

Georgina Araceli Torres Vargas
Graciela Martínez-Zalce Sánchez / Alejandro Mercado Celis coords.

LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

2



HM851
C741

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea /
Coordinadores Georgina Araceli Torres Vargas, Graciela Martínez-
Zalce Sánchez, Alejandro Mercado Celis. - México : UNAM. Instituto
de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, 2024.

2 v. (Uso de la información: procesos y medios)

ISBN: 978-607-30-9251-7 (Obra completa)

ISBN: 978-607-30-9252-4 (v. 1)

ISBN: 978-607-30-9253-1 (v. 2)

1. Tecnología de la Información. 2. Internet. 3. Información -
Aspectos sociales. I. Torres Vargas, Georgina Araceli, coordinadora. II.
Martínez-Zalce Sánchez, Graciela, coordinadora. III. Mercado Celis,
Alejandro, coordinador. IV. ser.

Diseño de la portada: Editorial Albatros

Primera edición: julio de 2024

D. R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOTECOLÓGICAS Y DE LA INFORMACIÓN
Circuito Interior s/n, Torre II de Humanidades,
pisos 11, 12 y 13, Ciudad Universitaria, C. P. 04510,
Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México
Impreso y hecho en México

ISBN (obra completa): 978-607-30-9251-7

ISBN (volumen 2): 978-607-30-9253-1

El artículo “El uso de Discord para la creación de comunidades en línea durante la pandemia por COVID-19” de Georgina Araceli Torres Vargas y Hugo Alberto Guadarrama Sánchez se realizó gracias al Programa de Apoyo a la Investigación e Innovación Tecnológica UNAM-PAPIIT IG300724.

Publicación dictaminada

Contenido

Introducción

| | |
|-------------------------------|-----|
| Alejandro Mercado Celis | vii |
|-------------------------------|-----|

Comunidades virtuales en diferentes plataformas

| | |
|---|---|
| EL USO DE DISCORD PARA LA CREACIÓN DE COMUNIDADES EN LÍNEA DURANTE LA PANDEMIA POR COVID-19 Georgina Araceli Torres Vargas Hugo Alberto Guadarrama Sánchez | 3 |
|---|---|

| | |
|---|----|
| COMUNIDAD VIRTUAL E INVESTIGACIÓN DE HISTORIA POLÍTICA LOCAL: FUNDACIÓN INTERNACIONAL MARCELO QUIROGA SANTA CRUZ Hugo Rodas Morales | 19 |
|---|----|

| | |
|--|----|
| EL SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN SOBRE METADATOS COMO COMUNIDAD VIRTUAL Ariel Alejandro Rodríguez García Berenice Baeza Escobedo | 39 |
|--|----|

| | |
|--|----|
| EL CONCEPTO DE VIDA EN CO-PRESENCIA (<i>ONLIFE</i>) COMO UNA RESPUESTA A LOS NUEVOS PARADIGMAS SOCIALES ENTRE LO <i>OFFLINE</i> Y <i>ONLINE</i> . UN ESTUDIO DESDE LA CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO SOCIAL Ana Laura Pérez Aparicio | 59 |
|--|----|

Diversidad y representaciones en comunidades digitales

| | |
|---|----|
| INVESTIGACIONES DIGITALES Y PANDÉMICAS EN TORNO A LAS <i>DRAG QUEENS</i> DE MÉXICO Deborah Faudoa Rodríguez | 77 |
|---|----|

| | |
|--|-----|
| LOS JÓVENES LGBT+ Y LA SOCIALIDAD DIGITAL Raúl Anthony Olmedo Neri..... | 95 |
| LA FORMACIÓN DE COMUNIDADES DIGITALES EN INSTAGRAM: LAS @VETERANAS_AND_RUCAS, UN CASO SOBRE MEMORIA E IDENTIDAD NARRATIVA ENTRE CHICANOS Y LATINOS EN ESTADOS UNIDOS Alfonso Vázquez Pérez..... | 111 |
| EMPRENDIMIENTO DESDE UNA SOLA PIEZA: LA COMUNIDAD VIRTUAL DE LA BELLEZA EN MÉXICO Leticia Fuentes Vera..... | 131 |
| LA REPLICACIÓN DESTRUCTIVA EN LAS COMUNIDADES VIRTUALES: <i>FANDOM</i> DE LOS VIDEOJUEGOS Aarón Cid Ramírez..... | 145 |

