía aparecer en forma de audio o video, como una canción o el uso recurrente de un videoclip. Tales eventos de guardar mayor relevancia fueron documentados al igual que los usos del audio en notas de campo y la observación del contexto (2012).

Sumado a lo anterior se aplicaron y desarrollaron herramientas propias de la investigación en entornos virtuales como:

-Capturas de pantalla y memes: al igual que las fotografías en la tradición de la antropología visual, son fuente de información valiosa sobre los contextos culturales y sus representaciones. Esta herramienta fue particularmente útil debido a que se usaban en contexto con otros materiales (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012: 115).

-Capturas de chats: también conocidos como chatlogs son archivos que transcriben los chats en línea. Estos son principalmente útiles ya que suelen ser el medio principal por el que los jugadores se comunican para llevar a cabo cualquier tipo de acción y también porque “chatlogs usually include time stamps, so the time of every chat comment is known, allowing for fine grained analysis” (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012: 113).

Ahora bien, para organizar la información se estableció una convención que además de tener las siguientes características:

“fieldnotes should be dated and time- stamped, with a title or short description summarizing the contents. Annotating fieldnotes is important so as not to lose track of contextual information— the setting where a conversation took place, the background leading up to a particular incident, the people on the scene, details of seasonal or temporal interest” (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012)

También se destacaron las formas de actuación más recurrentes en las cuales los *gold farmers* se encontraban inmersos. Sumado a ello, se acompañaron las descripciones con material audiovisual y en especial capturas de pantalla y de chats que representaban la escena en la cual tuvo lugar determinada actuación-virtual.

De este modo, la información se analizó a través del marco de análisis aquí propuesto. Para ello se buscó desarrollar ideas reflexivas y provocativas en el acto de escritura en relación a las literaturas y conversaciones relevantes tenidas durante el proceso de observación. En este sentido, se realizó un proceso sistemático de leer la literatura, discutir la investigación con colegas y tomar nota de lo que parezca interesante y pertinente (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012). En síntesis, se seleccionó la información relevante para el desarrollo del problema propuesto: la construcción de la subjetividad laboral a través de la presencia de dos jugadores o más en un escenario. Para ello se abordaron tres ejes principales: primero, el entrenamiento del avatar y todo lo relacionado con la configuración, uso, estatus habilidades del avatar etc. Segundo, la producción de oro como los métodos para hacer dinero, la relación con el banco del juego, con las materias primas y todo lo relacionado con la obtención, producción e intercambio de oro u objetos valiosos. Tercero, la interacción entre avatares, la comunicación entre jugadores, temas de conversación, descripción de chats etc. En consecuencia, se resaltaron las descripciones que contribuían a la comprensión del orden de la interacción y que aportaban al entendimiento de la realidad social en los mundos virtuales.

En un segundo momento se desarrolló una observación participante entendida como: “observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en tomo del investigador, y participar en una o varias actividades de la población. Hablamos de “participar” en el sentido de “desempeñarse como lo hacen los nativos”; de aprender a realizar ciertas actividades y a comportarse como uno más” (Guber, R. 2001 p. 57). Con estas técnicas se recogieron datos de tipo descriptivos que caracterizaban las relaciones hipermodernas producidas en dicho espacio con relación al trabajo y al comercio. De manera particular, con la observación participante se identificaron las visiones y los significados que los jugadores le otorgan a las relaciones con otros jugadores.

La observación participante desde los mundos virtuales y desde Runescape Old School en específico, significó por tanto introducirse en un espacio en el cual es necesario realizar principalmente una acción: jugar. En este caso surgía el interrogante: ¿se trata de jugar o de investigar?. La respuesta es a ambas, pues:

“the either/or nature of this question misses that participant observation means that participating— including playing— is absolutely essential. We cannot pick one or the other. Good participant observation means play and research in parallel, as the same engaged activity. Owing to practical and cognitive limitations, however, one activity often takes precedence over another at a given moment” (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012: 69).

Para finalizar se realizaron 3¹² entrevistas sin profundidad debido a que son un complemento y no abarcan la totalidad de la investigación y una encuesta virtual. Por un lado, la limitación de las entrevistas, se debió al contexto del juego. La realización de estas entrevistas estaba sujeta no sólo a la voluntad de los jugadores, sino a las desconexiones y a la posibilidad de los jugadores para salir del juego o simplemente nunca responder. Incluso el contexto social no favorecía, pues había días enteros en los que los jugadores no podían conectarse debido a las fallas en la red. Estas entrevistas en línea se produjeron de dos maneras: durante el juego como entrevistas improvisadas (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012) y por medio de redes sociales. Por otro lado, la encuesta se realizó a través del formato que ofrece Google¹³ a un total de 25 jugadores. Esta encuesta tuvo unos objetivos más ilustrativos que explicativos o generalizables, que se aproximaran de manera cuantitativa al contexto de investigación. Las preguntas se realizaron después de un tiempo prolongado de observación, por lo cual, se usaron para ahondar en la visión emic de los jugadores a partir de un conocimiento más avanzado sobre el juego y las actividades que allí se realizan. Este formulario¹⁴ se publicó en varios grupos de Facebook y también fue compartido por informantes con otros jugadores. En este sentido se realizaron 3 entrevistas sin profundidad en línea y una encuesta en línea que permitieron caracterizar algunas de las motivaciones y significados que los jugadores les otorgaban a sus avatares y al *gold farming*

¹² Este número se debe a que como se profundizará más adelante las entrevistas representan la visión emic y las variables que los jugadores puedan aportar para la comprensión del problema de investigación como por ejemplo los distintos tipos de subjetividad sin ser exclusivamente el material principal empírico de la investigación.

¹³ Para ver más sobre este formato: <https://docs.google.com/forms/u/0/d/1IBEDesCWqK3-sjIDRRuCGbnZ8pywIFT4ehH9YldJuk/edit>

¹⁴ Para ver el formato de esta encuesta, revisar los anexos.

Estas entrevistas y la encuesta profundizaron en los significados sobre los avatares, las interacciones con otros jugadores y el *gold farming*. Los avatares cobraban importancia no sólo como un componente en la subjetividad, sino en la medida en que representaban la materia prima de los jugadores pues es con el avatar que adquieren las habilidades para generar ingresos. De modo que, se extrajo información específica que profundizó en la experiencia de los jugadores, información que es poco posible que se adquiriera en espacios de interacción pública. La información se organizó en guías de preguntas según el conocimiento o las dudas que existieran sobre el juego y se sintetizó en transcripciones que tenían como producto una descripción y en dado caso un resumen de aspectos relevantes. La entrevista permitió ahondar en aspectos concretos de los avatares, la relación de los jugadores con el mismo, (nombre, género, vestimenta, habilidades etc.) y sus concepciones del *gold farming* que son de difícil profundización durante el juego.

Las entrevistas por su parte ofrecen un complemento significativo no sólo a la metodología propuesta sino también a la comprensión de la interacción social en entornos virtuales. Esto se debe, por un lado, a que, si bien la mayoría de estos jugadores se encuentran geográficamente distantes, las descripciones y análisis pueden estar limitados por las observaciones del investigador. Por lo tanto, la aplicación de estas entrevistas sirvió como un apoyo para la comprensión cultural de este entorno sin limitarse completamente a ella, es decir sin dejar a un lado la visión etic. Por otro lado, el marco de análisis otorga un valor a las entrevistas debido a que:

“While there is an important difference between people’s speech and action, this does not mean that what people say they do is insignificant. The meanings people give to their actions and the world around them form an essential component of understanding. Interviews provide opportunities to learn about people’s elicited narratives and representations of their social worlds, including beliefs, ideologies, justifications, motivations, and aspirations” (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012: 93).

En este sentido las entrevistas contribuyeron a: 1. tener una mayor comprensión del contexto y no superponer conceptos que no le son propios a los jugadores en cuestión; 2. Develar

aspectos del contexto que en la observación no son de fácil acceso o comprensión y por lo tanto complejizar la visión étic del investigador, así como los marcos de análisis propuestos.

En conjunto, con este enfoque metodológico se profundizó en varios aspectos. Por un lado, en las formas de interacción que dieran cuenta del proceso de configuración de realidad social en este medio virtual. Para ello, se destacaron los diálogos entre jugadores, formas de usar el lenguaje, expresiones más comunes, temas de interés, etc. Por otro lado, en las formas de generar ingresos a través del *gold farming* y por tanto las actividades que esto requiere. Por lo cual se destacaron los *money making*, que son las distintas formas de hacer dinero y por tanto las habilidades del avatar que los jugadores deben desarrollar; formas de comprar y vender el oro o las cuentas y las formas de funcionamiento de la economía del juego como el trade y el banco Grand Exchange¹⁵. Finalmente se buscó interconectar estos dos aspectos: la interacción social con prácticas económicas virtuales para aportar al análisis de subjetividades laborales marcadas por la productividad y el entretenimiento. Todo ello con la hipótesis de que un proceso de subjetivación se puede llevar a cabo a través de la interacción más allá del cara a cara, por medio de prácticas concretas como el cultivo de oro con objetivos comunes sea este socio-económico.

¹⁵ Es un banco en el cual los jugadores pueden comprar y vender artículos de distinta índole.

3. Las actuaciones virtuales en Runescape Old School

En principio, para abordar el contexto relativamente nuevo de los mundos virtuales es necesario afirmar que estos constituyen una realidad social. Por ello en este capítulo se expone por qué y de qué modo la relación entre jugadores en Runescape Old School mediada por chats constituye una realidad social o más específicamente una interacción social. De esta manera se ahondará en algunos aspectos relevantes de la interacción social y se relacionará con la interacción que se desarrolla en el juego entre jugadores en su mayoría *gold farmers*. Además de ello, se harán algunas conexiones entre la interacción y la subjetividad en la creación de realidad social. Primero, se hará una descripción del juego y algunas aclaraciones al respecto. Luego, se ahondará en las interacciones que se observaron y finalmente se realizarán algunas reflexiones en torno a la subjetividad y a la realidad social mediada por computadora.

En el juego los *gold farmers* tienen la posibilidad de interactuar entre ellos o con otros jugadores de países muy variados y con intereses muy distintos por el juego. En la tradición sociológica y antropológica se ha hablado de que una interacción social sólo es posible en presencia física inmediata (cara a cara) (Goffman, E. 1997:27). No obstante, en los últimos años se ha explorado la posibilidad de una realidad social mediada por computadora, con distintos sustantivos: realidad virtual (Pierre Lévy) o digital, virtualidad (Jean Baudrillard), cibercultura (Arturo Escobar) etc. Esta investigación no es la excepción debido a que en OSRS los *gold farmers* tienen una influencia recíproca sobre las acciones del otro. De modo que se producen actividades, en momentos determinados, por dos o más jugadores en ocasiones frente a otros jugadores, que pueden representar una función o papel en la actividad y que de ser permanente podría convertirse en relación social. En este punto el análisis de las interacciones de los jugadores sólo abarcaría los aspectos micro que constituyen la subjetividad del individuo, por lo tanto, los aspectos macro se abordarán en el capítulo 4 donde se expondrá la economía del juego, prácticas de trabajo o *gold farming* y nuevas formas de organización del trabajo hipermoderno.

Runescape Old School es un juego MMORPG que como ya se mencionó posee una complejidad mayor en comparación a videojuegos arcade o juegos casuales más simples como juegos de cartas, juegos de puzzle entre otros. Esta complejidad, sin embargo, se ve contrastada por los gráficos y la jugabilidad debido a que, dentro del género de los juegos multijugador en línea, OSRS tiene algunas particularidades en términos técnicos. Algunas de estas particularidades corresponden tanto a la imagen como a la jugabilidad, pues es mucho más precaria (como se observa en la captura de pantalla 1) que la de juegos más recientes y populares actualmente como LOL, Call of duty, o los últimos videojuegos de la empresa Blizzard Entertainment como WOW, Heroes of the Storm u Overwatch. A pesar de dicha particularidad existe un número de juegos que son solicitados debido a su simpleza en gráficos y en conexión, pues no requieren de largas horas de descarga o grandes potencias de internet. En este sentido la idealización de la tecnología como una fiel copia de la realidad a través de la realidad virtual con mayor inmersión y sensibilidad, podría complejizarse por el interés de los jugadores en la interacción social (Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. 2012:25).



Captura de pantalla 1. El avatar en Lumbridge. Por Camila Quiroz (2018).

Finalmente, y en términos expositivos es necesario aclarar que en las páginas a continuación se hará una descripción del juego que sea relevante y en ocasiones se hará referencia a imágenes y a gráficos como también a fragmentos de la observación etnográfica para sustentar lo dicho. Del mismo modo, se hará una introducción completa al juego que en cuyo caso debería hacer cualquier jugador en OSRS como el tutorial de la isla; la forma como el

jugador se debe adaptar a este nuevo mundo; las condiciones que se requieren para establecer una interacción entre jugadores como el uso de los chats; las actividades que debe realizar el jugador según sus intereses (en este caso, el *gold farming*), el entrenamiento de habilidades para el progreso del avatar y finalmente una interpretación de estas interacciones como configuradores de subjetividades.

3.1 La configuración del avatar: adaptación a un mundo virtual

Para adentrarse en el mundo virtual del juego fue necesario en primera instancia: descargar el juego. Esta actividad no tardó más de 10 minutos según la conexión a internet y ocupó poco tiempo en comparación a otros juegos que tardan horas. Luego se tuvo que configurar el avatar (tal como se muestra en la captura de pantalla 2) y escoger un nombre aleatorio como el del avatar que configuré: Minewish1211 o de preferencia del jugador. Por medio de un recuadro se tuvo que escoger el sexo¹⁶ y la apariencia del avatar: forma de la cabeza (cara, cabello, color), el torso (camisa, blusa), los brazos, las manos, las piernas (pantalones o falda), los pies (zapatos y color) y el color de la piel. Después de configurar la apariencia, el avatar fue enviado a una isla para que realizara un tutorial y aprendiera algunos aspectos básicos de supervivencia.



¹⁶ Existe la posibilidad de cambiar de sexo sobre todo para quests que tienen un requerimiento de determinado sexo a cambio de 30000 monedas.

Captura de pantalla 2. La configuración del avatar. Por Camila Quiroz (2018).

En el tutorial lo primero que había que aprender a hacer es hablar con los personajes (observar captura de pantalla 3) que aparecían constantemente a través del juego y que guiaban la experiencia del jugador para alcanzar determinados objetivos. Del mismo modo, había que saber moverse en el juego y explorar el mando de control. El primer instructor daba la bienvenida al mundo de Gielinor en una especie de casa. Luego, una segunda instructora indicaba algunas actividades a desarrollar (todo en inglés): pescar en un lago, talar y hacer fuego con la madera cortada. Un tercer instructor que era un master chef, enseñaba a cocinar pan y otro instructor enseñaba la lista de misiones que había que cumplir y su importancia. Posteriormente, otro instructor enseñaba todo lo relacionado con la minería con la cual se extraían minerales y a batallar contra un animal usando armas (espada) y otro instructor mago enseñaba algunas bases de la magia. Finalmente, un instructor presentaba el banco donde se podía almacenar objetos y llevar un inventario y además resaltaba la importancia de la membresía y la compra de las bonds. Al finalizar el tutorial, el avatar fue introducido al continente en el centro de Lumbridge donde aparecían todos los jugadores cuando mueren y cuando inician el juego.



Captura de pantalla 3. El tutorial de la isla. Por Camila Quiroz (2018).

Posterior al tutorial, había que aprender a mover bien el avatar, usar sus herramientas y configurarlo si era necesario. En principio el avatar solo tenía dos opciones para moverse: en recta o en diagonal, de manera que siempre intentaba recorrer la menor distancia. Del mismo modo, el avatar solo podía correr hasta que sus puntos que son 100 en total se agotaban, de lo contrario cuando llegaba a 0 el avatar tenía que caminar. De esta manera, aunque el videojuego no era en primera persona¹⁷ como muchos videojuegos que buscan más realismo en sus mundos, existían detalles en el juego basados en cierto sentido de lógica en el cual por ejemplo un jugador no podía correr tanto a menos que hubiera desarrollado una habilidad denominada Agility. En consecuencia, llevar a cabo una acción requería aprender una serie de pasos como: hacer clic primero en un objeto y luego en un personaje o hacer clic en un objeto sobre otro. Pues, todos los movimientos del avatar a diferencia de otros juegos se realizaban con el mouse y con un menú de opciones (acciones) a realizar. Es por ello que el mal uso de estas herramientas podía causar que la interacción no se realizara. Un ejemplo de ello se podría encontrar, en el Grand Exchange (sobre el cual ahondaré en el próximo capítulo), donde por lo general se encontraba la mayor cantidad de jugadores reunidos y donde mi avatar golpeó a otro por lo cual tuve que salir huyendo. Pues en el juego había espacios asignados para la batalla con otros jugadores mientras que espacios como el Grand Exchange eran asignados para el comercio.

3.2 Los chats y la definición de la situación

En Lumbridge¹⁸ el jugador podía, dependiendo de la experiencia que tuviera sobre el juego, realizar las acciones que considerara apropiadas como entrenar las habilidades que el juego requería. Sin embargo, existían algunas herramientas importantes para la interacción con otros jugadores que era necesario aprender. Uno de estas herramientas era el uso de los chats: el chat privado, el chat público y el chat del clan. Los chats eran el elemento principal de comunicación con los jugadores del juego quienes podían o no estar agregados como

¹⁷ Es un punto de vista en el cual el mundo del juego se puede visualizar desde la perspectiva del jugador. Este tipo de vista es muy común sobre todo en videojuegos de disparos como Halo.

