



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Etnografía virtual: una propuesta metodológica para la inmersión en videojuegos masivos multijugador en línea (MMORPG)

Sergio Alvarado

seralowen@gmail.com

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Colombia

RESUMEN

Las industrias culturales han encontrado en las técnicas de conectividad contemporáneas una ramificación más para extender sus construcciones sociales y principios culturales propios de la sociedad de consumo. Así pues, ahora los mensajes, las imágenes y cualquier contenido multimedial es capaz de atravesar distancias geográficas en fracciones de segundo. Estamos ante una comunicación sincrónica y asincrónica, donde el espacio físico pierde importancia y donde el tiempo se hace relativo. Es por ello, que ha sido inevitable que la rama del entretenimiento de los videojuegos haya crecido exponencialmente a la par de las progresivas posibilidades de interactividad en internet. En consecuencia, con la gradual reducción de brechas digitales en términos infraestructurales en muchos de los territorios, se propició la proliferación de los videojuegos masivos multijugador en línea (MMORPG), génesis que se dio en los primeros años del siglo XXI. A su vez, este creciente fenómeno cibercultural supone ahora nuevos retos para los investigadores en ciencias sociales. Pensar en alternativas a la hora de recolectar información es fundamental para comprender con mayor certeza lo que se forja en el interior de cada mundo virtual y los avatares allí creados. Ya no basta solamente con plantear preguntas problémicas que giren en torno a los efectos de los videojuegos en quienes los usan con asiduidad; más bien, se necesita repensar cómo las formas de investigar lo digital pueden actualizarse, y asumir que lo digital en sí mismo es un objeto de estudio incluso si no se investigara más allá de la pantalla. Se trata de comprender cómo los mundos virtuales no están solamente regidos por una interacción meramente selectiva, con un sistema predefinido de opciones, sino que además está entretejiendo diferentes



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

fenómenos sociales imbricados en comunidades virtuales que en muchos casos alcanzan los millones de usuarios. La presente ponencia pretende dar cuenta de la etnografía virtual como una alternativa metodológica para investigar en plataformas en línea de este tipo. Apoyándose en la tesis doctoral “Club Penguin de Disney: Los nuevos modos de construcción social de la infancia a través de plataformas masivas multijugador en línea” defendida con éxito en la Universidad Rey Juan Carlos de España, se trazarán algunas rutas de cara a seguir investigando en este incipiente campo que tiene mucho por indagar en los años venideros.

ABSTRACT

Cultural industries have found in contemporary connectivity techniques a further branch to extend their social constructions and cultural principles typical of consumer society. Now, messages, images and any multimedia content is able to traverse geographic distances in fractions of a second. We are faced with a synchronous and asynchronous communication, where physical space loses importance and where time becomes relative. That is why it has been inevitable that the video game entertainment branch has grown exponentially along with the progressive possibilities of interactivity on the internet. Consequently, with the gradual reduction of digital gaps in infrastructural terms in many of the territories, the proliferation of massively multiplayer online video games (MMORPG) was favored, a genesis that occurred in the first years of the 21st century. In turn, this growing cyber-cultural phenomenon now poses new challenges for researchers in the social sciences. Thinking about alternatives when collecting information is fundamental to understand with greater certainty what is forged inside each virtual world and the avatars created there. It is no longer enough to pose problematic questions that revolve around the effects of video games on those who use them with assiduity; Rather, it is necessary to rethink how the ways of investigating the digital can be updated, and assume that the digital itself is an object of study even if it were not investigated beyond the screen. It is about understanding how virtual worlds are not only governed by a purely selective interaction, with a predefined system of options, but also interweaving different social phenomena embedded in virtual communities that in many cases reach millions of users. The present paper intends to give an account of the virtual ethnography as a



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

methodological alternative to investigate in online platforms of this type. Building on the doctoral thesis "Disney's Club Penguin: The New Modes of Social Construction of Children through Massive Multiplayer Online Platforms" successfully defended at the Universidad Rey Juan Carlos of Spain, some routes will be drawn up for further investigation in this incipient field that has much to investigate in the years to come.