Activismo digital

| | |
|--|-----|
| LA INFORMACIÓN EN REDES SOCIALES. ASPECTOS ÉTICOS EN EL ACTIVISMO CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN MÉXICO Mariana González Sánchez..... | 163 |
| ACTIVISMO DIGITAL INDÍGENA POR LA DEFENSA DEL TERRITORIO EN AMÉRICA LATINA: ESTUDIO DE CASOS EN FACEBOOK Daniel Alfonso Debo Armenta José Guadalupe Rivera González..... | 181 |
| RADIOGRAFÍA DE LA TECNOPOLÍTICA FEMINISTA EN MÉXICO DURANTE EL CONFINAMIENTO POR LA PANDEMIA DE COVID-19: DENUNCIA, PROTESTA, ACUERPAMIENTO, PEDAGOGÍAS Y ESPIRALES DEL SILENCIO Alejandra Nallely Collado Campos..... | 201 |

La replicación destructiva en las comunidades virtuales: *fandom* de los videojuegos

AARÓN CID RAMÍREZ
Universidad Autónoma Metropolitana

INTRODUCCIÓN

Posterior a sus trabajos acerca del corazón del hombre, Erich Fromm afirmaba que el ser humano actual se caracteriza por su pasividad, ya que al identificarse con los valores del mercado se transforma él mismo en un bien de consumo que debe invertirse de tal forma que represente un aprovechamiento para sí mismo y su entorno. Tras esto empieza su trabajo interdisciplinario titulado *Anatomía sobre la destructividad humana*, en el cual buscaba analizar las principales corrientes de pensamiento de aquella época (1975) que ofrecían una interpretación sobre la forma de ser del humano, particularmente de su tendencia a destruir. Debido a la posición “privilegiada” del hombre como animal consciente de sí mismo, Fromm busca dejar en claro una bilateralidad presente en la humanidad desde sus principios: un deseo de evolución y construcción contra un deseo de involución y destrucción.

Por ello todas las actividades humanas se ven atravesadas por acciones que se encaminan en ambas direcciones y, aunque las constructivas predominan y con ellos la supervivencia y evolución de la humanidad, las destructivas se mantienen presentes y dejan una huella innegable en la memoria colectiva.

El objetivo de este trabajo es analizar sobre todo las acciones negativas desarrolladas mediante su comunidad de aficionados, *fandom*, presentes en una de las actividades de entretenimiento favoritas del mundo: los videojuegos. Particularmente por las amplias posibilidades de simulación o paralelismo que se dan entre la vida analógica y el entorno digital, cada vez más dominante en la realidad cotidiana.

DESARROLLO

Con los más recientes eventos de la pandemia por COVID-19, la industria con mayores ganancias ha sido la de los videojuegos, representando un beneficio durante todo el 2021 de 93.2 billones de dólares, destronando en dicho rubro a los medios de entretenimiento previos como el cine, teatro o música (Briseño 2021). La creciente disponibilidad de tiempo libre y las recomendaciones de aislamiento empujaron a la población mundial a acercarse a este entretenimiento y con ello crecieron los *fandom* en los videojuegos.

Al igual que el resto del entretenimiento, en los videojuegos se encuentran categorías que agrupan los gustos e intereses para que los jugadores puedan elegir. Sin embargo, una de ellas que suele atraer la atención de la comunidad *gamer* son los MMORPG (Masive Multiplayer Online Rol Play Game) que por sus siglas en inglés hace referencias a los videojuegos de

rol multijugador masivos en línea. Es decir, su enfoque principal radica en promover la interacción de grandes cantidades de jugadores en un mismo sitio o mundo abierto, donde cada persona puede elegir su *rol* dependiendo de sus intereses y estilos de juego. Su popularidad recae en la personalización y la estructuración de su *fandom*, que puede ir desde algunas comunidades muy organizadas que mantienen vivo el juego y aun lo reestructura, hasta los casos completos de anarquía que ocasionan cambios radicales en los mundos digitales e, incluso, con consecuencias en el mundo real.