¹⁸ Como ya se mencionó es la ciudad principal donde, por lo menos en un comienzo, los jugadores aparecen para comenzar el juego y reaparecen cada vez que mueren.

“amigos”¹⁹. En estos chats sobre todo en el público existían ciertas recomendaciones para no ser baneado²⁰. El baneo era una de las mayores preocupaciones de los jugadores, además de la conectividad a internet, debido a que tenían que invertir más tiempo y volver a crear una cuenta²¹. Por lo tanto, en los chats se recomendaba entre otras cosas: no usar lenguaje ofensivo, hablar en inglés²², no compartir información personal sobre la cuenta (contraseñas), no alentar a otros para que rompieran las reglas del juego y en general no hacer o decir algo con lo cual se pudiera sospechar que se hacía comercio ilegal en el juego.

Lo descrito anteriormente se puede evidenciar en las capturas de pantalla 1 y 2, donde en azul claro se muestra el chat privado y en negro y azul oscuro el chat público. En esta ocasión los chats no se manejaron de la manera correcta por lo cual minewish1211 dijo “Quiero matar cosas” en público, cuando quería hacerlo en privado. Por lo cual, el jugador justkiiiio dijo “dont speak spanish please” y otro jugador Mind CALE que también sabía español respondió “o no, tenemos un asesino aquí”, tal como se muestra en la captura de chat 1. Lo cual produjo que otro jugador Illien Ruh dijera también “Espa*ol?”, tal como se muestra en la captura de chat 2. De esta manera la actuación no fue “eficaz” debido a que no se conocía el mecanismo del juego ni el uso del idioma (inglés). En este punto se puede afirmar que, por lo menos en OSRS, la interacción depende de las expresiones dadas, de lo que se dice y no de expresiones que emanan del individuo que son “la expresión no verbal, más teatral y contextual, presumiblemente involuntaria” (Goffman, E. 1997:16). Pues, aunque los avatares pueden hacer ciertos movimientos (bailes) estos no son comúnmente usados para llevar a cabo una interacción. Además de ello, es importante aclarar que a diferencia de la interacción cara a cara, en este contexto las conversaciones se pueden llevar a cabo en cualquier momento sin la necesidad de que los avatares se encuentren el uno frente al otro, aunque en ocasiones los

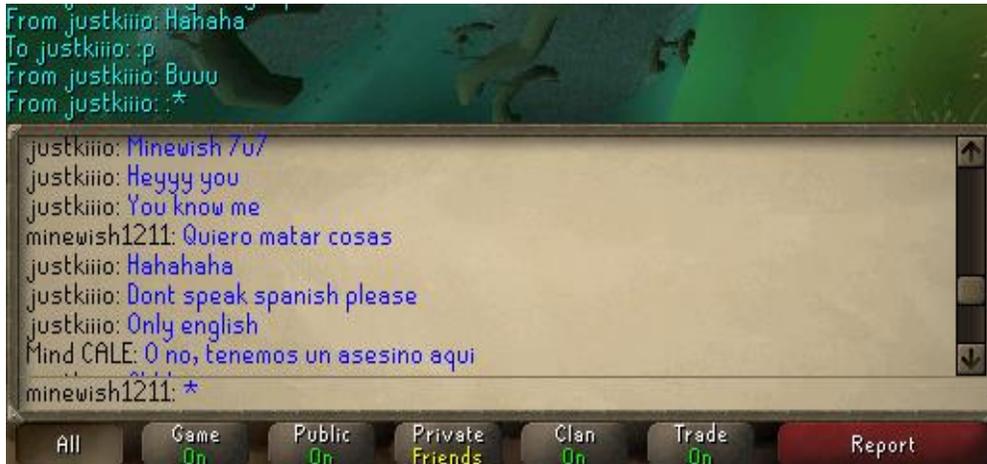
¹⁹ En los casos en los que los jugadores no se conocían se podían hablar en el chat público o el privado sin agregarlos como “amigos” desde que ambos jugadores tuvieran activada la opción de aparecer disponibles. De lo contrario no era posible hablar con el jugador.

²⁰ Banear significa que el jugador está temporal o permanentemente impedido para jugar con la cuenta que estaba usando, por lo cual el tiempo que haya invertido puede haber sido en vano. El baneo masivo es un método muy común de los programadores de Jagex para impedir el *gold farming* en su juego, sin embargo, la identificación de los *gold farmers* aún no se ha logrado con éxito.

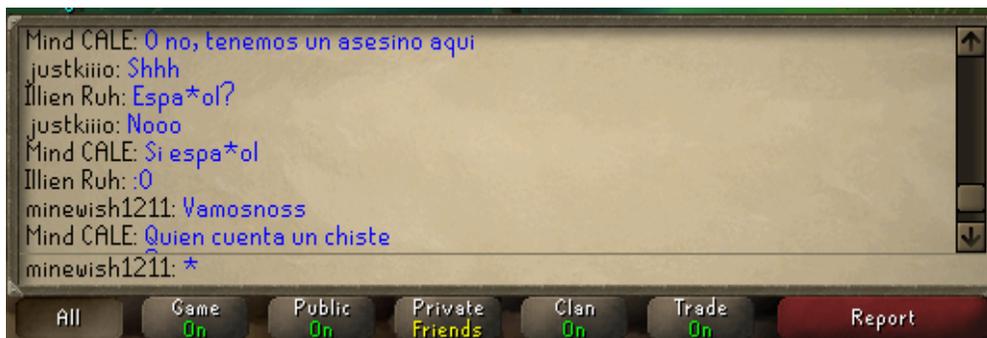
²¹ Por esta razón los *gold farmers* suelen tener más de una cuenta activa.

²² Si bien esta no es una regla de Jagex, existen jugadores que hablan en otros idiomas diferentes al inglés y al español, sin embargo, algunos *gold farmers* prefieren no arriesgarse y recomiendan hablar en inglés, por lo menos en los chats públicos.

jugadores preferían hablar en público cuando entrenaban juntos o mataban monstruos en grupo. Por tal razón las conversaciones en los chats se vuelven relevantes para entender la interacción social que se lleva en estos espacios.



Captura de chat 1. Por Camila Quiroz (2018).



Captura de chat 2. Por Camila Quiroz (2018).

En primera instancia, “en conjunto los participantes contribuyen a una sola definición total de la situación, que implica no tanto un acuerdo real respecto de lo que existe sino más bien un acuerdo real sobre cuáles serán las demandas temporalmente aceptadas” (Goffman, E. 1997:21), es decir los individuos al relacionarse buscan concretar el objetivo de una interacción determinada. Es por este motivo que en varias ocasiones después de saludar a algún jugador por interno la respuesta era: ¿qué quiere? O ¿en qué le puedo ayudar? Sugiriendo con esta pregunta si uno se refería entre otras cosas a venderle o comprarle algo, formar clan o hacer alguna quest. Es decir, acciones directamente relacionadas con el juego y no con, por ejemplo, la interacción cara a cara del jugador. Por lo tanto, aunque la realidad

social en entornos virtuales reproduce lógicas de la vida social cara a cara, este tiene unas formas determinadas de organización. En este sentido para la interacción entre avatares sí era importante definir una situación. No obstante, a diferencia de la suposición que afirma “la importancia decisiva de la información que el individuo posee inicialmente o adquiere sobre sus coparticipantes, porque sobre la base de esta información inicial el individuo comienza a definir la situación” (Goffman, E. 1997:22), en el juego no es importante la información sobre el individuo sino sobre el avatar, sus habilidades, armaduras, quest completadas o incluso la cantidad de ms ósea dinero que tenga. En consecuencia, se podría pensar en la vinculación del individuo con el avatar y su representación en la construcción de unas formas de sujeto. Esto se puede observar en la siguiente conversación en privado que se tuvo con un jugador al que agregué de manera aleatoria en una mina:

Minewish 1211: hi

SmegmaTaste: hi, can u help you?

Minewish1211: i dont know, i am learning to play

SmegmaTaste: oh

Minewish1211: where are you from?

SmegmaTaste: uk and you?

Minewish1211: spain

SmegmaTaste: cool!

Minewish1211: How long have ypu been playing?

SmegmaTaste: Stop tryung data mine

Minewish1211: Sorry

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

El caso contrario se puede evidenciar en la siguiente conversación en público (por lo cual no tuve la necesidad de agregarlos como “amigos”), también en inglés, donde estuve con dos jugadores mientras me encontraba en una mina, pues no intenté buscar información sobre su vida cara a cara sino sobre su avatar. En esta conversación uno de ellos 62 Steel 131 se encontraba matando escorpiones mientras el otro Saucey Mossy minaba igual que yo. Ambos jugadores se encontraban hablando en público cuando uno de ellos, Sausey Mossy me habló

y 62 Steel 131 me saludó para hacer trade (intercambio de objetos) al cual desistí porque no lo necesitaba:

Sausey Mossy: what are you mining

Minewish 1211: tin ore and cooper and you?

Sausey Mossy: just cooper

Minewish 1211: why?

62 Steel 131: lol what?

Sausey Mossy: just for xp

62 Steel 131: trade me

62 Steel 131: put on lol

Sausey Mossy: sweet

62 Steel 131: lol u dont need?

Minewish 1211: hahaaha not

62 Steel 131: okay

62 Steel 131: whats yall mining lvls?

Sausey Mossy: 11

62 Steel 131: heell yea

Minewish 1211: 33

62 Steel 131: hell yea

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

En otras ocasiones sobre todo mientras entrenaba habilidades AFK²³, las conversaciones o saludos eran más o menos recurrentes y en inglés. Mientras entrenaba Fishing por ejemplo tuve dos conversaciones en las cuales se hablaba de los niveles en Fishing y en una de estas conversaciones sobre cómo conseguir dinero rápido haciendo vinos. En este sentido, a diferencia de la interacción cara a cara no era importante recolectar información sobre el individuo para definir una situación, sino información sobre las habilidades, objetos y dinero del jugador. La definición de la situación es importante en la interacción social debido a que

²³ Por sus siglas en inglés (Away from keyboard) se refiere a una actividad en la cual no hay que estar tan pendiente de la pantalla ni en el teclado, sino que se pueden realizar actividades paralelas.

el individuo “hace una demanda implícita o explícita de ser una persona de determinado tipo, automáticamente presenta una exigencia moral a los otros, obligándolos a valorarlo y tratarlo de la manera que tienen derecho a esperar las personas de su tipo” (Goffman, E. 1997:25).

3.3 Los clanes y la actuación en equipo

En segunda instancia, los clanes son relevantes no sólo para la interacción entre jugadores (bromear), entablar amistades en general y resolver dudas sino para planear lo ataques grupales (“pkear²⁴ o bossear”²⁵) y obtener ingresos. Del mismo modo los clanes son relevantes en la medida en que se pueden entender como parte de un “equipo de actuación” es decir un “conjunto de individuos que cooperan para representar una rutina determinada” (Goffman, E. 1997:91). En OSRS para pertenecer a un clan era necesario tener como mínimo 150 puntos en niveles totales (suma de todos los niveles en cada habilidad) razón por la cual entrenar las habilidades seguía siendo un elemento fundamental para la interacción en el juego. En esta investigación se ahondó en dos clanes de *gold farmers* venezolanos que en su mayoría llevaban más de un año jugando: d3ath skill y latinrunners en donde estaba normalizado hablar en español sobre casi cualquier tema. En este sentido, aunque se podía tratar cualquier tema, se otorgaba relevancia a inquietudes sobre el juego y a algunos temas de tipo personal. No obstante, había temas con un carácter demasiado personal de jugadores poco conocidos que se preferían no tratar.

Algunos de los tópicos más frecuentemente tratados en d3ath skill se referían a los cortes de luz que estaban ocurriendo en dicho país y como esto afectaba considerablemente las ganancias de los jugadores. También se trataban temas como: métodos rápidos para sacar una bond en free como hacer vinos, política, migración, series, problemas económicos y comentarios sobre lugares, habilidades, armaduras, quest y objetos del juego. Es decir, en estos clanes a medida que se hablaba sobre el juego y en ocasiones sobre tópicos externos al juego (cuando los jugadores ya se conocían cara a cara), buscaban cooperar para mantener una impresión dada, como cierto conocimiento sobre el juego y el *gold farming*, de modo que se constituían como un equipo (Goffman, E. 1997:95-96). Es por ello que, aunque a veces

²⁴ Matar a otros jugadores en zonas especializadas como el Wilderness.

²⁵ Matar monstruos en grupo.

se hablaba de temas más personales como relaciones amorosas y había jugadores que insistían en estos temas, estos jugadores eran ignorados o como sugiere Goffman reprimidos (1997:100). En consecuencia, la interacción era “ineficaz” tal como se muestra en la siguiente conversación donde un par de jugadores hablaban de matar dragones y otro jugador de un tema diferente al juego:

Spawn 38: y uaque yo este lejos cuidare de cerca tus pasooos

TzOnegeshxD: estos dragonsitos me gustan burda

Spawn 38: porque un amor como el nuestro a los ojso del mundo no es nada

TzOnegeshxD: son b bonitos

Spawn 38: aceptable solo es un error

Page-669: que ladilla tener magic 85

Spawn 38: porque no podemos amarnos***** los 2 nos deseamos

Page-669: no me gusta aquí :´v

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

De este modo se puede observar cómo además de la comunicación y la actuación del individuo a través de los chats privados también hay una cooperación con otros individuos para una actuación más grupal. En este caso los individuos definen una situación proyectada y fomentada por la cooperación de más de un participante configurando un equipo (Goffman, E. 1997:88). Como ya se mencionó en Runescape Old School estos equipos se ven constituidos por los clanes que a su vez están integrados por jugadores que ya se conocen o que buscan un objetivo común sobre el juego. Algunos de estos clanes eran específicos para jugadores que eran *gold farmers* y querían matar monstruos juntos o realizar ciertas actividades, como quest que les ayudarían a desarrollar habilidades o conseguir oro.

3.4 Aprendiendo a jugar: el entrenamiento de habilidades

De manera consecutiva al terminar el entrenamiento con el avatar, es decir conocer sus herramientas, movimientos, formas de comunicación (chats), el avatar necesitaba desarrollar las habilidades del juego. El entrenamiento de las habilidades como los chats y demás mecanismos del juego eran relevantes debido a que posibilitan la interacción. Por su parte,

estos mecanismos del juego eran usados de una manera particular por un contexto social específico. Runescape Old School como cualquier videojuego de su clase estaba configurado en términos informáticos (software y hardware) y por tanto tenía limitaciones técnicas que determinaban la existencia en el juego y del mismo modo ciertas reglas conforme a filosofías de la empresa y a derechos de autor. Sin embargo, la forma en que los jugadores hacían uso de las configuraciones técnicas del juego podía variar y del mismo modo las comunidades o interacciones que allí se producían. En este sentido referirse a las configuraciones culturales producidas en y por el juego es también referirse a su jugabilidad y estructura.

En el caso de OSRS no existía una historia lineal que seguir, razón por la cual los jugadores podían empezar realizando las actividades que desearan en el lugar que desearan siguiendo algunos requisitos previos según el nivel de dificultad. En este sentido lo importante era entrenar las habilidades del avatar que en modo free eran 15 y en member²⁶ 8 más, para un total de 23 habilidades sobre todo si el interés era el *gold farming*. Para desarrollar estas habilidades los jugadores solían: leer wiki²⁷ fandoms, páginas web, ver videos de YouTube y más recientemente preguntar en redes sociales. Sobre las habilidades, existe información detallada de estas habilidades en las páginas wiki y en YouTube. Sin embargo, ahondaré brevemente en cada una para comprender de manera más amplia el juego, las interacciones que a través de estas se producen y su importancia para hacer dinero. En el siguiente cuadro haré una breve descripción de las habilidades y luego ahondaré en algunos métodos comunes de los *gold farmers* para entrenarlas.

Habilidades:

Clasificación	Habilidad	Descripción
Habilidades de combate	Attack (F)	Permite a los jugadores empuñar armas de combate cuerpo a cuerpo más fuertes y luchar con mayor precisión en combate cuerpo a cuerpo.

²⁶ En modo member se activan 23 habilidades incluyendo las free.

²⁷ Son un grupo de usuarios, no necesariamente en una página web, que pueden compartir, modificar, crear o eliminar información sobre un tema en particular.

	Strength (F)	Permite a los jugadores hacer más daño cuerpo a cuerpo y equipar ciertas armas. También da acceso a varios atajos de agilidad.
	Defence (F)	Permite a los jugadores usar una armadura más fuerte y disminuir la probabilidad de ser golpeado.
	Magic (F)	Permite a los jugadores lanzar hechizos y teletransportarse.
	Ranged (F)	Permite a los jugadores luchar con misiles y proyectiles a distancia.
	Prayer (F)	Permite a los jugadores orar para obtener ayuda, como los aumentos de habilidad.
	Hitpoints (F)	Permite que los jugadores sufran más daño.
Habilidades artesanales	Cooking (F)	Permite a los jugadores cocinar comida.
	Smithing (F)	Permite a los jugadores fundir los minerales en barras y las barras en armaduras o armas.
	Fletching (M)	Permite a los jugadores crear proyectiles (flechas y municiones) y arcos.
	Firemaking (F)	Permite a los jugadores hacer fuego.
	Herblore (M)	Permite a los jugadores hacer pociones.
	Crafting (F)	Permite a los jugadores crear objetos, desde cerámica hasta armaduras.
	Runecrafting (F)	Permite a los jugadores hacer runas para la magia.
	Construction (M)	Permite a los jugadores construir una casa.
Habilidades de apoyo	Agility (M)	Permite a los jugadores usar atajos y aumenta la velocidad a la que se recarga la energía.
	Thieving (M)	Permite a los jugadores robar de puestos y cofres de mercado y carteristas de personajes no jugadores.