Palabras clave

Etnografía virtual, cibercultura, MMORPG

Keywords

Virtual ethnography, cyberculture, MMORPG

Introducción

La idea clásica del juego de tablero Calabozos y Dragones, popularizada en la década de los setenta, se constituyó en el primer paso de una explosión de juegos que apostaron por el cambio de roles, la construcción de mundos diversos y la conformación de diferentes órdenes sociales a los establecidos en nuestros contextos reales. Con el aparecimiento y la expansión de internet a inicios de los noventa se abrió un escenario nuevo para el entretenimiento, potencial que se hizo evidente por cuenta del éxito logrado por Nintendo con Super Mario Bros, donde un par de fontaneros italianos a través de diversos mundos de plataformas debían salvar a la princesa de las garras del Rey Koopa. Era un hecho que la gente expresaba en estas nuevas tecnicidades un deseo de experimentar otras formas, mucho más interactivas, que las ofrecidas por la televisión. No obstante, la posibilidad de conectividad a través de internet con otros, más allá del espacio físico, expresaba unas dinámicas que por ese entonces no se terminaban de avizorar. De tal forma, como afirma Jesús Martín Barbero (2002, p. 20), se trataba de aquella experiencia audiovisual trastornada por la revolución digital, ligadas a las nuevas temporalidades, digitalización de la imagen y a la emergencia de una visibilidad cultural convertida en una lucha política de los órdenes culturales, condicionada por el palimpsesto de las redes hipertextuales.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Tal como señala Steinkuehler (2005), fueron Islands of Kesmai, Dragons Gate y Gemstone los primeros juegos que sentarían bases de los denominados Multi User Dungeon (MUD), predecesores de las plataformas contemporáneas masivas multijugador en línea, popularmente identificadas por las siglas MMO (Massively Multiplayer Online) o MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game). Ya en tiempos más cercanos, plataformas como Second Life, World of Warcraft y Club Penguin, se edificaron como referentes, donde millones de usuarios interactúan, establecen comunidades y lo más importante, construyen socialmente realidades que inevitablemente impactan sus contextos inmediatos.

Club Penguin, al ser la primera en su género pensada para usuarios infantiles, fue la que capturó mi interés como investigador, particularmente por ser adquirida a los pocos años por Disney y evidenciar un exponencial crecimiento que la ha llevado a constituirse en parte fundamental de la industria cultural del emporio que reposa tras la imagen del icónico ratón Mickey. De allí que el objetivo de la investigación se centrara en analizar los nuevos modos de construcción social de la realidad de la infancia a través de la MMORPG Club Penguin. Esto, partiendo de una hipótesis que planteaba que la plataforma propiciaba en el usuario una normalización de diversas dinámicas relacionadas con el consumo, la adquisición de bienes y servicios y el valor de la propiedad privada, todo esto cobijado bajo un manto de inocencia en una isla de pingüinos, donde los estándares de seguridad daban unas certezas adicionales a los padres de familia a la hora de dejar navegar a sus hijos en el mundo virtual (Alvarado, 2014).

Fue allí donde surgieron varias incógnitas, buena parte de ellas relacionadas al cómo diseñar una ruta que metodológicamente permitiese ahondar en el sentir de los usuarios y de sus construcciones sociales cotidianas en sus roles como jugadores asiduos. Aquí es donde recabaré los mayores esfuerzos en el texto, al intentar describir la metodología que condujo a la realización de la tesis doctoral “Club Penguin de Disney: los nuevos modos de construcción social de la infancia a través de plataformas masivas multijugador en línea” defendida en la Universidad Rey Juan Carlos de España. De tal forma, lo que se pretende es problematizar cómo la etnografía, en su derivación virtual, puede desarrollarse en MMORPG, potenciando la posibilidad de hallar entramados culturales tan complejos como los que podemos identificar en una comunidad de “carne y hueso”.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