Fuera de toda contemplación los jugadores siempre han encontrado formas de alterar las mecánicas y dinámicas de los juegos, representando fama y ganancia monetaria en quienes dedican su tiempo a encontrar debilidades en los juegos conocidos como *exploits*, demostrando que las capacidades de corrupción del ser humano atraviesan las barreras digitales y representan una amenaza constante.

Sería imposible analizar los MMORPG sin mencionar al que marcó la diferencia en la industria y que hasta la fecha se mantiene como el mundo digital con mayor cantidad de jugadores activos (Rhoton 2023): *World of Warcraft* (WoW), estrenado el 23 de noviembre de 2004, llegó durante una era de crecimiento exponencial de Internet y demostró las capacidades de conectividad alrededor del mundo, además de traer consigo a una base de jugadores veteranos conocedores de la saga con entregas como *Warcraft: Orc & Humans* desde 1994.

WoW logró capturar en un año a 5 millones de suscriptores (MB 2016) que formaban alianzas y dinámicas que han permitido su relevancia hasta la actualidad. Sin embargo, un evento capturó la atención dentro y fuera de ese mundo digital: El incidente de la sangre corrupta; iniciada como parte de

la actualización del 13 de septiembre que incluía en el juego la presencia del Dios de la Sangre “Hakkar, Cazador de Almas”, pensado como un reto para jugadores más experimentados quienes durante la batalla sufrían una reducción a sus estadísticas *debuff* que incluía un daño constante sobre la vida del personaje y que, además, se contagiaba al estar cerca de otro personaje, este efecto aplicado por el dios era conocido como “Sangre Corrupta”; la idea de los desarrolladores era que al derrotarlo o ser derrotado el personaje reaparecería en el mundo y dicho efecto habría desaparecido, pero no se tomó en cuenta a las mascotas de los jugadores (MB 2023). Las mascotas reaparecieron en el mundo aún contagiados de esta enfermedad y rápidamente se extendió por todo el mundo de WoW.

Las consecuencias fueron impredecibles, pues si bien los jugadores veteranos tenían habilidades y objetos para superar la plaga, los nuevos jugadores o más débiles solían contagiarse y morir en el momento, solo para volver a aparecer y contagiarse nuevamente en un ciclo que esparcía la plaga al resto del mundo. Pero el problema se profundizó más con las reacciones de los mismos jugadores; mientras algunos hacían lo posible por controlar los contagios y curar a otros personajes, otros se dedicaban a realizar una cacería sobre todos los contagiados e incluso hubo quienes se abocaron activamente a esparcir la plaga por las ciudades consideradas “seguras”. Estos últimos actuaban en combinación con quienes hacían turismo para contagiarse de la plaga y alianzas enteras que se dedicaron a introducir la plaga en la zona inicial del juego. Solucionar esto les tomó un mes a los desarrolladores, quienes optaron por el reinicio completo de los servidores, eliminar la posibilidad de contagio en las mascotas y delimitar los alcances de la plaga fuera de una zona en específica.

Pero frente a los eventos recientes de la pandemia por COVID-19 el surgimiento y proliferación de la plaga de sangre sirvió a los doctores Eric Lofgren y Nina Fefferman a proponer el uso de videojuegos como modelos experimentales de la investigación epidemiológica (Lofgren y Fefferman 2017), debido al increíble paralelismo entre las primeras noticias de infección desde China, el escepticismo de un sector de la población ante la emergencia y la hiperconectividad mundial que arrastró al mundo a una de las peores epidemias cuyas consecuencias aún resentimos.

La galaxia controlada

Con el tiempo los juegos MMORPG fueron refinándose en su planteamiento y dinámicas, llegando a ser tan complejo como dirigir una nación completa, lo cual es el caso de *EVE Online*, un juego de rol diseñado sobre una era espacial donde no existe una historia principal más allá de la creada por los jugadores y sus alianzas entre ellos. Su amplia capacidad en modos de juego y su alta curva de aprendizaje lo ha convertido en un juego que no es para cualquier persona, la dedicación en tiempo y habilidades resulta muy superior a cualquier otro juego de la misma categoría o cualquier otra (Bergstrom 2019).