	Slayer (M)	Permite a los jugadores matar a ciertos monstruos que normalmente no pueden ser derrotados.
Habilidades de recolección	Mining (F)	Permite a los jugadores obtener minerales de las rocas.
	Fishing (F)	Permite a los jugadores atrapar peces.
	Woodcutting (F)	Permite a los jugadores cortar árboles para obtener troncos.
	Hunter (M)	Permite a los jugadores cazar y atrapar animales.
	Farming (M)	Permite a los jugadores cultivar plantas (frutas, verduras, hierbas, árboles, etc.).

Tabla 1. Habilidades runescape old school²⁸

El entrenamiento de dichas habilidades era de fundamental importancia no sólo para el desempeño del avatar y la posibilidad de sobrevivir en el juego sino porque constituía una condición de posibilidad para la interacción social sin ser un *sine qua non*. Esto se debe principalmente a que a medida que se entrenaban las habilidades la experiencia y el conocimiento sobre el juego era mayor y por tanto los temas de conversación referentes al juego como sobre las habilidades eran más comunes. Sin experiencia ni habilidades adquiridas, las conversaciones eran mínimas y muy breves. La experiencia²⁹ en el juego no significa solamente el conocimiento que se iba adquiriendo, sino los puntos que se habían adquirido y con los cuales (al completarlos) era posible avanzar de nivel. Todas las habilidades comenzaban en el nivel 1 hasta el nivel 99 con el cual había que completar 13034431 puntos de experiencia, después era posible aumentar la experiencia hasta 200000000 sin subir de nivel³⁰.

En general existen distintos métodos para entrenar las habilidades que requiere el avatar, sin embargo, los *gold farmers* tienen métodos más o menos extendidos pues son métodos eficaces que requieren menos tiempo. No obstante, fuera del entrenamiento es posible subir el nivel de las habilidades, no sólo con entrenamiento sino con la realización de exámenes

²⁸ Este cuadro está basado en la información suministrada por una fan page: <https://oldschoolrunescape.fandom.com/wiki/Skills>

²⁹ También es posible aumentar temporalmente la experiencia en una habilidad a través de pociones, objetos o prayer.

³⁰ Parte de esta información fue extraída de wikis como <https://oldschoolrunescape.fandom.com/wiki/Experience>

sorpresa, eventos aleatorios, NPC³¹, minijuegos, quest³², etc. Algunos de las actividades de entrenamiento serán explicados de la manera más breve a continuación:

Antes de empezar a entrenar cualquier habilidad era necesario dirigirse al Grand Exchange y comprar los artículos necesarios en cada caso. Para entrenar las habilidades de Attack³³, Strength y Defence era necesario tener una espada y un escudo según el caso y el nivel del jugador pues de esta manera la experiencia también aumentaba. Estas habilidades mencionadas solían entrenarse simultáneamente debido a que hacían parte de las habilidades de combate (malee). Por ello, mientras estas se entrenan, la habilidad de los Hitpoints también se entrenaba y se subía pues el nivel de resistencia a los golpes aumentaba. En este sentido se entendía que los niveles de vida aumentaban a medida que se desarrollaban las capacidades de lucha y defensa. Ahora bien, para entrenar las tres habilidades en cuestión (Attack, Strength y Defence), había que hacer una distinción entre niveles pues a medida que se entrenaba una habilidad era necesario cambiar de objetos y de estrategia. En los primeros niveles había que matar criaturas pequeñas con niveles bajos, luego en niveles altos se podía matar criaturas más grandes que hacían más daño.

En Magic existía un método que se llama Splash, con el cual había que tener una armadura especial y dependiendo de las runas³⁴ se podía hacer diferentes hechizos y obtener experiencia atacando criaturas sin matarlas o dilatando el tiempo para matarlos. El tiempo para entrenar esta habilidad podía variar si el jugador tenía o no el dinero suficiente para comprar las runas más caras y subir de nivel más rápido. Se podían hacer hechizos o teletransportarse. Por otro lado, para entrenar Ranged había que atacar criaturas muy similares que en malee (Attack, Defence y Strength), por medio de distintas armas de largo alcance como arcos, flechas, cañones. Para entrenar Prayer se podía enterrar huesos, dependiendo del hueso la experiencia varía. También, se podían usar los huesos en el altar de la casa de un jugador o ir a un templo especial. Por otra parte, era posible rezar en el

³¹ Por sus siglas en inglés (Non player characters). Son personajes del juego que no son jugadores.

³² Son misiones con las cuales se adquieren recompensas o puntos de experiencia.

³³ He decidido conservar los nombres en su idioma original: inglés, debido a que algunas traducciones pueden ser arbitrarias al concepto y porque la mayoría de los *gold farmers* a pesar de ser de habla hispana se refieren a ellos en inglés o en abreviaciones del inglés.

³⁴ Las runas son piedras pequeñas con iconos que representan distintos elementos y que sirven principalmente para hacer hechizos de magia.

Ectofuntus y obtener 4 veces más experiencia que enterrando un hueso o reanimando criaturas.

La habilidad de Cooking iba muy de la mano con otras habilidades como Firemaking y Fishing. Esto se debía a que había que cocinar alimentos crudos, en su mayoría peces por medio del fuego (incendios o estufas). También había otros métodos para subir rápido de nivel a un alto costo como los vinos o cocinando ciertos alimentos. Por otra parte, para entrenar Fishing se requería de redes, cañas de pescar y/o cebo e ir a ríos o puertos específicos. Para avanzar en Firemaking se podía entrenar también Woodcutting ya que para hacer los incendios se requería de fósforos y madera que va cambiando al avanzar de nivel. Ahora bien, de manera paralela para subir Woodcutting con las hachas correspondientes se podía talar distintos tipos de árboles que se encontraban en lugares específicos del territorio. Por otra parte, la habilidad de Smithing estaba muy relacionada con Mining pues los artículos y barras que se creaban con Smithing necesitan de minerales que se obtenían en Mining. Como ya se mencionó para crear estas barras se necesitaba Mining y por tanto una pica especial según el nivel y el tipo de roca.

En otras habilidades como Crafting se podía hilar, tejer, hacer cerámica o armaduras. En esta habilidad, los métodos variaban más pues se podía desde hilar lana hasta cortar gemas y hacer todo tipo de armaduras, sin embargo, podía llegar a ser costosa. Para entrenar Runecrafting se requería de un talismán o tiara (corona) y runas de pure essence y era considerada una de las habilidades más monótonas, caras y lentas de subir. Para entrenarla había que dirigirse a un altar con las runas que se podían guardar en el inventario, luego ir al banco por más runas y volver por lo cual podía tomar bastante tiempo. Por otra parte, para entrenar Fletching se podía como todas las habilidades de dos formas: con ganancia o sin ganancia. Con ganancia solo se requería un cuchillo y madera según el nivel. Sin ganancia, había que comprar arrows (flechas) y fusionarla con otros materiales.

Para entrenar Herblore había que hacer pociones y mezclar ingredientes comprándolos o encontrándolos. Por otro lado, para entrenar Construction había que comprar una casa y materiales para construir objetos que hacían parte de la casa. Para entrenar Agility no se requería de ningún objeto y por lo tanto no tenía costos. Esta habilidad se entrenaba atravesando circuitos en distintos poblados encima de los techos, saltando o trepando. Por

otra parte, para entrenar Thieving había que robar objetos a NPC, que encontraban en distintas ciudades. Para entrenar Slayer había que matar distintas criaturas según la asignación aleatoria de cada maestro por lo tanto no había orden claro para hacer Slayer. La experiencia en Slayer solo se podía medir dependiendo de los monstruos que se mataran. Por último, para entrenar Hunter se debía conseguir trampas especiales y atrapar animales como pájaros, conejos, salamandras etc.

Además del entrenamiento de las habilidades era fundamental la realización de las quest. Las quest eran parte fundamental del juego pues eran tareas que estaban basadas en una historia generalmente relacionada con una habilidad y con un NPC con las cuales se conseguían recompensas como subir algunos puntos de experiencia en las habilidades. En total había 139 quest que podían durar poco tiempo o mucho tiempo según la dificultad y otorgar puntos que completos eran en total 266. Dentro de este grupo de quest 20 eran free y 119 member. Aunque las quest eran fundamentales en el juego, para los *gold farmers* estas misiones demandaban tiempo innecesario que no era relevante para conseguir dinero. En este sentido las quest eran importantes solo en la medida en que ayudaban a subir una habilidad o si eran indispensables para avanzar en el juego. No obstante, en algunas ocasiones había algunos jugadores que encontraban en las quest momentos de distracción de la monotonía del entrenamiento de las habilidades o de hacer dinero.

3.5 Realidad virtual y actuación

En los mundos virtuales la realidad social tiene una configuración particular no sólo por las propiedades técnicas e informáticas de cada mundo, como el de cada videojuego, sino por las relaciones sociales que allí se producen según un contexto social particular. Estas relaciones sociales como en la vida cara a cara pueden variar según el contexto. En este apartado se profundizará en la interacción de los *gold farmers* que como ya se mencionó tienen un interés económico en el juego. Para ahondar en lo que significa esta realidad, se hará referencia a varios aspectos constitutivos de la interacción como: la definición de la situación que organiza de alguna manera a los individuos para realizar determinada acción y la fachada que son los elementos que usa el actor para representarse ante otros. Por un lado, está la fachada entendida como “parte de la actuación del individuo que funciona

regularmente de un modo general y prefijado, a fin de definir la situación con respecto a aquellos que observan dicha actuación” (Goffman, E. 1997:34), es decir la dotación expresiva usada por el individuo en una actuación. No obstante, a diferencia de la interacción cara a cara y como ya se mencionó la información sobre lo que Goffman llama la fachada personal que refiere al actuante mismo no es relevante, a cambio de ello, es la información sobre el avatar la que cobra sentido. Por lo tanto, aspectos como la vestimenta del avatar, que es lo más visible del avatar, cobraba importancia en la medida en que simbolizaba el nivel de las habilidades que el jugador tenía, pues a medida que se subía de nivel, el jugador podía comprar una vestimenta por unas monedas y obtener beneficios como mayor resistencia a los golpes.

Las fachadas como simples “vehículos transmisores de signos” pueden ser relativamente fijos o variar durante una actuación de un momento a otro (Goffman, E. 1997:36). La importancia de esta fachada radica en su tendencia a institucionalizarse “en función de las expectativas estereotipadas abstractas a las cuales da origen, y tiende a adoptar una significación y estabilidad al margen de las tareas específicas que en ese momento resultan ser realizadas en su nombre” (Goffman, E. 1997:39). Por lo tanto, convertirse en una “representación colectiva” y en una realidad empírica. En el caso de los *gold farmers* dependiendo de la audiencia³⁵ debía mantener varias fachadas: frente a Jagex debía aparentar ser un jugador “normal” y no un bot³⁶; frente a otros jugadores debía aparentar ser un jugador de habla inglesa o europea y frente a sus conocidos debía aparentar según sea el caso: productividad o experticia sobre el juego.

Por otra parte, los *gold farmers* reproducían lógicas de reciprocidad y cooperación además de mucho “chalequeo” (como le suelen llamar algunos jugadores) o bromear. Pues cuando un jugador se presentaba ante otros su actuación tendía a incorporar y ejemplificar los valores oficialmente acreditados de la sociedad (Goffman, E. 1997:47). En este sentido, como ya se ha sugerido, los mundos virtuales no sólo producirían prácticas propias, sino que reproducirían valores y lógicas de la vida social cara a cara. En este caso valores como la

³⁵ Aquellos individuos que contribuyen con otras actuaciones siendo observadores o coparticipantes (Goffman, E. 1997:27).

³⁶ Un programa informático que repite una misma actividad de manera automática.

reciprocidad y la cooperatividad emergían y se visualizaban en conversaciones entre jugadores en clanes donde se ayudaban para resolver dudas sobre quest o se hacían recomendaciones de cómo subir una u otra habilidad. Un ejemplo de ello se encuentra en el siguiente extracto de una conversación en un clan:

Boar1816: alguien q me aconseje no c q hacer con i cuenta jaja

Ls-Alkharidd: ya te digo

SR JUANCHO: buenas tardes

Ls-Alkharidd: buenas tardes

Ls-Alkharidd: puedes subir mas ese rango

Ls-Alkharidd: y te lanzas a reve

Ls-Alkharidd: o subelo y has green

Ls-Alkharidd: por ahora eso te puedo recomendar

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

De esta manera, se puede observar como las actuaciones de los jugadores dependen de una relación con el otro. Esta afirmación resuena con postulados psicoanalíticos en los cuales el sujeto se identifica a través de un otro, el caso icónico se encuentra en el estadio del individuo cuando se presenta frente al espejo. En el marco de los mundos virtuales “el Otro es puramente virtual: ya no es otro intersubjetivo vivo, sino una pantalla inanimada” (Zizek, S. 2008: 119) esto no implica que deje de ser real, sino que, el Otro pasa a ser un sujeto virtual vinculado especialmente con la presencia espectral del capital que es:

“la figura del gran Otro, que no sólo sigue operando cuando se han desintegrado todas las manifestaciones tradicionales del simbólico Otro, sino que incluso provoca directamente esa desintegración: lejos de enfrentarse al abismo de su libertad, es decir, cargado con una responsabilidad que ninguna Tradición o Naturaleza puede aligerar, el sujeto de nuestros días está, quizás como nunca antes, atrapado en una compulsión inexorable que, de hecho, rige su vida” (Zizek, S. 2008: 111).

Del mismo modo, los *gold farmers* dependen de una constante construcción de apariencia a través de actuaciones lo que implica la constitución de una interacción social. Además, de la dificultad de estudiar “la realidad” cara a cara con los sujetos y su difícil observación directa la realidad “no es nunca directamente <<ella misma>>, se presenta solo mediante su simbolización incompleta-fallida, y las apariciones espectrales se materializan en la brecha misma que separa eternamente a la realidad de lo real” (Zizek, S. 2005:118). En este sentido, hay autores como Castells que afirma, retomando a Roland Barthes y a Jean Baudrillard que, si pensamos en la realidad como una realidad simbólica al mismo tiempo, se podría afirmar que en cierto sentido la realidad se puede percibir virtualmente (1999:406). Por lo cual, las actuaciones de los *gold farmers* en un escenario virtual, aunque se podrían considerar como irreales o ficticios, se construyen también como interacciones sociales. En las cuales hay lógicas de las interacciones cara a cara que continúan y otras que se transforman, pero que en definitiva construyen una realidad en relación a un otro, a sus actuaciones, a su representación y a su avatar.

4. El gold farming: ¿una nueva forma de trabajo?

En los mundos virtuales y más específicamente en Runescape Old School se producen interacciones sociales que configuran una realidad. Parte de esta hipótesis quedó confirmada en el capítulo anterior. Ahora, a lo largo de este último capítulo se abordará y problematizará el concepto del *gold farming* como una forma de obtener ingresos y relacionarse socialmente alrededor de esta actividad. Como ya se ha descrito anteriormente, el *gold farming* hace referencia a todas las actividades mediante las cuales un jugador particular denominado *gold farmer* produce ingresos y explota la economía del videojuego dependiendo total o parcialmente del juego para vivir. Para llevar a cabo esta actividad los *gold farmers* deben principalmente producir oro virtual e intercambiarlo por dinero real.

Esta actividad cobra relevancia debido a que reproduce lógicas aligeradas propias del mercado actual como la ludificación de nuevos espacios sociales, la “flexibilidad” y las contradicciones que estas producen. Por otro lado, esta actividad problematiza la concepción clásica de trabajo sin llegar a considerarse propiamente como un nuevo trabajo. Esta relevancia del *gold farming* se debe, entre otras cosas y como ya se ha expuesto en capítulos anteriores, a las prácticas económico-políticas particulares que posee como la distribución del trabajo (aquellos que producen el oro y aquellos que lo compran y luego lo venden a los jugadores interesados) unas condiciones de producción determinadas históricamente y unas interacciones sociales específicas. Ahora bien, para desarrollar el concepto y algunas conexiones más globales, a continuación, se profundizará en la justificación del juego y en los jugadores venezolanos. Posteriormente, se abordará en la economía del juego y su relación con el *gold farming* en sus distintas acepciones. Por último, se profundizará en algunas conexiones de dicha actividad con lógicas del capitalismo actual y la subjetividad.

4.1 Matar dragones, minar y talar

El *gold farming* es un concepto derivado del inglés que traduce literalmente “cultivo de oro”. Dicho concepto agrupa todas las actividades que un jugador realiza para obtener ingresos de la economía de un videojuego MMORPG “cultivando” oro y cualquier objeto de valor para intercambiarlos por dinero real. En la práctica, como ya se había expuesto, los *gold farmers*

dedican numerosas horas diarias a la explotación de la economía virtual del juego para producir ganancias y sustentarse a sí mismo o a otros que dependen de él³⁷. El objetivo principal del *gold farmer* es entrenar determinadas habilidades del avatar al máximo para luego poder conseguir oro o cualquier objeto de valor con facilidad y al mismo tiempo poder continuar con sus suscripciones. El surgimiento de la necesidad de que se genere este oro o artículos valiosos, se podría deber a que los jugadores aficionados no pueden dedicar el tiempo que esto requiere o prefieren obtener habilidades, objetos y demás en poco tiempo. Algunos métodos adicionales con los cuales el *gold farmer* obtiene recursos económicos son: vender las bonds que son suscripciones al videojuego, objetos o sus propias cuentas en niveles avanzados o/y con misiones completadas. Como ya se mencionó, se podría pensar que en Venezuela esta actividad ha cobrado relevancia, entre otros factores, por el estado de la economía que ha generado una dependencia hacia formas alternativas con las cuales obtener ingresos.