II. Marco teórico/marco conceptual

Hablar de etnografía implica contemplar varios elementos que además de unos enfoques exploratorios iniciales para pensar qué investigar, ha de establecer las formas mediante las cuales el investigador hará parte de una forma intensa en lo investigado, haciendo un especial énfasis en la observación participante (Martínez, 1996). Es así como el apareamiento de internet y su posterior evolución, en lo que Tim O'Reilly (2006) acuñó como web 2.0, generó una necesidad de replantear los modos de abordar objetos de estudio inherentes a la revolución tecnológica acaecida. Así pues, entra en juego la etnografía como una alternativa de observar la cibercultura; aquella descrita por Lévy (2007) como el “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p. 1). El abordar un mundo virtual como el objeto de estudio para una investigación conlleva ciertas complejidades, las cuales pueden acentuarse más si nuestra pretensión implica la realización de una etnografía.

Al observar fenómenos ciberculturales no podemos dejarnos llevar por las técnicas y cómo algunas de ellas nos conducen a la opacidad del proceso social. Se trata, más bien de entramados donde se dan procesos de construcción de inteligencia colectiva, uno de los principales motores de la cibercultura. En tanto la inteligencia colectiva porta características participativas, socializantes, abiertas y emancipadoras, implica asumir que los humanos más allá de las técnicas usadas, interactúan con otros, con entidades naturales y artificiales, además de vehicular ideas y representaciones. “Es imposible separar lo humano de su entorno material ni de los signos e imágenes a través de los cuales dan sentido a su vida y a su mundo” (Levy, 1997, p. 6).

Partiendo de estas ideas, se comprende de mejor manera que las tecnologías recientes no son medios fríos desprovistos de humanidad, por el contrario, es su alta carga simbólica la que ha impulsado su expansión a muchas dimensiones de nuestras vidas.

Internet es un instrumento que desarrolla pero no cambia los comportamientos, sino que los comportamientos se apropian de Internet y, por tanto, se amplifican y se potencian a partir de lo que son. Esto no significa que Internet no sea importante, quiere decir que no es Internet lo que cambia el comportamiento, sino que es el comportamiento el que cambia Internet (Castells, 2001, p. 7).



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

En el caso de Club Penguin como fenómeno cibercultural, no se puede obviar la necesidad de tener en cuenta las tensiones en torno a la noción de infancia y su relación con lo cultural, además de las dinámicas de generación de capital en torno a la protección de los menores y a garantizar mejores condiciones para su libre desarrollo. La infancia, tal como lo evidencian Ariès (1962), Buenaventura (1998) y DeMause (1991), ha sido una etapa de la vida plagada de peligros, abusos y excesos por parte de las regulaciones de la sociedad de turno. Incluso en años recientes, pese a los diversos esfuerzos institucionales por la protección del menor, el escenario de vulnerabilidad y del niño como expósito sigue siendo un aspecto constante y crítico.

Es en esas grietas donde las industrias culturales han penetrado hasta lo más íntimo de las familias en muchas latitudes del mundo occidental. En consecuencia, las diversas estrategias de poder, de reproducción y estandarización de la realidad se potencian ahora en el terreno de lo simbólico y los espacios dedicados en la modernidad para el ocio y el esparcimiento (Horkheimer y Adorno, 1944). Industrias que fueron identificadas por la Escuela de Frankfurt décadas atrás y que sin duda permearon en los estudios latinoamericanos, resistentes y contra hegemónicos, tales como los de Dorfman y Mattelart (1973). No obstante, ante las particularidades de internet en sus formas hipertextuales, hacen que el panorama tenga unas aristas distintas, ya que ahora nos encontramos ante la posibilidad de que nodos de información diferentes a los masivos se constituyan en productores de conocimiento y en re-significadores de las formas simbólicas emanadas de industrias e intereses meramente económicos.