Por su parte, el *gold farmer* debe llevar a cabo un proceso de asimilación con la economía del videojuego y con el mundo virtual en el cual tiene que interactuar, entrenando las habilidades que le ayudarán a obtener dinero de la manera más rápida posible. Como ya se expuso en el capítulo anterior, en OSRS existen 23 habilidades que se pueden clasificar en: combate, artesanales, apoyo y recolección. Estas habilidades se pueden entrenar desde el nivel 1 hasta el 99 adquiriendo experiencia por medio de la realización de distintas actividades según la habilidad. Estas actividades pueden ir desde cortar un árbol o matar un minotauro, hasta hacer fuego o un hechizo de teletransportación. Algunas habilidades son de particular importancia para hacer *money making* es decir dinero dentro del juego. Un ejemplo de ello es la habilidad de Magic que es una de las más entrenadas por algunos *gold farmers* debido a que en un nivel alto es posible matar un monstruo llamado Zulrah y ganar una buena cantidad de dinero por hora. El entrenamiento de dichas habilidades consume un tiempo considerable hasta completar niveles medios o altos y varía si se tiene o no una membresía o si se juega en modo free, razón por la cual el tiempo puede ser mayor. Además de entrenar las habilidades del avatar, también es importante que los *gold farmers* realicen

³⁷ Según la encuesta realizada de manera virtual a 25 gold farmers con la pregunta referida al “número de dependientes (personas que dependen de usted económicamente)” el 32% respondió 3 o más dependientes y el 28% de 1 a 2 dependientes.

las quest o misiones del videojuego con las cuales se pueden obtener recompensas. En ocasiones los *gold farmers* suelen dejar las quest para realizar de manera progresiva pues demandan (según sea el tipo) una cantidad de tiempo considerable que no es representada en oro pero que sí facilitan el entrenamiento de las habilidades³⁸.

El *gold farming* descrito anteriormente corresponde a un tipo de ellos. Pues, aunque es un fenómeno relativamente nuevo debido a la reciente introducción de los videojuegos en la vida cotidiana de las personas a nivel mundial, existen algunas variaciones de dicha actividad según los países y sus condiciones históricas y materiales. Por un lado, el *gold farming* descrito que es el correspondiente a Venezuela tiene unas singularidades que lo diferencian de otras formas de *gold farming* en otros países. En China, por ejemplo, el *gold farming* tiene principalmente dos acepciones: el *gold farming* profesional y el *gold farming* de aficionados (Liboriussen, B. 2016). Por una parte, el *gold farming* profesional se realiza en sedes con horarios más o menos organizados (Tai, Z. & Hu, F. 2018), con bots³⁹ y empresarios que manejan dichas organizaciones. A diferencia de Venezuela, donde no hay sedes y en ocasiones formas muy precarias de contratación, en el que los jugadores suelen permanecer en sus casas y trabajar con sus propias cuentas y avatares. Por otro lado, el *gold farming* de aficionados es aquel que se lleva a cabo por jugadores que no dependen del juego para subsistir, sino que buscan cierta independencia económica y quieren pagar las suscripciones con dinero del juego y no con dinero real. Esta modalidad de pago se denomina “freemium” que consiste en que la versión básica del juego es gratuita y en la que hay que hacer micropagos si se requieren de actualizaciones “premium”⁴⁰. En este sentido se define el *gold farming* venezolano como una forma de generar ingresos más “profesional”⁴¹, retomando a Liboriussen, en donde existe cierta dependencia del juego, aunque no sea completa, para generar ingresos.

³⁸ También existe la creencia de que una mayor realización de quest disminuye el riesgo de ser baneado.

³⁹ Robots que realizan tareas repetitivas.

⁴⁰ En OSRS, obtener la membresía es uno de los objetivos principales para conseguir dinero en menos tiempo, pues hay acceso a mundos, objetos y otros beneficios con los cuales el jugador puede acelerar el entrenamiento de habilidades o la obtención de dinero.

⁴¹ Por profesional no se hace referencia, a un sujeto que ha llevado a cabo un conjunto de estudios en un instituto y ha obtenido un título ni tampoco a aquellos jugadores aficionados que practican eSports y compiten a nivel mundial sino a jugadores que tienen un interés económico en el juego y buscan generar ingresos a través de este.

Por otra parte, el *gold farming* de aficionados propuesto por Liboriussen, sobre jugadores que no dependen del juego económicamente y se divierten, sirve para pensar el caso contrario en los *gold farmers* no aficionados que, aunque dependen del juego para subsistir, también se divierten en algunas ocasiones con el juego. Sobre este fenómeno se han propuesto términos como “playbour” planteado por Julian Kücklich (2005) para trabajos en juegos digitales resonantes con caracterizaciones del modelo capitalista actual como el denominado ludocapitalismo (Dyer-Witheford y de Peuter 2009). En este sentido se podría sugerir que el *gold farming* practicado por el grupo seleccionado de venezolanos, como se profundizará a continuación, es una actividad económica informal que reproduce una nueva forma de organización del trabajo basado en lo lúdico y lo ligero. En contraste, suele ser mucho más productivo y pesado por la extensión de horas por día y la ausencia de contratos o seguridad laboral de algún tipo.

4.2 Bots venezolanos: alternativas económicas

Según una base de datos apoyada en un script de perl⁴² que se pone en contacto con la página principal del juego, Runescape en su versión Old School empezó a tener un incremento de jugadores a partir de abril de 2016 con respecto a la versión remasterizada. Incluso, llegó a doblar el número de jugadores y a alcanzar su pico más alto a finales del 2018 y principios de 2019 lo cual demuestra la acogida de dicho juego en los últimos años. El apogeo de este videojuego cobra relevancia y sentido en la actualidad no sólo por sus características técnicas e interactivas, sino por las oportunidades de ingresos económicos que este ha generado en los últimos años para jugadores en su mayoría venezolanos. En términos exactos es difícil identificar la procedencia y la cantidad puntual de jugadores venezolanos y latinoamericanos que son *gold farmers* en OSRS. El carácter ilegal e informal del *gold farming* impide esta identificación, ya que esta actividad altera la economía interna del juego. De hecho, la estimación de *gold farmers* en regiones como China también es imprecisa (Nardi, B. & Kow, M. 2010). No obstante, la presencia de *gold farmers* venezolanos puede ser visualizada en espacios de habla hispana tan variados como noticias, videos de YouTube, foros y páginas o

⁴² http://www.misplaceditems.com/rs_tools/graph/?display=avg&interval=month&total=0

grupos de Facebook que pueden tener entre 15000 y 40000 miembros aproximadamente donde prevalece la población venezolana.

Para determinar la causa del crecimiento del *gold farming* en Venezuela habría que hacer un estudio más profundo sobre la economía del país, política e incluso la relación histórica que ha tenido la población venezolana con las nuevas tecnologías y los videojuegos. No obstante, se podría suponer que algunas de las variables que han podido producir este crecimiento del *gold farming* en Venezuela a diferencia de otros países como China, podrían ser: la inflación económica que se viene desarrollando en este país desde hace varios años. Además de, las facilidades técnicas para descargar el videojuego sin requerir de un equipo con capacidades muy avanzadas y la simplicidad en la jugabilidad del juego pues más allá de grandes habilidades para jugar sólo se requiere tiempo, internet y un equipo pc. Esta diferencia entre el *gold farming* en Venezuela y otros países también se ve reflejado en la marcada informalidad e ilegalidad de dicha actividad como ya se mencionó.

En consecuencia, se podría considerar el *gold farming* venezolano como una forma particular de generar ingresos de manera informal, virtual y lúdico simultáneamente. Las particularidades de esta actividad en cuestión resuenan con debates contemporáneos sobre la flexibilidad del trabajo (De la Garza, E. 2006:26), la automatización por el uso de distintas tecnologías (Reygadas, L. 2006:74) e incluso la introducción de lógicas ligeras (Lipovetsky, G. 2016) y lúdicas en ámbitos de la vida social donde no se encontraban antes como el trabajo. Del mismo modo, el *gold farming* también resuena con nuevas formas de precarización del trabajo debido a las largas horas que deben dedicar los jugadores a esta actividad y a la baja calidad de internet o las fallas eléctricas como se evidenciará más adelante. Además de ello, también se presentan constantes situaciones de incertidumbre, debido a los baneos masivos que realiza la empresa Jagex quienes terminan eliminando o suspendiendo las cuentas de los jugadores que han sido entrenadas por meses.

Ahora, si bien el *gold farming* en Venezuela ha estado en crecimiento desde hace algunos años, no es una actividad realizada por la totalidad de la población en su conjunto sino por una población específica. Una aproximación de carácter más sociodemográfica de esta

población en su mayoría venezolana se basó en la encuesta virtual⁴³ realizada a 25 jugadores aleatorios. Los resultados de esta encuesta dieron como resultado que, de los jugadores encuestados la mayoría eran hombres (según gráfica 3) de 21 a 30 años (según gráfica 2). Con un nivel de escolaridad universitario (según gráfica 4) residentes en Venezuela (según gráfica 5), solteros (según gráfica 6) y que no tenían personas que dependían económicamente de ellos (según gráfica 7). Además de ello, con respecto a la experiencia laboral de esa población, la mayoría de estos jugadores sí tenían experiencia laboral (según gráfica 8), pero no tenían un trabajo formal hasta el momento (según gráfica 9). Con estos resultados se podría deducir que, de los jugadores encuestados, son en su mayoría jóvenes hombres, en menor medida mujeres, con una formación académica superior o básica que buscan un sustento ante la imposibilidad de conseguir o permanecer en un trabajo formal.

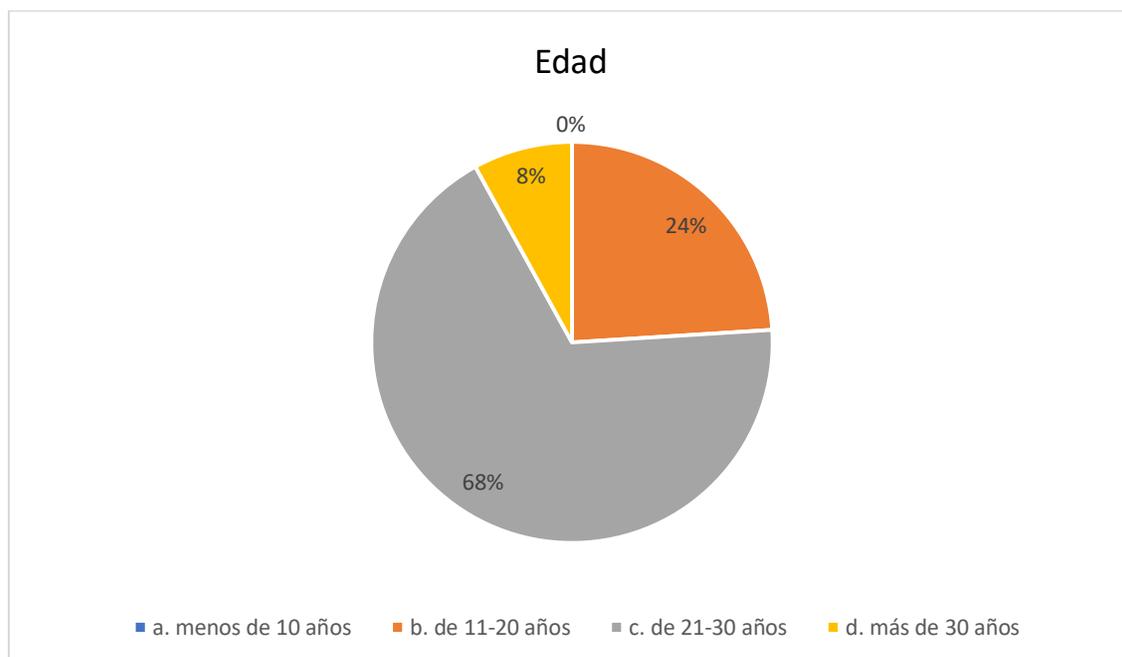


Gráfico 2. Edad

⁴³ Es importante precisar que se trata de una encuesta que por su tamaño y constitución cumple un papel más ilustrativo sobre el contexto que una explicación del mismo. Por tal motivo, aunque se extraen datos obtenidos de dicha encuesta, estos datos no representan el total ni la generalidad de la población *de gold farmers venezolanos*.

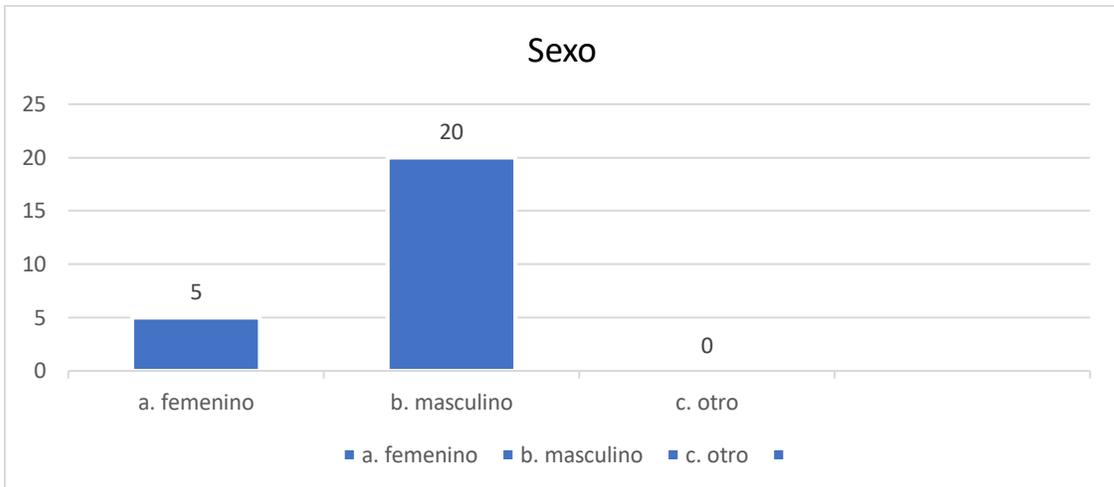


Gráfico 3. Sexo

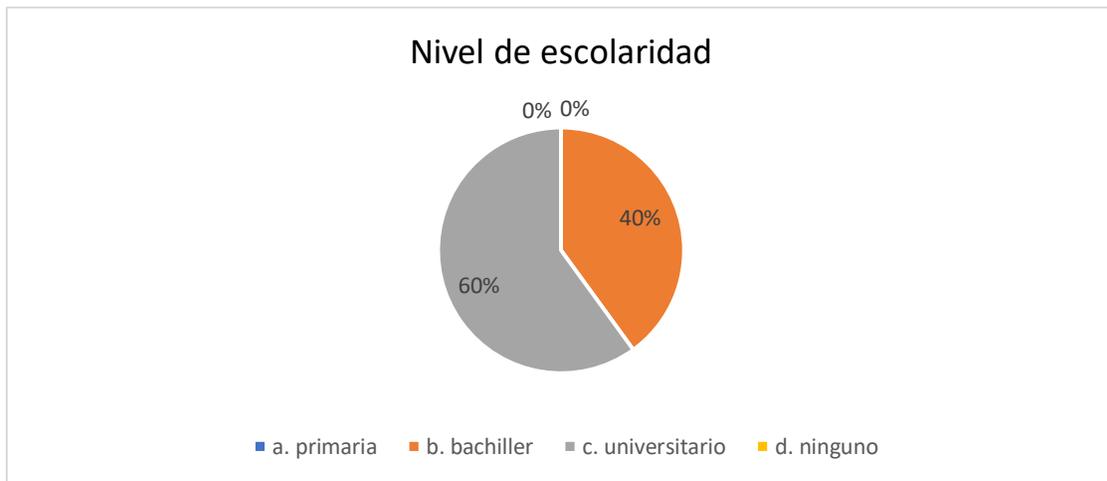


Gráfico 4. Nivel de escolaridad

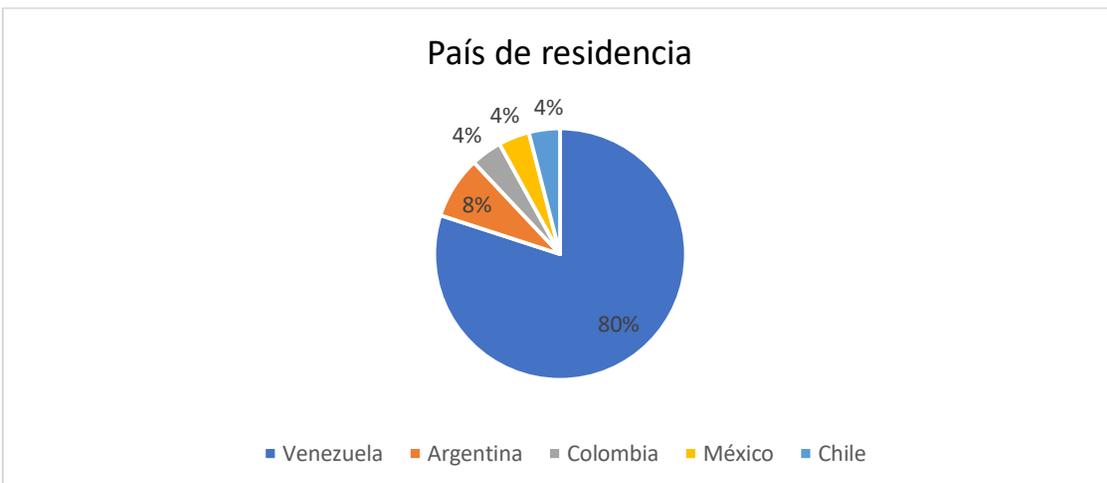


Gráfico 5. País de residencia

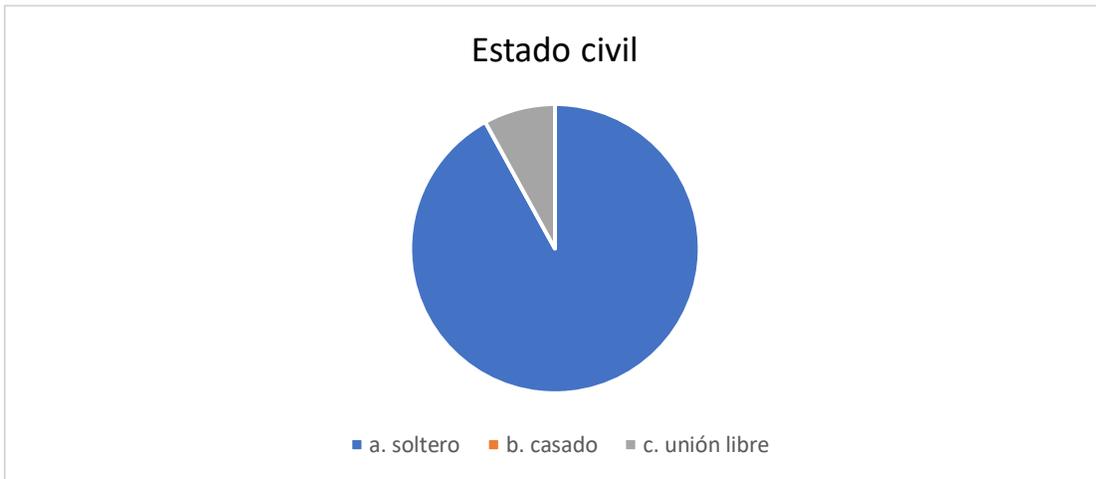


Gráfico 6. Estado civil

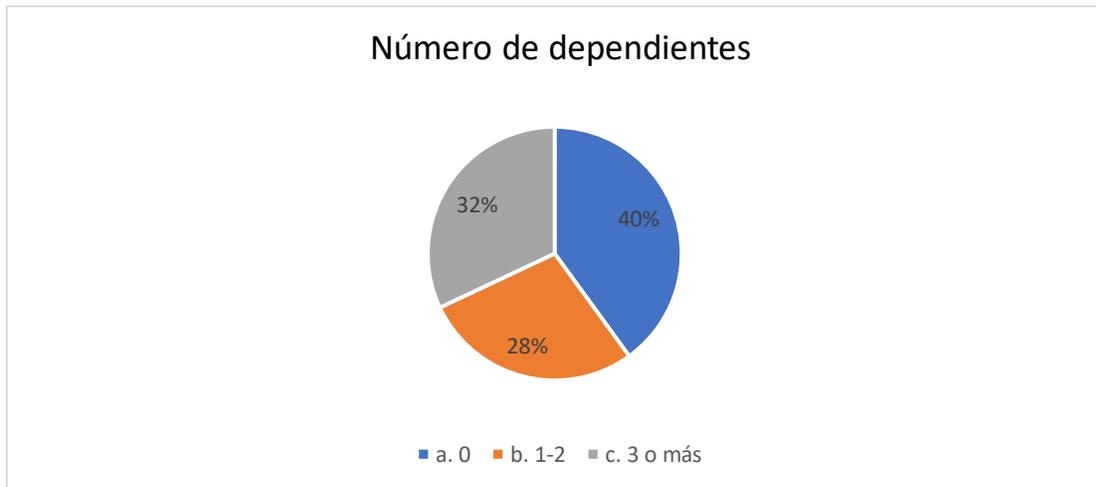


Gráfico 7. Número de dependientes

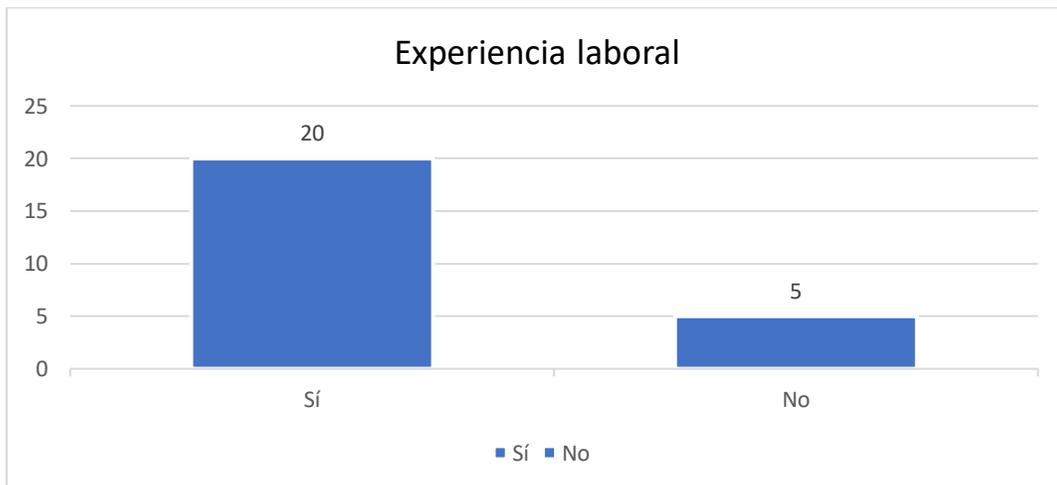


Gráfico 8. Experiencia laboral

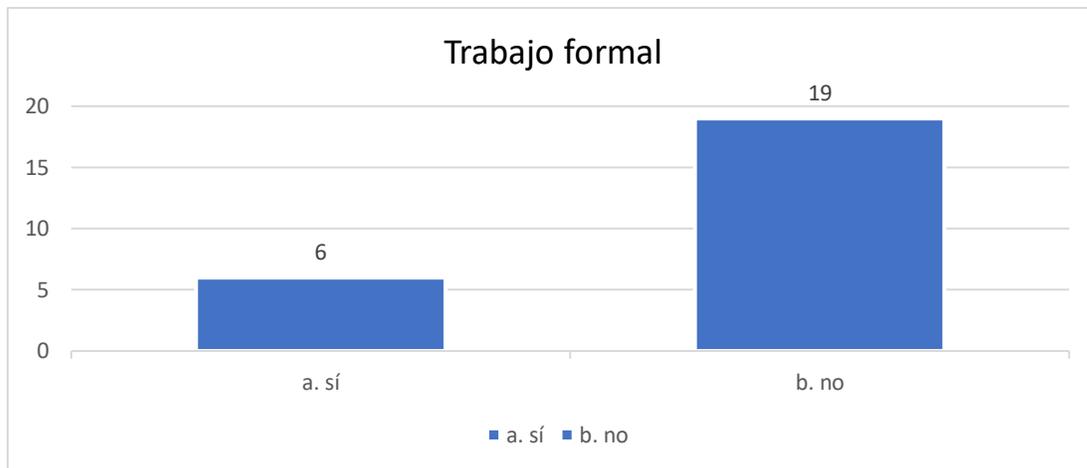


Gráfico 9. Trabajo formal

En este contexto, Runescape Old School se perfila como un escenario virtual con el cual algunos jugadores jóvenes en su mayoría venezolanos generan ingresos. No sobra aclarar que, como ya se ha mencionado anteriormente, esto podría obedecer a un momento histórico, a cambios económicos y políticos que han venido ocurriendo en el país, así como a condiciones propias del videojuego como su baja resolución. Por esta razón, es necesario abordar como un intento de primer acercamiento a este fenómeno y cuantificar, aunque sea de manera ilustrativa más que abarcadora, algunas de las percepciones de los jugadores sobre el juego al igual que detalles sobre el contexto de estos jugadores y las actividades que realizan con relación al juego.

Según la encuesta realizada el 95,8% de los encuestados juega o ha jugado Runescape Old School (según el gráfico 10) y el 83,3% se considera un *gold farmer* o considera el juego como un trabajo (según gráfico 11). De esta misma población la mayoría de jugadores lleva más de un año farmeando es decir en el *gold farming* (según gráfico 12) y dedica de 5 a 10 horas diarias a esta actividad (según gráfico 15), desde su casa (según gráfico 16) y con un equipo pc propio (según gráfico 17). Del mismo modo un buen número de estos jugadores se enteró de la existencia del farmeo a través de amigos (según gráfico 13) y aprendió todo lo relacionado con el juego a través tanto de amigos como de foros y guías online y en algunos casos videotutoriales (según gráfico 14) y conversaciones con jugadores tal como se muestra

a continuación en donde From Page-669 es el jugador entrevistado y To Page-669: es el entrevistador:

From Page-669: Hasta cuanto pretendes subir malee en free?

To Page-669: 50 lo necesario para dragón slayer

From Page-669: Aprendiste sola? :o

To Page-669: Con hugodzilla xd

From Page-669: Ahhh no vale xd

From Page-669: Te iba a recomendar ese canal xd

To Page-669: Y tu como aprendiste?

From Page-669: Y otro que se llama Victorrss07

From Page-669: Leyendo, como los viejos xd

From Page-669: Cuando empecé no habían esas guías

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

El uso de los foros y páginas wiki para el conocimiento del mundo del videojuego como las misiones, *money making*, entrenamiento de habilidades etc. es uno de los métodos de aprendizaje sobre el juego más relevante. Esto se debe no sólo a cuestiones coyunturales, como menciona Page-669 pues no existían otros métodos, sino a otros aspectos como: que los videotutoriales tienen duraciones largas a veces de más de una hora y es tiempo que se puede usar para invertir en el juego y sobre todo a la precarización del internet tal como se muestra en la siguiente conversación con el jugador CARIB3:

CARIB3: Primera vez que hago misiones y me enredo mucho :v

Minewish1212: Las misiones de member?

Minewish1212: No hay tutoriales en youtube?

CARIB3: Si hay

CARIB3: Pero aquí en mi casa no tengo internet fijo

CARIB3: Ando con el saldo :c

CARIB3: Y si veo videos se me acaba mas rapido

CARIB3: Por eso uso guías voy leyendo y voy haciendo

CARIB3: A veces me enredo porque no se donde están ciertos lugares

Minewish1212: Hay páginas fandom muy buenas..

Minewish1212: Qué jodido eso del internet men

CARIB3: No vañle esta la wiki ahí te explica todo bnfino

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

Con la información de la encuesta y las conversaciones se pueden deducir varios aspectos. Primero, el *gold farming* es una actividad que se viene desarrollando hace más de un año y por conversaciones con jugadores más de dos o tres años por lo que ya tienen cierta experticia en el juego como se verá a continuación y como se demuestra en la gráfica de crecimiento de la cantidad de jugadores en OSRS desde el 2016. Segundo, el *gold farming* guarda relación con nuevas formas de organización del trabajo como el teletrabajo pues los jugadores suelen permanecer en sus casas con sus equipos pc y por tanto tiene algunas características de la flexibilidad como el emprendimiento individual, la no presencia de contratos laborales o el mismo escenario lúdico del videojuego. Tercero, las redes de amistad han tenido un papel importante en la difusión de esta actividad, así como en su aprendizaje por lo que no hay una cualificación ni una legitimación institucional y simbólica que los certifique como aptos para el *gold farming*.

To Nebula Five: Bien.. Aprendiendo a minar por ahora

From Nebula Five: Que level llevas?

To Nebula Five: 11

From Nebula Five: Ahh, estas casi que empezando

To Nebula Five: Sii, tu cuanto tiempo llevas jugando

From Nebula Five: Lo importante de skills como el mining es usar las herramientas que vas desbloqueando

From Nebula Five: 2 años ya :´c

To Nebula Five: :0 entiendo ya se me desbloqueó una creo que voy a ir a comprarla

To Nebula Five: Ya llevas tiempoo

From Nebula Five: Si, black pickaxe, tambien te recomiendo que compres las que puedas de una vez

From Nebula Five: See, mas del que quisiera xd

To Nebula Five: Estas aburrido acá?

To Nebula Five: Ven y qué puedo hacer con los minerales que saco?

From Nebula Five: Si pero es porque siempre hago lo mismo

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

Esta conversación con Nebula Five, hace parte de una entrevista sin profundidad que se realizó con él, en donde From Nebula Five se refiere al jugador entrevistado y To Nebula Five al entrevistador. En esta entrevista se pueden observar varios aspectos además de los años de experiencia del jugador. Como ya se ha expuesto, Mining es una habilidad en la cual hay que extraer minerales de las rocas para luego venderlas. Para entrenar esta habilidad Nebula Five recomendó cambiar de herramientas cada que se desbloqueara, de esta manera se podría adquirir mayor experiencia y entrenar más rápido las habilidades que requerían herramientas. Por otro lado, Nebula Five expresó su sentimiento de aburrimiento ante el juego debido a su monotonía, lo que problematiza el aspecto lúdico del juego y del *gold farming* sin negarlo completamente.