Hablamos de unos cambios tecnológicos que amplían la difusión e incrementan la formación y la reflexión de los sujetos, ya que ellos consideran que de alguna manera se democratiza la información y colectivos marginados o excluidos tienen muchas más posibilidades de salir a flote y ser conocidos por otros. (Alvarado, 2014, p. 94.)

Se trata de aquel efecto pharmakon que Lévy (2007) señala, un veneno letal de aislamiento para quienes no participan y un remedio para quienes logran sumergirse y navegar por las corrientes del hiperespacio.

III. Metodología

Apoyado en los estudios sociológicos de Berger y Luckmann (1966) a la hora de concebir la realidad desde la experiencia del actor, los de Taylor y Bogdan (1987) en torno a esa búsqueda de lo cualitativo con el uso de técnicas que contribuyen al alcance de una validez interna de lo investigado, y en esa exploración del conocimiento directo de la vida social que expresa Blumer (1969), se consideró como eje fundamental para la investigación el recurrir a la etnografía, en este caso en su versión virtual, para poder así, analizar la construcción social que los niños realizaban en Club Penguin.

Esta decisión metodológica implicó realizar un rastreo de qué y cómo se habían investigado plataformas de este tipo. El rastreo llevó a identificar una escasa presencia de investigaciones que desde la etnografía virtual se hubiesen acercado a mundos virtuales pensados para usuarios infantiles, abundaban sí, investigaciones que se enfocaban en los efectos en sus cotidianidades, sobre todo en aspectos nocivos, apelando al uso de técnicas de recolección de información exclusivamente *offline*.

La perspectiva etnográfica permite ver al ciberespacio como un lugar que no está rotundamente desligado de la vida real, por el contrario, se puede ver una realidad mucho más compleja, mediada por el uso de tecnologías que ahora permiten interactuar con otros relativizando el tiempo y el espacio, y potenciando los entramados simbólicos que la imagen genera. “Sin embargo, como ocurre con cualquier metodología, trasladar la etnografía a este contexto de trabajo conlleva el esfuerzo de re-examinar diversas implicaciones operativas” (Hine, 2004, p. 33).

Ante este panorama se establecieron 5 fases en el diseño metodológico. Una primera fase, denominada exploratoria donde se realizó una descripción a detalle de la web y la plataforma MMO de Club Penguin, con el objetivo de conocer la estructura general de la comunidad virtual, su funcionamiento en términos de posibilidades de interacción selectiva (individuo – sistema) y comunicativa (entre individuos) (Rost, 2004), sin una intención expresa de interactuar con ellos (los

usuarios), más bien, observando y acercándose al campo, como lo haría cualquier etnógrafo a la hora de empezar a aproximarse con observación no participante.

Así pues, se examinó en principio el index (página inicial del sitio web), y luego se exploró cada una de las rutas de navegación, observando sus contenidos y publicaciones, además de capturar algunos “screenshots” del sitio web, con el fin de ilustrar de mejor manera las características del Club Penguin y el abanico de información del que dispone previo a la entrada en sí al Multiplayer Massively Online. (Alvarado, 2014b, p. 296).

La segunda fase fue la de observación e inmersión, la cual consistió en el desarrollo de una observación participante. En consecuencia, fue necesario la creación de una cuenta en la MMORPG, lo que implicaba la creación de un avatar, que en el caso de Club Penguin, se tratan de pingüinos con ciertas características antropomorfas. Adicionalmente, fue necesario la creación de un manual de navegación, en el cual se establecieron parámetros a la hora de recorrer el mundo virtual, de interactuar con los otros y en general, de desenvolverse ceñidos a los parámetros que establecía la plataforma, todo esto con el fin de no infringir en las políticas de privacidad establecidas para los usuarios que allí navegan. Tal como en otros procesos etnográficos, también se contempló el uso de un diario de campo, el cual contenía descripciones, interpretaciones y un apartado para conclusiones de cada una de las observaciones realizadas.