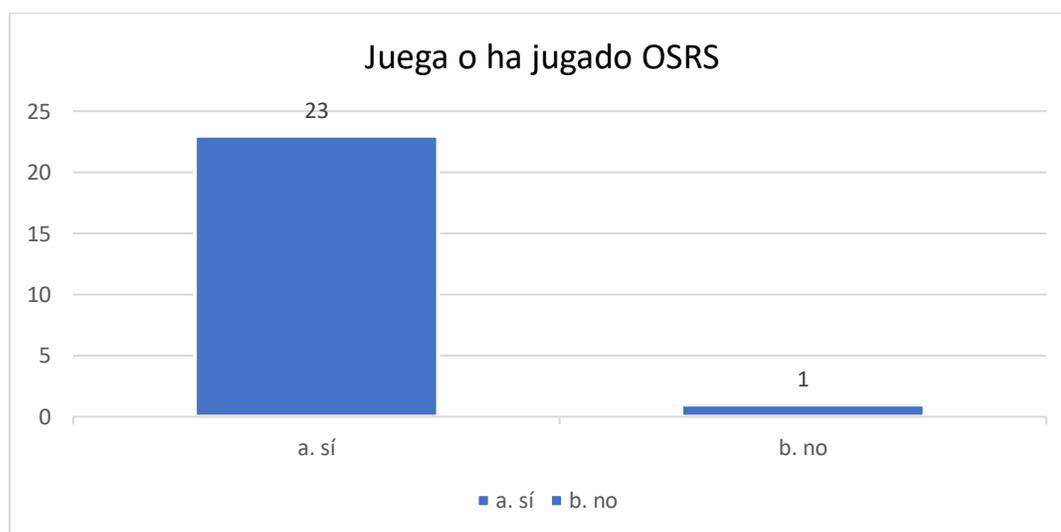


Gráfico 10. Juega o ha jugado OSRS

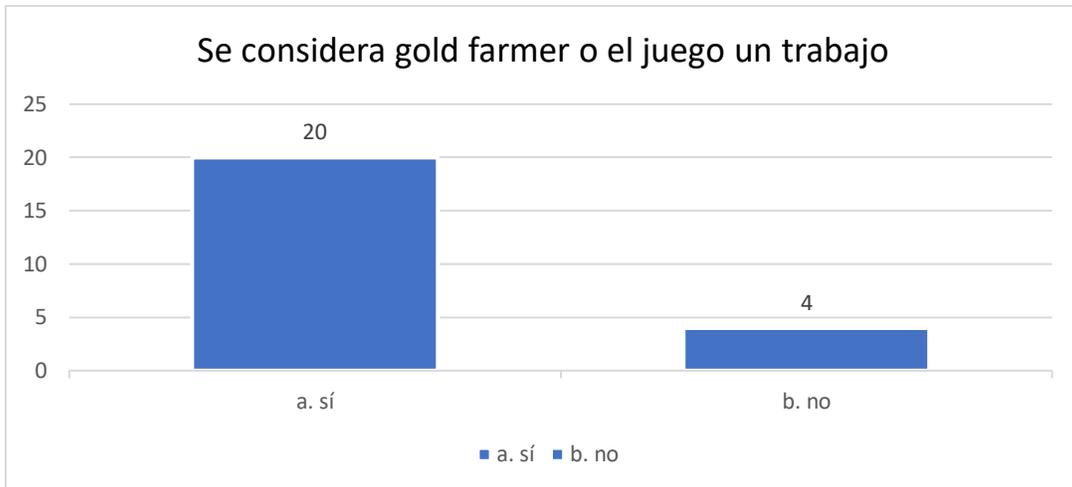


Gráfico 11. Se considera gold Farmer o el juego un trabajo

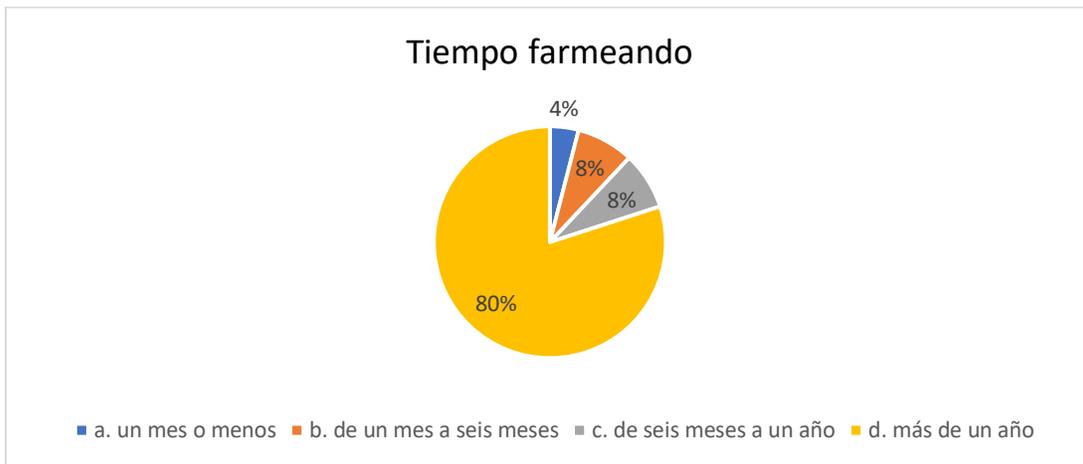


Gráfico 12. Tiempo farmeando

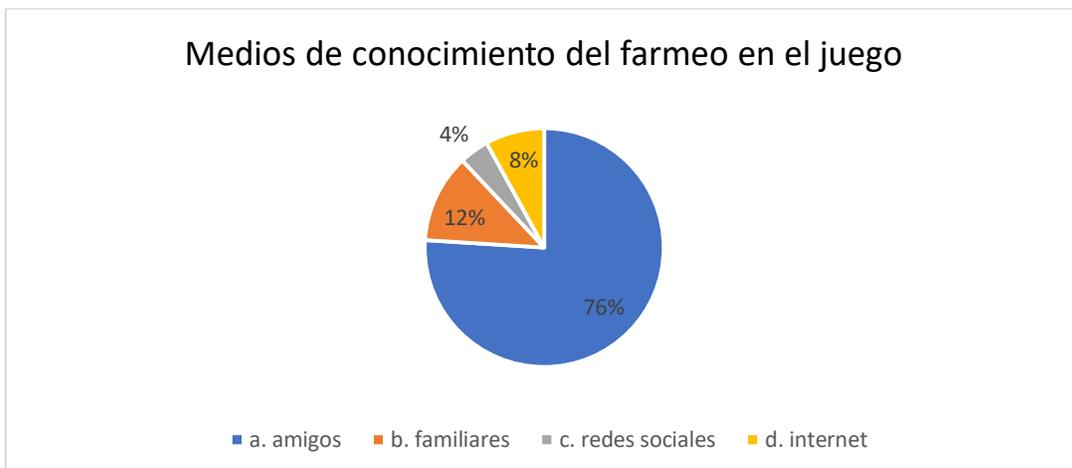


Gráfico 13. Medios de conocimiento del farmeo en el juego

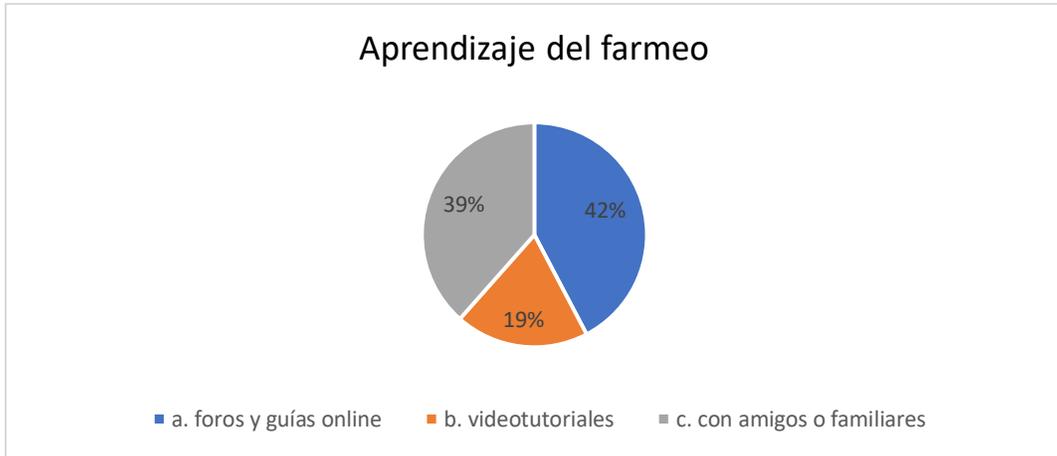


Gráfico 14. Aprendizaje del farmeo

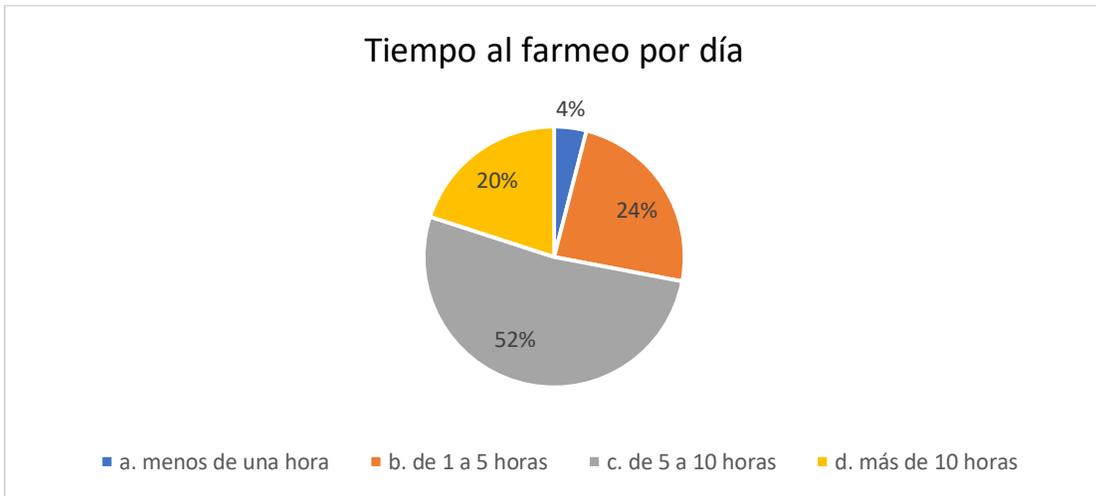


Gráfico 15. Tiempo al farmeo por día

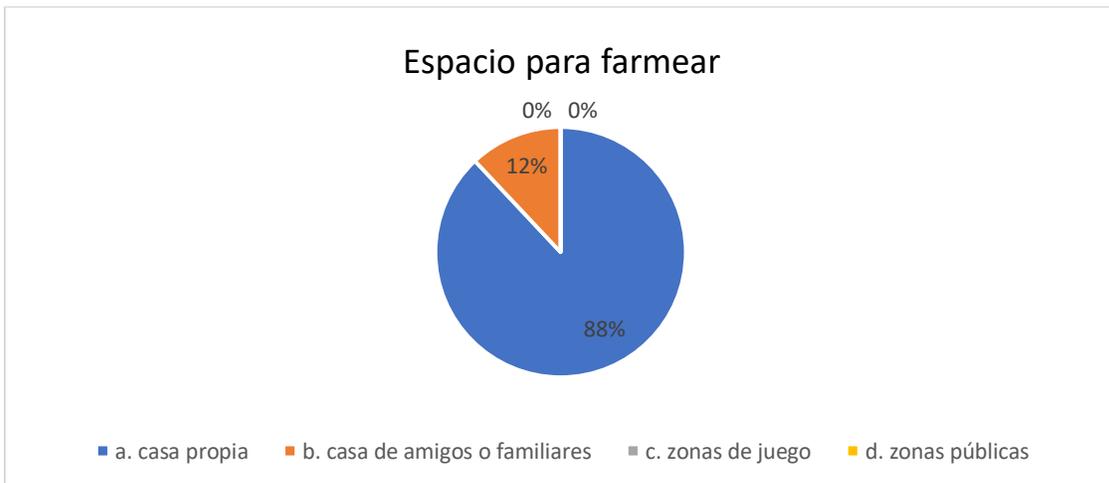


Gráfico 16. Espacio para farmear

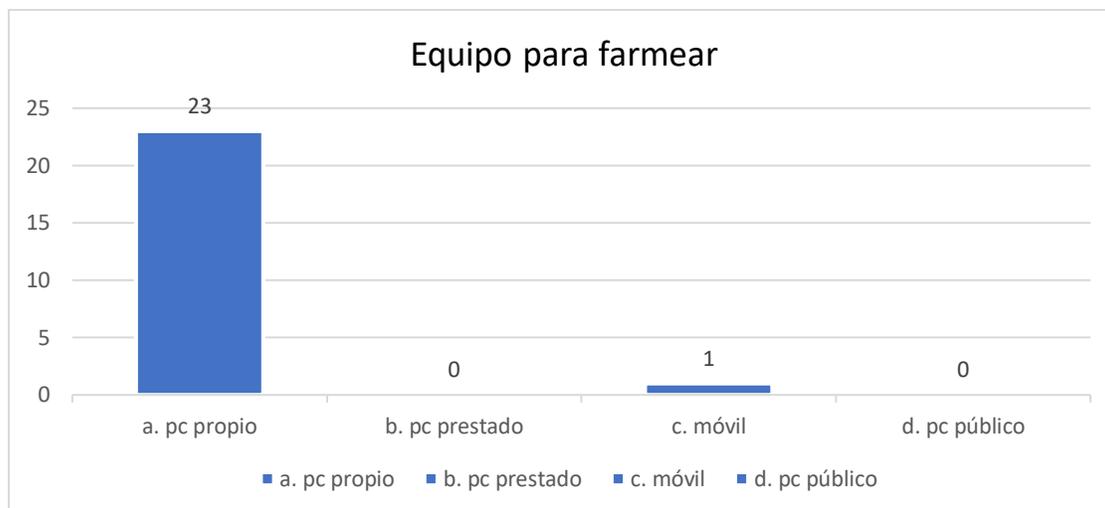


Gráfico 17. Equipo para farmear

4.3 La economía en Runescape Old School: producción e intercambio de oro virtual

Una de las características principales del *gold farming* es que se realiza en un escenario virtual y lúdico como ya se argumentó anteriormente. Para comprender mejor este escenario virtual es necesario ahondar en sus lógicas particulares al igual que en su economía y en este caso la economía del videojuego Runescape Old School. La economía del juego funciona en algunos aspectos de manera similar y mucho más simple que la economía real. En principio, funciona con monedas de oro virtual que representan el valor de un objeto intercambiable o de un servicio del juego. Estas monedas pueden ir desde unas pocas monedas hasta 1k que son 1000 monedas, 1m que son 1000000 de monedas o en ocasiones muy escasas 1b que son 1000000000 monedas. En términos exactos, no es posible confirmar de qué manera Jagex maneja esta economía, no obstante, se sabe que una de sus bases es la ley de la oferta y la demanda y un sistema muy similar al trueque denominado trade. En el primer y segundo caso los jugadores pueden producir, comprar e intercambiar objetos u oro.

Por un lado, los jugadores⁴⁴ pueden hacer comercio a través del banco principal del juego ubicado en Varrock llamado Grand Exchange (una idea de este espacio puede visualizarse en la captura de pantalla 4). Para hacer uso de este banco los jugadores deben pasar más de

⁴⁴ Aclaro que, aunque use el sustantivo “jugadores” incluyo tanto a los jugadores aficionados como a los gold farmers.

24 horas jugando o sumar 7 quest point que se consiguen cumpliendo misiones. Después de activar el banco, los jugadores free que no tienen membresía solo pueden usar tres ranuras para dejar vendiendo o comprando algún objeto mientras que los jugadores con membresía pueden usar las ocho ranuras completas (como se observa en la captura de pantalla 5). Por otro lado, los jugadores pueden hacer una actividad similar al truco denominada “trade” que funciona escogiendo un jugador, informándole sobre el cambio que desea hacer y finalmente aceptando la transacción. Un ejemplo de este intercambio se observa a través del recuadro de la captura de pantalla 6 pues se pueden visibilizar los objetos a intercambiar, donde un jugador llamado “Whoisjhongal” ofrecía 4 objetos que sumaban 2778 monedas mientras el otro jugador no ofrecía nada por el momento.



Captura de pantalla 4. Grand Exchange. Por Camila Quiroz (2019).



Captura de pantalla 5. Ranuras de compra o venta en el Grand Exchange. Por Camila Quiroz (2019).



Captura de pantalla 6. Trade. Por Camila Quiroz (2019).

Para ilustrar mejor el comercio en el Grand Exchange abordaré un ejemplo. Uno de los objetos más vendidos por un jugador no experimentado o en niveles bajos eran los cueros de vaca además de trozos de madera o minerales. Para conseguir estos cueros había dos opciones principales: comprarlos en el Grand Exchange lo cual equivaldría poca ganancia por menos tiempo o matar las vacas y conseguir los cueros directamente por más tiempo. En el segundo caso también existía la ventaja de poder entrenar las habilidades de Ranged y Malee. Posteriormente, al obtener cierta cantidad de cueros que se acumulaban en el banco mientras se completaba una gran cantidad, los jugadores tenían la posibilidad de ofrecer su producto por el precio que el banco le sugiriera o bajar y subir dicho precio tal como se muestra en la captura de pantalla 7. En general los jugadores que querían vender algo más rápido (en pocos segundos) bajaban el precio de sus productos y en el caso contrario, que querían comprar algo más rápido subían el precio del producto deseado. De esta manera los jugadores hacían *money making*, es decir, una forma de obtener dinero a través del comercio como se expondrá más adelante. También, los jugadores podían conseguir objetos que necesitaban de manera inmediata sobre todo para realizar quest, pues la mayoría de las misiones exigían objetos que tardaban tiempo en conseguirse y que podían obtenerse de manera rápida en el Grand Exchange.



Captura de pantalla 7. Venta de Cowhide. Por Camila Quiroz (2019).

4.4 Cultivando oro: algunos métodos de producción

Como se desarrolló en el capítulo anterior, los *gold farmers* necesitan entrenar algunas o todas las 23 habilidades que proporciona el juego para adquirir dinero. En la encuesta realizada los jugadores que tenían experiencia en el juego afirmaban entrenar gran variedad de habilidades tal como se muestra en la gráfica 19. El entrenamiento de una u otra habilidad corresponde con un método específico para hacer dinero. Algunos de estos métodos o *money making* eran: bossear, pkear, revenat y comercializar. Según la encuesta realizada los métodos más comunes para obtener dinero eran bossear que era matar monstruos, seguido de hacer revenants es decir matar monstruos fantasmales específicos y una mezcla de distintos métodos (ver gráfico 18). Por este motivo las habilidades más entrenadas eran habilidades para el combate como Malee que incluye Attack, Strength y Defence; Ranged que era tiro largo; Magic que era ataque a distancia a partir de hechizos e incluso Slayer que era una habilidad exclusiva para matar monstruos asignados por maestros (ver gráfico 19). Para bossear y hacer revenant por ejemplo debían entrenar una de las habilidades de combate como: Ranged, Malee o Magic. Esta última era una de las más usadas debido a que se podía matar un dragón llamado Zulrah, con el cual existía la posibilidad de obtener cerca de 500k por hora. De forma similar, para pkear se requería tener niveles muy altos de combate y defensa para no morir antes de matar a otro jugador. En cambio, para comercializar no se

requerían niveles altos y tanto las ganancias como las habilidades dependían del producto que se quisiera comercializar.

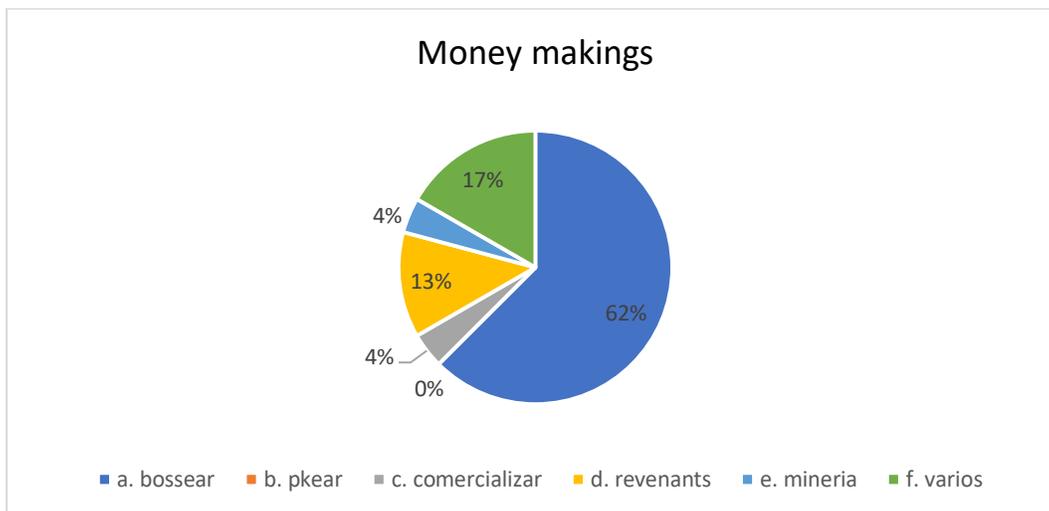


Gráfico 18. Money makings



Gráfico 19. Skills entrenadas

Entre los métodos mencionados, es necesario ahondar en algunos detalles del método de comercializar para comprender mejor qué significa explotar la economía del juego. Para comercializar existían dos tipos principalmente: adquiriendo o produciendo materias primas y comprando objetos a personajes o en tiendas especiales para luego venderlos con precios más altos en el Grand Exchange. Por una parte, si se quería comercializar materias primas había que entrenar las habilidades con las cuales se quería conseguir productos para vender, algunas de estas habilidades que son de recolección podían ser: Woodcotting para obtener

madera, Mining para obtener minerales y en menor medida (debido a que los ingresos eran mínimos) Fishing para obtener pescados. No obstante, la comercialización de esta materia prima no ofrecía grandes recompensas. Por lo cual, se solía entrenar otras habilidades artesanales que transformaban la materia prima en otros productos más elaborados para luego venderlos, algunas de estas habilidades eran: Smithing para usar los minerales y hacer barras, Crafting que usa cueros de vacas para hacer armaduras y vestiduras y Cooking que usa frutos y verduras en general al igual que pescados crudos para hacer alimentos consumibles. En cualquier caso, estos métodos no ofrecían cantidades considerables de dinero y requerían más tiempo. Por esta razón, este método se usaba en niveles bajos, con poco presupuesto que querían entrenar otras habilidades mientras al mismo tiempo adquirían dinero.

Por otra parte, además de adquirir o producir materia prima también se podía comercializar objetos que se obtenían en quest a través de personajes del juego o en tiendas especializadas a cambio de pocas monedas. Para ejemplificar, un jugador podía hacer la quest Death Plateau y se podía devolver para hablar de nuevo con uno de los personajes denominado Tenzing. Con este personaje, se compraba unas botas que él vendía una y otra vez, se llenaba el inventario, se devolvía al banco y se repetía el proceso hasta que tuviera un buen número de botas en el banco y así, venderlas. Con esta forma de comercializar se podía obtener 400k por hora si las botas estaban a un buen precio. Ahora bien, según sea el método escogido por el jugador por su experiencia y habilidades entrenadas el jugador podía obtener distintas ganancias.

Con el método más básico y mínimo que es comercialización, por ejemplo, los *gold farmers* podían sumar 10 horas de actividad y obtener 4ms es decir 4 millones de monedas que se podían intercambiar por dinero real. Este último proceso de venta del oro lo podían realizar a través de intermediarios contactados por páginas en internet o redes sociales y ofrecer hasta 1 dólar por m. También los *gold farmers* podían comprar bonds a 4m u 8mil más o menos y venderlas o en último caso podían vender la cuenta⁴⁵ por distintos precios según el nivel de las habilidades desde 5 dólares hasta 150 dólares o más. A cambio del oro o de la cuenta

⁴⁵ Un ejemplo de las páginas que hacen comercio con las cuentas se encuentra en el siguiente link: <https://www.mmogah.com/es/runescape-accounts-for-sale>

venta el intermediario hacía la transferencia según la cantidad de dinero acordada a través de paypal o bitcoins generalmente. Ahora bien, independiente del método implementado para hacer dinero es posible observar que las ganancias son mínimas con respecto a un salario en un trabajo formal. Sin embargo, contrario a lo que podría pensarse, según la encuesta realizada (ver gráfico 20) cerca del 80% del total de los encuestados afirmó ganar más del salario mínimo de su país que en Venezuela está por 2555000 bolívares fuertes⁴⁶ que en dólares traduciría \$4.16. En consecuencia, el *gold farming*, aunque no es un trabajo, sí hace las veces y reemplaza de alguna manera la función de un trabajo formal o informal en la cual cierta parte de la población en este caso venezolana obtiene ingresos.



Gráfico 20. Ingresos comparados al salario mínimo

4.5 Huesos de dragón: fenómenos locales en economías virtuales

La influencia del *gold farming* venezolano puede evidenciarse más allá de la vida cotidiana de las personas, en economías más globales. Este es el caso del impacto que causó los apagones en dicho país en la economía virtual del videojuego Runescape Old School en los últimos meses del presente año. Como se mencionó, la economía del juego se basa en la ley de oferta y demanda, por tal razón la escasez de la oferta representada por los *gold farmers* produciría un cambio en la demanda y por lo tanto un alto en los precios de los productos en el momento. Esto se debe a que, si la demanda de un objeto es mayor que la oferta el precio

⁴⁶ <https://salariominimo.info/venezuela/>

aumenta, al contrario, si la oferta es mayor que la demanda el precio disminuye y si la demanda de un objeto coincide con la oferta entonces el precio no cambia. Este fue el caso de los huesos de dragón, que como su nombre lo indica son huesos que se adquieren matando dragones y que facilitan la adquisición de dinero al vender estos huesos. Tales huesos eran comprados con frecuencia debido a que aumentaban la experiencia en la habilidad de Prayer.

Este caso es particularmente interesante no sólo porque fue noticia⁴⁷ en medios internacionales sino porque refleja el impacto de los *gold farmers* venezolanos en la economía de este juego. En este caso, los huesos de dragón aumentaron su precio en el mes de marzo y mayo, como se observa en el gráfico 21, debido a la falta de oferta mientras la demanda se mantenía. La ausencia de oferta, es decir *gold farmers* venezolanos produciendo dichos huesos, debía su causa a los frecuentes apagones en dicho país. Estos apagones se produjeron desde el mes de marzo del año 2019 con duración de hasta siete días continuos y fue uno de los temas más recurrentes de los *gold farmers* durante la investigación. En este caso se puede evidenciar la influencia de un fenómeno político y económico local como la posible situación actual de Venezuela y el *gold farming* en economías más globales como la economía virtual de un videojuego.



⁴⁷ Algunas de estas noticias se encuentran en los siguientes links: <https://hipertextual.com/2019/03/inesperado-efecto-apagon-venezuela-que-impacta-economia-popular-videojuego-online>; <https://www.diariobitcoin.com/index.php/2019/03/12/apagon-de-100-horas-en-venezuela-tambien-afecto-a-comunidad-de-criptomonedas/>.

Gráfico 21. Variación de los últimos 6 meses del precio de los huesos de dragón⁴⁸

Por otra parte, estos apagones no sólo evidencian los efectos globales de un fenómeno local sino la precariedad del *gold farming* como una actividad informal para generar ingresos. Esta precariedad, coincide no sólo con un fenómeno coyuntural sino con una distribución geográfica, que determina que en ciertas zonas del mundo el acceso y el uso del internet sea diferenciado. En este sentido, algunas zonas del país venezolano adolecen de constantes fallas en la conexión a internet, característica de la precarización del *gold farming* por lo menos en dicho país, que obliga a los jugadores a leer sólo wikis o invertir más tiempo en el videojuego tal como se muestra en la conversación a continuación dentro de un clan:

El tupamaro: Yo subo una acc para shamanes en 3 dias :p pero sin luz joda 1 mes

Page-669: Andamos igual, n joda, casi quedo free, como hace 3 dias tuve que hacer

Page-669: Air orbs como un desgraciado

CARIB3: /chamo yo tampoco eh podido hacer una ... estos dias

CARIB3: La luz me tienen jodido

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

Finalmente, los apagones en el país venezolano “sacan a la luz” algunos de los impactos socioeconómicos del *gold farming* en distintos ámbitos. Algunos de estos impactos son: la fluctuación en la economía del videojuego Runescape Old School; la precarización del internet y, por último, pero no menos importante, la evidencia de la configuración de una realidad virtual donde la virtualidad se vuelve realidad. Esta realidad está profundamente marcada por una realidad social ya existente, en la cual hay una población particular que genera ingresos y que depende de una u otra manera del juego para generar ingresos económicos. Para comprender mejor de qué manera esta realidad virtual se entrelaza con unos tipos de subjetividad se desarrollará el siguiente apartado.

⁴⁸ Extraído de la página oficial del juego:
http://services.runescape.com/m=itemdb_oldschool/Dragon_bones/viewitem?obj=536

4.6 La construcción de una subjetividad lúdica y productiva

En capítulos anteriores se ha profundizado en la interacción social de los *gold farmers* en escenarios virtuales y como esta actividad configura una forma particular de relacionamiento y en menor medida una subjetividad. Del mismo modo se ha abordado las actividades que realizan los *gold farmers* con objetivos económicos en este escenario denominado *gold farming*. Ahora, a modo de conexión profundizaré en los aspectos lúdicos y productivos del *gold farming* que caracterizan la subjetividad del grupo de *gold farmers* venezolanos entrevistados y observados que resuenan con postulados de la hipermodernidad. Para empezar y ejemplificar esta doble condición subjetiva citaré una conversación con los jugadores en un clan:

CARIB3: Vztica esa jugando fuertemente que es rara vez que habla anda modo bot

Wasawisky: Dice que todos somos bot y el es el primero :v

CARIB3: Exaito :v

CARIB3: Chamo tengo días sin hacer ms

CARIB3: Que vergüenza

Sandy Whiis: Estan claros que son bots por eso el clan se llama pvm bots

CARIB3: Tu eres el primer bot :v

Sandy Whiss: Will es el que menos puede hablar

Mc Hunt Ram: Anda Stefany ahora ahi jajajaja

Mc Hunt Ram: Yo aqui lobaaa

Wasawisky: Porq anda en fb o vorka pero ya valimos verg con las acc

CARIB3: :vvv y la cosa suena ra

Wasawisky: Yo aveces no respondo porq veo videos mientras juego

CARIB3: Irgaaa yo quisiera poder hacer eso

CARIB3: Pero tengo inter por saldo

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

En esta conversación se puede observar como los jugadores realizaban otras actividades mientras hacían *gold farming*: desde ver videos, películas, revisar redes sociales, escuchar

música hasta debido a las limitaciones simplemente hablar con otros jugadores. De modo que, aunque el juego se tornaba aburrido y repetitivo hasta compararse con el trabajo de un bot. Los jugadores buscaban la manera de hacer que sus actividades se volvieran lúdicas y entretenidas sin perder el ritmo y un buen tiempo sobre las actividades que realizaban es decir sin perder productividad. En consecuencia, el *gold farming* como actividad desarrollada desde un escenario virtual como lo es un videojuego, entra en las nuevas lógicas del juego producto de un cambio en el paradigma económico y social actual pues

“La diferencia, sin embargo, entre el fenómeno del juego que ha acompañado toda la historia de la humanidad y la ludificación del capitalismo actual está en los mismos procesos descritos anteriormente: el círculo mágico se disuelve en el momento en que ocio y trabajo se vuelven indistinguibles, cuando el mismo juego produce una plusvalía –en este caso, información– que será monetizada de una u otra forma, irremediablemente” (Gómez, S. 2016:318).

Uno de los nombres con los que se ha denominado a este cambio en el paradigma actual enmarcado en el capitalismo tardío es hipermodernidad. En la hipermodernidad, entendida como una segunda modernidad, esta difuminación de la dicotomía moderna del espacio social que separaba el juego del trabajo se expande cada vez más, debido a que:

“de un mundo concentrado en la organización del tiempo de trabajo hemos pasado a un universo caracterizado por la desmultiplicación de los tiempos sociales, por el desarrollo de temporalidades heterogéneas (tiempo libre, consumo, ocio, vacaciones, salud, educación, horarios laborales variables, tiempo de jubilación) que han generado tensiones desconocidas antes” (Lipovetsky, G. & Charles, S. 2016: 79).

De modo que, estas prácticas asociadas al *gold farming* que expresan flexibilidad, pero al mismo tiempo productividad, resuenan con postulados posmarxistas que subvierten las teorías de la alienación pues “en el régimen neoliberal la explotación ya no se produce como alienación y desrealización de sí mismo, sino como libertad, como autorrealización y autooptimización” (Han, B. 2017: 68). En otras palabras, los *gold farmers* no requieren de un otro “empleador”, sino que son ellos mismos quienes deciden producir y dedicar el tiempo

necesario para vender. Este tipo de autonomía es necesaria para los *gold farmers*, no solamente porque es esta la única manera de obtener una buena cantidad de oro para vender, sino porque se realizan a sí mismos de alguna manera. Esto se puede evidenciar en la siguiente conversación dentro de un clan, donde se pueden observar las distintas perspectivas sobre el número de horas de juego:

Zuulivan: Ya veo, eres el bot de la familia mano

Spwan 38: Sen2 b ta

Zuuliman: Mrk entra a las 7am y si son las 4am y no ha caido nada se va a dormir

Spwan: Luego de las 14 horas

Zuulivan: Y se paga a tiro de 9am otra vez

Spwan: Te vuelves 1 con la silla :´v

Page-669: Naaa, a mi no me gusta jugar tanto asi, me gusta cuidar mi cerebro

Quiroz, C. (2019). Diario de campo personal.

En este contexto, en donde el viejo paradigma del juego como una actividad improductiva o el trabajo como una actividad no lúdica, también se transforman los procesos mediante el cual los sujetos se construyen desde sí mismo y en relación a otros. Este sujeto *gold farmer*, como se ha visto a lo largo de la investigación, está en constante interacción no sólo con otros jugadores como él o aficionados sino con personajes del juego y con todo un mundo construido del videojuego para desarrollar la vida de un avatar. En este sentido no sólo se puede observar lo que Gómez llama una gamificación del comportamiento (2016:316), entendida como la utilización de elementos del juego en contextos externos al juego sino el efecto contrario de una productividad en entornos externos al trabajo como el juego. Por lo tanto, no sólo se trata de “un sistema de ludificación, una participación activa mediante la incitación a la competencia consigo mismo y los otros, la superación de obstáculos y la obtención de recompensas efímeras” (Gómez, S. 2016:319) sino también a un conjunto de interacciones alrededor de una actividad específica denominada *gold farming*, las características del juego y los jugadores mismos que hacen que los sujetos incorporen distintas formas de actuar.

Algunas de estas actuaciones que producen un conjunto de interacciones alrededor del *gold farming* son el uso de determinados lenguajes que no se limitan al inglés sino a formas abreviadas de escritura, emoticones, entre otros, en su mayoría, en un tono humorístico. También, el desarrollo constante de actividades repetitivas para el entrenamiento de habilidades con otros jugadores o con personajes del juego, el autoaprendizaje de información sobre el juego por medio de wikis y otros medios donde también pueden tener interacción con otros jugadores. De manera que, por lo menos en el grupo de *gold farmers* encuestados, entrevistados y observados correspondiente a un *gold farming* más informal venezolano los sujetos se construyen bajo el pensamiento de ser su propio jefe y empleado, de organizar por sí mismo su régimen de producción y de ocio, imponiéndose rutinas y formas de proceder. En consecuencia, es el propio sujeto junto a otros sujetos de su medio, que se edifican en el marco de un Capitalismo tardío, que no excluye lo laboral- productivo, de lo lúdico y lo improductivo.

5. Conclusiones:

La presentación del *gold farmer* es la presentación de la interacción social de los individuos en los mundos virtuales y las nuevas prácticas económicas que allí se producen como el *gold farming*. En esta construcción de sujeto mediada por un espacio virtual, el conocimiento sobre el jugador que usa un avatar y que es de difícil acceso pasa a un segundo plano y cobra relevancia aquello que se “escenifica”, que se representa con imágenes o palabras a través de una pantalla o un avatar. Un conocimiento que implica contrastar las conversaciones o lo que los *gold farmers* “dicen ser o hacer” con información suministrada por otros medios como noticias, redes sociales, foros, páginas oficiales e incluso la observación directa. Por lo tanto, la interacción social de estos jugadores en cuanto actuación virtual mediada por chats y un mundo virtual cargado de una temática que, aunque mezcla elementos de realidad y fantasía, se configura como una realidad social. En este caso, se trata de una realidad que tiene implicaciones en la vida de los jugadores debido a que dependen de ella para obtener ingresos y del mismo modo en economías más globales como la del videojuego en cuestión.

En esta realidad social, mediada por un escenario virtual como lo es Runescape Old School, se construyen distintos tipos de sujetos bajo la actividad del *gold farming* con algunas tendencias entre ellos y un tipo de actividad económica común denominada *gold farming*. Por un lado, los *gold farmers* pueden ser sujetos productivos en menor o mayor medida que busca realizar actividades que en suma suelen ser repetitivas para obtener más monedas en menos tiempo. Del mismo modo, sujetos lúdicos porque, aunque realizan actividades monótonas, buscan dentro o fuera del juego mantenerse entretenidos. De manera simultánea, los *gold farmers* pueden reproducir lógicas de reciprocidad entre jugadores donde se prestan membresías, objetos, oro o simplemente consejos sobre el juego como suele pasar en los clanes. Pues, contrario a lo que se puede pensar del *gold farmer* como un sujeto individualista, los jugadores crean lazos sociales, clanes alrededor del juego y a actividades relacionados con el avatar, las habilidades, las misiones o los *money making*. En consecuencia, se puede afirmar junto con De la Garza que en América Latina se han extendido más las nuevas formas de organización del trabajo que las nuevas tecnologías (2006: 25).

Estas cualidades en los sujetos en cuestión que desarrollan un doble proceso: gamificación y productividad producen, al mismo tiempo, unas subjetividades laborales. Estas subjetividades laborales, están determinadas por unas actuaciones que según Goffman, son impresiones que realiza un individuo según un rol social que puede o no pertenecer a él bajo un conjunto de observadores a los cuales:

“se les pide que crean que el sujeto que ven posee en realidad los atributos que aparenta poseer, que la tarea que realiza tendrá las consecuencias que en forma implícita pretende y que, en general, las cosas son como aparenta ser” (1997: 29).