Con el ánimo de complementar la información recogida en el mundo virtual, se estableció un tercer momento, este ya presencial, en donde se realizaron talleres y grupos de discusión con usuarios, los cuales se eligieron mediante un muestreo no probabilístico. Los niños participantes compartieron de forma presencial diferentes actividades que al interior de los talleres permitieron conocer sus nociones respecto a Club Penguin, a Disney y a las aristas que implica navegar en internet.

En ese orden de ideas, se planteó como una cuarta etapa, la posibilidad de realizar entrevistas a profundidad con padres de familia, “para conocer qué tanto conocían sobre la plataforma, su postura frente a Disney y sus apreciaciones frente a internet como un espacio de frecuente visita por parte de sus hijos, recogiendo así otra mirada del fenómeno estudiado” (Alvarado, 2014, p. 106).



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Finalmente, como una quinta fase, se estableció el proceso interpretativo de toda la información recogida de los actores sociales, tanto en el mundo virtual como fuera de él. Para tal fin se establecieron 3 categorías: interacción y navegabilidad, seguridad y temática. Categorías a partir de las cuales se volcó en una matriz toda la información recogida para entrever las construcciones sociales que se dan en Club Penguin.

IV. Análisis y discusión de datos

Como resultado del proceso de investigación, en donde se realizaron labores de recolección de información *online* y *offline*, se lograron analizar varios aspectos en torno a la comunidad virtual, Club Penguin como territorio de interacción y las industrias culturales presentes allí.

En primera instancia, se logró establecer a partir del trabajo de campo realizado en el mundo virtual, que la isla de Club Penguin se caracteriza por ofrecer actividades en espacios diversos, todos ellos inspirados en construcciones sociales de lo ciudadano y lo rural. Haciendo énfasis en el elemento de adquisición constante de bienes y de objetos para mejorar la experiencia y su rol en la comunidad. Por tal razón, todos los lugares dispuestos en Club Penguin llevan a interactuar con el mundo virtual y con otros usuarios, intentando constantemente crear comunidad y un pensamiento colectivo que se traduzca en armonía y participación. Incluso los espacios privados del avatar creado (el iglú), invitan a la posibilidad de realizar actividades dentro de él donde confluyen usuarios, amigos, conocidos.

Tal como en un espacio tangible, la labor etnográfica implicó comprender y descubrir que el territorio era cambiante, no solo en apariencia sino también en los usos que le daban los avatares, en las prácticas que allí se realizan. Si bien Club Penguin agrega o modifica nuevas posibilidades en la isla semana a semana, en definitiva es el usuario, quien le da real dimensión a ese abanico de opciones, es quien junto a otros avatares construye lazos y le da sentido mismo a esos lugares, creando reglas adicionales a las establecidas por la plataforma. Esto acarrea concebir a la plataforma como un mundo dinámico, como una barriada cualquiera, que en cierta manera presenta similitudes con el mundo real, al no ser estático ni monotemático, sino que con el pasar del tiempo cambia y crece en complejidad (Alvarado, 2014). Por eso, la labor de etnografía requería una



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

profunda agudización de los sentidos y una frecuencia en la visita al territorio, ser partícipe de las prácticas sociales y así tratar de comprenderlas desde la experiencia.

Los adjetivos positivos hacia la industria cultural de Disney es la que prevalece en lo que expresan los niños (dentro y fuera de la plataforma). Ya que al igual que sus padres, identifican en Disney y buena parte de sus derivaciones comerciales, unos discursos que a su juicio son el “deber ser” del ciudadano, de la familia, en últimas, de los valores y la ética que alguien “civilizado” ha de portar. Sin embargo, resulta paradójico encontrarse que en el interactuar cotidiano en Club Penguin, muchos usuarios marcan distancia del avatar gratuito, de quien por motivos económicos u otra no paga un valor monetario para adquirir una membresía y “mejorar” su rol en la comunidad. Allí, existen en ocasiones fracturas, al que no paga en muchas ocasiones se le discrimina, se le aparta, se le limita.

Aquí, aparece uno de los aspectos decisivos de la etnografía virtual realizada, ya que a diferencia de un trabajo de campo tradicional, aquí sí podemos transitar de un rol a otro, producto del anonimato y las políticas de privacidad del mundo virtual, aquí puedes entrar un día como un ciudadano incapaz de pagar una membresía y al siguiente entrar como un usuario *premium* que puede acceder a la totalidad de las opciones de la isla de hielo virtualizada. Se puede tener esa multiplicidad de roles y no será mal visto por la comunidad, y mucho menos se estará infringiendo con las normas de aquel territorio.

Es por tal motivo, en gran medida, que los padres de familia ven en Club Penguin un espacio seguro en términos de ciberacoso y suplantación de identidad. Dadas las condiciones de alta seguridad identificadas durante la observación, es comprensible que un tutor vea en esta comunidad un blindaje ante los peligros que se exhiben en la agenda mediática como los más relevantes. Mientras tanto, otros aspectos nocivos más sutiles se normalizan, se ven como inevitables y socialmente aceptados. Así pues, que se le transmita a un niño que el valor de alguien tiene directa proporcionalidad con el poder adquisitivo resulta peligroso. Más si se tiene en cuenta que las TIC son en muchas familias las nodrizas o canguros de turno para “cuidar” a los niños.

V. Conclusiones



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

La proliferación de plataformas que abogan a la construcción de comunidades virtuales requieren un mayor seguimiento desde el lente de la academia, para ello es fundamental sobreponernos a los planteamientos clásicos de indagar sobre los efectos de videojuegos y mundos virtuales. Por el contrario, implica concebir a los entornos virtuales como un complejo tejido de sistemas culturales donde si bien el sello de la industria cultural de turno estará presente como el facilitador de la técnica, resultará más fructífero explorar y conocer qué hacen los usuarios con las condiciones disponibles, cómo transforman aquellos entornos y cómo construyen incluso procesos de autoregulación, resignificando en muchos casos el sentido inicial de la plataforma, en definitiva, conformando comunidad.

Y cuando me refiero a explorar, hago especial énfasis en cómo podemos asumir nuestro papel de etnógrafos, un rol que nos implica la creación de un avatar, acoplarnos a las dinámicas técnicas y sociales de la plataforma para así recorrer e interactuar con los contenidos, pero también con otros usuarios, con quienes es posible establecer lazos, encontrar aquellos porteros que nos adentrarán a la comunidad para así conocer otros usuarios, otros relatos. Se trata de movilizarnos por aquella utopía necesaria del *rappport*, descrita por Rosana Guber (2004), aquel estado ideal de relación entre investigador e investigado.

Ya no se requiere necesariamente de una interacción cara a cara para identificar las construcciones de sentido y los marcos de referencia que un individuo crea. Adentrarnos en un trabajo de campo ahora también es posible a través de una pantalla, una mediación que para muchos sería imposible de sortear, pero que para el investigador contemporáneo le es necesario asumir, porque una observación holística del fenómeno ya no bastará con acercarse al sujeto en su territorio tangible. Entraña retos más complejos y complementarios de observar al sujeto en otros roles, en otros escenarios, muchos de ellos no tangibles, representados en avatares, con otras nociones de privacidad, algunas de ellas enmascaradas en el anonimato, en cualquier caso fenómenos inundados de significados y cargas culturales.