En este caso el *gold farmer* enmarcado en unas prácticas económicas que le generan ingresos tiene que actuar de determinada manera no sólo para interactuar y producir dinero sino simplemente para no ser baneados. En este sentido el *gold farmer* debe llevar a cabo actuaciones virtuales dentro del videojuego que garanticen su permanencia en el juego. Con el tiempo estas actuaciones virtuales se configuran como una realidad social que desde el escenario lúdico y virtual de un videojuego produce unas subjetividades laborales al mismo tiempo productivas, lúdicas, virtuales y precarias.

En resumen, desde OSRS se pueden desarrollar interacciones principalmente entre jugadores aficionados y “profesionales” como los *gold farmers*. En donde es más común encontrar relaciones entre *gold farmers* debido a aspectos ya mencionados como el idioma y también porque la formación de clanes está mediada por jugadores que ya se conocen. Por lo tanto, la construcción de realidad social de los *gold farmers* en espacios de trabajo está mediada por sus relaciones con otros *gold farmers* y en ocasiones con jugadores aficionados y con personajes del juego denominados NPC (Non-prayer character). Del mismo modo, la información sobre el avatar es más importante que la información personal sobre el jugador. Por lo tanto, estas interacciones no sólo se diferencian de interacciones cara a cara sino de interacciones en entornos laborales más tradicionales, formales, jerárquicos con horarios y sueldos fijos.

Por otro lado, se podría sostener que el *gold farming*, representa una nueva forma de organización del trabajo informal que reproduce las características propias de la informalidad como: la precariedad (internet) y la ausencia de seguridad laboral. De la misma manera, el *gold farming* reproduce lógicas de flexibilidad, ligereza y automatismo propias de sociedades

que, aunque no tienen tecnología avanzada han adaptado formas de trabajo con base a formas precarias de ella que les permite subsistir de una manera independiente. No obstante, el *gold farming* también produce más incertidumbre y exigencia pues pueden llegar a trabajar largas horas seguidas al día y ser baneados. También, se puede sostener que esta actividad produce interacciones sociales propias, que configuran una realidad social particular con la cual se podría comprender las subjetividades laborales en relación al capitalismo actual. Por lo tanto, en dicha realidad social el individuo puede estar determinado no sólo por estructuras sociales propias de un contexto determinado, sino también por prácticas cada vez menos rígidas y cada vez más fluidas y contextuales basadas en interacciones sociales sujetas a escenarios como el virtual. En consecuencia, se puede afirmar que el *gold farming* es un producto tanto de la ideología de las sociedades contemporáneas, como también de las desigualdades sociales que crean condiciones materiales precarias las cuales se han adaptado a nuevas formas de generar ingresos. El globalitarismo es uno de los nombres que se le han dado a esta ideología que en palabras de uno de sus impulsores Michael Trouillot “quiere proponer la teleología del mercado como la nueva narrativa maestra de la modernidad occidental” (2011: 104) y que hoy determina no sólo las nuevas formas de organización del trabajo sino las subjetividades laborales que, desde sus características productivas y lúdicas, se originan.

Para finalizar, es necesario aclarar que esta investigación tuvo un enfoque en las interacciones de los jugadores exclusivamente en el mundo virtual y no en la vida cara a cara e histórica de los jugadores. En este sentido, una investigación más profunda podría resaltar las formas de vida materiales de estos jugadores, al igual que aspectos de su contexto más cercano para una comprensión más clara de la influencia del *gold farming* en la subjetividad de estos jugadores e incluso en las familias. Del mismo modo, se podría realizar un estudio más cuantitativo que determine con mayor claridad la población que se dedica al *gold farming* en Latinoamérica. No obstante, es necesario aclarar que esta investigación se propuso con una metodología y un enfoque teórico que analiza la realidad social desde las actuaciones de los jugadores en sus propios espacios virtuales de juego y en las relaciones que allí se producen como un aporte a los estudios contemporáneos de la antropología. En este sentido esta investigación aporta por un lado aspectos prácticos y experienciales en la aplicabilidad de una etnografía virtual aunado a técnicas virtuales como la encuesta y la entrevista no profunda en línea. Y, por otro lado, aspectos teóricos para la comprensión de los tipos de

sujeto que hoy en día se construyen a partir de la interacción virtual y cotidiana como la actuación-virtual y la representación del yo. Por último, esta investigación expresa algunos rasgos del espíritu y del paradigma social y económico que constituye la vida del hombre hipermoderno.

Glosario

Baneo: el jugador está temporal o permanentemente impedido para jugar con la cuenta que estaba usando.

Bonds: es una opción de pago para la membresía con oro del juego.

Bossear: matar monstruos en grupo.

Gielinor: es el nombre asignado para el mundo de fantasía en el cual se desarrolla el juego. Este mundo está dividido en varios reinos, regiones y ciudades.

Gold farming: todas las actividades mediante las cuales un jugador produce ingresos y explota la economía del videojuego y que al mismo tiempo reproduce lógicas aligeradas propias del mercado hipermoderno.

Grand Exchange: banco principal de intercambio y transacciones económicas ubicado en la ciudad de Varrock.

Lumbridge: es una ciudad muy popular por ser el lugar donde aparecen todos los jugadores cuando mueren y cuando inician el juego.

Money making: son métodos y estrategias para producir dinero.

Pkear: (Player killing) es matar a otros jugadores en zonas especializadas como el Wilderness.

Quest: tareas basadas en una historia generalmente relacionada con una habilidad y con un personaje del juego con las cuales se conseguían recompensas, como subir algunos puntos de experiencia en las habilidades.

Trade: forma directa de intercambio de objetos entre jugadores.

Anexos

Anexo A: Formato encuesta virtual

Carácter sociodemográfico

1. Edad: a. menos de 10 años b. de 11-20 años c. de 21-30 años d. más de 30 años
2. Género: a. femenino b. masculino c. otro
3. Escolaridad: a. primaria b. bachiller c. universitario d. ninguno
4. País de residencia:
5. Estado civil: a. soltero b. casado c. unión libre d. otro
6. Número de dependientes: a. 0 b. 1-2 c. 3 o más

Carácter laboral

7. Experiencia laboral: a. sí b. no
8. ¿Tiene actualmente un trabajo formal? a. sí b. no
9. ¿Tiene usted actualmente más de un trabajo? a. sí b. no
10. ¿Juega o ha jugado runescape old school?: a. sí b. no.
11. ¿Se considera un gold farmer o considera el juego como un trabajo?: a. sí b. no
 - 11.1 ¿Cuánto tiempo lleva farmeando?: a. un mes o menos b. de un mes a seis meses c. de seis meses a un año d. más de un año
 - 11.2 ¿Cómo se enteró de la existencia del farmeo en el juego?: a. amigos b. familiares c. redes sociales d. otro
 - 11.3 ¿Cómo aprendió a farmear?: a. foros y guías online b. videotutoriales c. con amigos o familiares d. otro
 - 11.4 ¿Cuántas horas diarias le dedica al juego?: a. menos de una hora b. de 1 a 5 horas c. de 5 a 10 horas d. más de 10 horas
 - 11.5 ¿En qué espacio suele jugar con más frecuencia?: a. casa propia b. casa de amigos o familiares c. zonas de juego d. zonas públicas (bibliotecas, cafeterías) e. otro
 - 11.6 ¿Con qué equipo suele jugar?: a. pc propio b. pc prestado c. móvil (celular) d. pc público (biblioteca o zona de juego etc)

- 11.7 ¿Qué métodos para obtener dinero (money making) hace con más frecuencia?:
a. bossear b. pkear (player killing) c. compra y venta de objetos (vestimenta, runas, materias primas etc) en el grand ex change d. otra
- 11.8 ¿Qué skills entrena más frecuentemente?:
- 11.9 Sus ingresos mensuales son iguales o mayores al salario mínimo de su país: a. sí b. no

Anexo B: Tabla de ilustraciones

Gráfica 1: Inflación venezolana vs inflación colombiana IMF 2018

Gráfica 2: Edad

Gráfica 3: Sexo

Gráfica 4: Nivel de escolaridad

Gráfica 5: País de residencia

Gráfica 6: Estado civil

Gráfica 7: Numero de dependientes

Gráfica 8: Experiencia Laboral

Gráfica 9: Trabajo formal

Gráfica 10: Juega o ha jugado OSRS

Gráfica 11: Se considera gold farmer o el juego un trabajo

Gráfica 12: Tiempo farmeando

Gráfica 13: Medios de conocimiento del farmeo en el juego

Gráfica 14: Aprendizaje del farmeo

Gráfica 15: Tiempo al farmeo por día

Gráfica 17: Espacio para el farmeo

Gráfica 18: Money making mas frecuentes

Gráfica 19: Skills entrenadas

Gráfica 20: Ingresos superiores o iguales al salario mínimo

Gráfica 21: Variación de los últimos seis meses de los huesos de dragón

Tabla 1: Habilidades runescape old school

Captura de pantalla 1: El avatar en Lumbridge

Captura de pantalla 2: La configuración del avatar

Captura de pantalla 3: El tutorial de la isla

Captura de pantalla 4: Grand Exchange

Captura de pantalla 5: Ranuras de compra o venta en el Grand Exchange

Captura de pantalla 6: Trade

Captura de pantalla 7: Venta de Cowhide

Captura de chat 1.

Captura de chat 2.

Bibliografía:

Acevedo, A.A. y Chaux, J.A. (2016). *Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos*. Aposta. Revista de Ciencias Sociales, 69, 140-157, <http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/amerlano.pdf>

Araujo, L., (2009) *El aburrimiento como señal y expresión de la época moderna*. En: La técnica ¿orden o desmesura?, Los libros de Homero, México, pp. 87-102.

Arcila, C. (2011). *Análisis comparativo de la presentación personal virtual en diferentes espacios de interacción*. Fonseca, Journal of Communication, (3) pp. 153-169.

Augé, M. (1995). *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Editorial Gedisa: Barcelona.

Belli, S., & López Raventós, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179.

Berger, P. & Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu editores: Buenos aires.

Blumer, H. (1982). *Interaccionismo simbólico: perspectiva y método*. Edición Hora S.A: Barcelona.

Boellstorff, T. Nardi, B. Pearce, C. & Taylor, T. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds a handbook of Method*. Princeton University Press: New Jersey.

Bourdieu, P. (2003). *La objetivación participante*. Actes de la Recherche en Sciences Sociales N.150. Traducción de Paula Miguel.

Camacho, A. (22 de septiembre de 2017). Gamers venezolanos cambian oro de runescape por bitcoins. Fecha de consulta : 18 de septiembre de 2018. Disponible en : <https://www.tekcrispy.com/2017/09/22/venezuela-cambio-oro-runescape/>

Castells, M. (1997). *El surgimiento de la sociedad de redes*. Editorial Alianza: Madrid

Castells, M. (1999). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura Vol. 1. La sociedad Red*. Siglo Veintiuno editores: México.

Constante, A., (2009) *Y los hombres se olvidaron de los dioses*. En: *La técnica ¿orden o desmesura?*, Los libros de Homero, México, pp. 209-222.

Corcuff, P. (2013). *Las nuevas sociologías: principales corrientes y debates, 1980-2010*. Siglo veintiuno editores: Buenos Aires.

De la Garza, E. (2006) *Los dilemas de los nuevos estudios laborales en América Latina*. En: *Nuevas realidades y dilemas teóricos en la sociología del trabajo*. Editorial plaza y valdes: México D. F

Dyer-Witheford, N. & G. de Peuter (2009) *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: U of Minnesota Press.

Estrella, C. (2011). *Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales*. Ediciones Abya-Yala. Quito.

Garfías, J. (2010). *La industria del videojuego a través de las consolas*. *Cuestiones contemporáneas*, 161-179.

Geertz, C. (2003). “*La descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura*”. En *La interpretación de las culturas*. Editorial Gedisa: Barcelona.

Godelier, M. (2008). *Romper el espejo de sí*. En: Chasarian, C. *De la etnografía a la antropología reflexiva. Nuevos campos, nuevas prácticas, nuevas apuestas*. (pp. 193-213) Ediciones del Sol: Buenos aires.

Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu editores: Buenos Aires.

Gómez, S. (2016). *Ludocapitalismo: videojuegos y la creación de subjetividades en la economía digital*. En: Pincheira, I. Flem, I. Follegati, I. Sanhueza, D. / Sir, H. (Ed.) *Maquinas del saber, mecanismos del poder, prácticas de subjetivación*. (pp. 315-322). Ediciones Escaparate Spa: Chile.

Grayson, N. (2 de abril de 2018). The Runescape players who farm gold so they don't starve to death. Fecha de consulta: 18 de septiembre de 2018. Disponible en: <https://www.kotaku.com.au/2018/04/the-runescape-players-who-farm-gold-so-they-dont-starve-to-death/>

Guber, R. (2001). *Observación participante*. En: La etnografía, método, campo y reflexividad. (pp. 55-74). Buenos Aires: Grupo editorial norma.

Han, C. (2017) *La expulsión de lo distinto*. Herder Editorial, S. L: Barcelona

Hannerz, U. (1998). *Conexiones transnacionales*. Cultura, gente y lugares. Ediciones Cátedra, S. A: Madrid.

Harris, M. (2004). *Teorías sobre la cultura en la era posmoderna*. Editorial Crítica: Barcelona.

Heidegger, M. (2001) *La pregunta por la técnica*. En: Conferencias y Artículos, Ediciones del Serbal, pp. 9-32.

Hine, C. (2010). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial Uoe. Disponible en: <https://seminariosocioantropologia.files.wordpress.com/2014/03/hine-christine-etnografia-virtual-uoc.pdf> Fecha de consulta: 31/07/18

Isaacson, W. (2014). *Los innovadores: la historia de los genios que crearon internet*. Penguin Random House: Estados Unidos

Kücklich, J. (2005) *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*. Fibreculture: http://journal.fibreculture.org/issue5/kucklich_print.html

Lammes, S. Frissen, V. De lange, M. De mul, J. & Raessens, J. (2015). *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity*. En: Playful Identities The ludification of Digital Media Cultures. Amsterdam University Press, pp.9-50.

Liboriussen, B. (2016) *Amateur Gold Farming in China: "Chinese Ingenuity," Independence, and Critique*. Games and Culture Vol. 11 (3): 316-331.

Lipovetsky G. & Charles, S. (2006) *Los tiempos hipermodernos*. Anagrama. Barcelona.

Lipovetsky, G. (2016) *De la ligereza*. Anagrama. Barcelona.

Loayza, J. (2011). *Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina*. *Rev. austral cienc. soc.*, 2011, no.20, p.19-40. ISSN 0718-1795.

Marx, C. (1982). *Introducción general a la crítica de la economía política/1857*. Siglo veintiuno editores: México.

Nardi, B. & Kow, M. (2010) *Digital imaginaries: How we know what we (think we) know about Chinese gold farming*. *First Monday*, Volume 15, Number 6 - 7 June

Nietzsche, F. (2008). *Fragmentos póstumos Volumen IV (1885-1889)*. Editorial Tecnos: Madrid.

Nizet, J. Rigaux, N. (2006). *La sociología de Erving Goffman*. Editorial Melusina: España.

Perez, H. (11 de junio de 2018). Jugar videojuegos a cambio de tokens virtuales es un negocio en Venezuela. Fecha de consulta: 18 de septiembre de 2018. Disponible en: <https://www.diariobitcoin.com/index.php/2018/06/11/jugar-videojuegos-a-cambio-de-tokens-virtuales-es-un-negocio-en-venezuela/>

Pérez-Chirinos, V. (2012). *Identidad y redes sociales: construcción narrativa del yo hipertextual*. *Austral Comunicación* (1) - junio pp. 9-25.

Reygadas, L. (2006) *¿Cómo se distribuye el desempleo? Los desafíos de la desigualdad de trabajo*. En: *Nuevas realidades y dilemas teóricos en la sociología del trabajo*. Editorial plaza y valdes: México D. F

Serrano-Puche, J. (2012). *La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman*. *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, (46), pp. 1-17.

Tai, Z. & Hu, F. (2018) *Play between love and labor: the practice of gold farming in China*. *New media & society* 20 (7): 2370-2390

Tamayo J. (29 de diciembre de 2016). Estos fueron los juegos más jugado más populares en Colombia, según google. Fecha de consulta: 18 de septiembre de 2018. Disponible en:

<https://www.xataka.com.co/videojuegos/estos-fueron-los-juegos-mas-populares-en-colombia-en-2016-segun-google>

Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the Videogame gender, narrative and praxis*. ashgate publishing Company: Inglaterra.

Trouillot, M. (2011) *Capítulo 3: Una globalidad fragmentada. En: Transformaciones globales: la antropología y el mundo moderno*. Editorial: Universidad del Cauca CESO-Universidad de los Andes.

Useche, M. & Queipo, B. (2002) *La organización del trabajo en el marco de la globalización*. En: Revista Gaceta Laboral, Vol. 8, N. 1. Enero-abril, pp 68-78.

Whele, B. (1999) “*Trabajo, Inclusión y Exclusión Social*”. De la Globalización de la Economía a la Globalización de la Pobreza. En: Revista Nueva Sociedad. Número 164. Noviembre-Diciembre.

Yee, N. (2014) *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us - And How They Don't*. New Haven: Yale University Press.

Zizek, S. (2008). *El acoso de las fantasías*. Siglo veintiuno editores: Buenos aires.

Zizek, S. (2008). *En defensa de la intolerancia*. Ediciones Sequitur: Madrid.