Parsons (1999) señala que la cultura es aprendida, transmitida y compartida. Esto pone sobre la mesa una premisa respecto a que las construcciones sociales son producto de las interacciones



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

humanas, de nuestra cotidianidad y que la cultura, fuera la que fuere se constituye en aquel foco de atención en nuestros roles como observadores, básicamente indagar lo que la gente hace. Por tanto, sería mezquino no admitir que en muchas dimensiones de nuestra vida los usos de las pantallas están presentes, incluso en muchos momentos sobrepasando otras prácticas. Se trata de asumir esas convergencias, esa omnipresencia propiciada por las TIC, donde ya no interesa diferenciar lo tangible de lo inmaterial, sino ahondar en la comprensión de ese tránsito constante que cada sujeto y comunidad realiza entre lo real y lo virtual en fracciones de segundo.

Ante este panorama, se suma la juventud de las MMORPG enfocadas al público infantil, las cuales apenas sobrepasan la década de existencia, de allí que los vacíos por investigar comunidades virtuales resultan muy grandes, y más si se tiene en cuenta que la explosión de plataformas de este tipo se han disparado, buena parte de ellas impulsadas por el músculo financiero de industrias culturales tradicionalmente enfocadas en la familia y en la infancia.

Profundizar en el impacto de las industrias culturales en las comunidades virtuales, es una de las líneas que se avizoran como las más interesantes a seguir. No obstante, también existen otros mundos virtuales con fines, en principio, netamente educativos, de allí que surjan problematizaciones en torno a la construcción del ciudadano, no solamente del digital, sino de aquel que inevitablemente traslada actitudes, valores y prejuicios que contruidos en su interacción digital permean contextos inmediatos de su realidad.

VI. Bibliografía

- Alvarado, S. (2014). Club Penguin de Disney: Los nuevos modos de construcción social de la infancia a través de plataformas masivas multijugador en línea (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias de la Comunicación I. Universidad Rey Juan Carlos. Madrid, España. Disponible en <http://hdl.handle.net/10115/12463>
- Alvarado, S. (2014b). Club Penguin de Disney: los nuevos modos de construcción social de la infancia. *Revista Análisis*. 46 (85), 285-301.
- Ariès, P. (1962). *Centuries of childhood: A Social History of Family Life*. New York: Vintage Books.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

- Berger, P. y Luckmann T. (1966). La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Blumer, H. (1969). El Interaccionismo Simbólico: Perspectiva y método. Barcelona: Editorial Hora.
- Buenaventura, D. (1998). Historia de la infancia. 1ª Edición. Barcelona: Editorial Ariel.
- Castells, M. (2001). Internet y la Sociedad Red. La factoría. (14-15), 1-12.
- DeMause, Ll. (1991). Historia de la infancia. Versión española de María Dolores López. Martínez. Madrid: Alianza Editorial.
- Dorfman, A., y Mattelart, A. (1973). Para leer al Pato Donald: comunicación de masas y colonialismo. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Guber, R. (2004). El salvaje metropolitano, reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo. Buenos Aires: Paidós.
- Hine, C. (2004). Etnografía Virtual. Barcelona: UOC.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (1944). Dialéctica del Iluminismo. Buenos Aires: Ed. Sur.
- Lévy, P. (2007). Cibercultura. La cultura en la sociedad digital. Barcelona: Anthropos.
- Martín-Barbero, J. (2002). Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. Diálogos. 9-24.
- Martínez, M. (1996). El método etnográfico. En: Comportamiento humano: nuevos métodos de investigación. cap. 10. México: Trillas.
- O'Reilly, T. (2006). Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software. Boletín de la Sociedad de la información, Tribuna [en línea].
- Parsons, T. (1999). El sistema social. Madrid: Alianza Editorial.
- Rost, A. (2004). Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de interactividad? En Congresos ALAIC/IBERCOM 2004.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Steinkuehler, C. (2005). Cognition and literacy in massively multiplayer online games. University of Wisconsin–Madison.

Taylor, S. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados. Barcelona: Editorial Paidós.