Con una base de jugadores promedio de 30 000 activos al día y guardando el récord de la mayor batalla multijugador con 13 770 participantes en un solo conflicto (Redacción RPP 2021), el tiempo y la dedicación de la base de jugadores solo se vio superada por los grandes conflictos que hicieron surgir y desaparecer imperios de un momento a otro, con conflictos interestelares que superan a cualquiera del mundo analógico, mismos que –resulta necesario mencionar– dejan pérdidas monetarias reales.

De manera particular cabe contar la historia de “El Mittani”, un jugador excepcional que en cuestión de meses hizo desaparecer una de las facciones más poderosas e influyentes del juego *Band of Brothers*. Dicha facción controlaba en su totalidad el juego, sus expansiones y dinámicas, obligando a otras alianzas a servirles a pesar de los intentos pasados por destruirla, llegando a causar dos grandes conflictos que equivaldrían a las Guerras Mundiales, los casos de corrupción, saqueo, estafas y crímenes de guerra eran solo un paralelismo de todo lo que se sale de control en todo gran imperio militar (Burke 2022).

Altamente dividido, de manera interna surgió la facción “Goonswarm”, manejada por jugadores veteranos que ya no compartían los puntos de vista y manejos del entonces imperio, por ello se valieron de su jefe de espionaje “El Mittani”, para controlar las propiedades, naves y economía. Los jugadores a quienes pertenecía el desaparecido imperio no tardaron mucho en darse cuenta de lo sucedido e intentaron por todos los medios posibles recuperar lo perdido, llegando incluso a procesos legales con acusaciones por hackeo y robo de identidad en la vida real (CDRdude 2009), procesos infructuosos por ser parte de la dinámica de un videojuego.

Con el tiempo “El Mittani” se convirtió en el mayor tirano del videojuego, con decisiones y movimientos que pusieron en riesgo su imperio y la continuidad del juego. Las formas de administración de este personaje rayaron en la realidad con guerras psicológicas y bombardeos de propaganda que buscaban siempre enlistar nuevos adeptos a su imperio y continuar en el poder aún contra toda expectativa.

Las consecuencias sobre el juego aún se estudian a profundidad debido a las implicaciones socio-psico-económicas y la participación de su *fandom* en la perpetuidad de una tiranía

(Belaza *et al.* 2020). Esta terminó en 2022 con el anuncio de la renuncia al juego por parte de la persona detrás de “El Mittani”, quien tras afrontar problemas de la vida real –como su divorcio y muerte de su mascota– decidió dejar el juego para siempre (Chalk 2022).

Simulando lo totalitario

Cambiando de categoría de videojuegos a los simuladores, estos ofrecen una amplia selección de opciones y oportunidades que van desde ejercer el trabajo de tus sueños: piloto de aviones, director técnico de un equipo de fútbol o granjero moderno; hasta cumplir las ambiciones más profundas de los jugadores: gobernante absoluto del mundo.

Es el caso del experimento de Vincent Oscala, entonces estudiante de arquitectura en Filipinas y aficionado al videojuego *SimCity 3000*, un simulador de administración urbana que busca dar un sentido de realismo a través de dinámicas aleatorias de desastres naturales y la exigencia de contemplar los servicios e interconectividad de la ciudad para mantener a la población contenta, con oportunidades laborales y representando ingresos constantes al erario.

El proyecto tuvo una duración de un año y medio en el planteamiento teórico y matemático, más otro año y medio de ensayo y error con dos ciudades descartadas hasta formar Magnasanti (Márquez 2021), basándose en la geometría de la rueda de Bhavacakra, la rueda de la vida y la muerte en el budismo, optimizando los espacios de tal forma que los ciudadanos no tuvieran que desplazarse más allá de sus propias cuadras para cubrir todas sus necesidades, desde las laborales hasta las de esparcimiento, viviendo en grandes edificios de unidades

departamentales y básicamente condenados a morir en el mismo sitio en el que nacieron.

La reducción de delitos y el excelente orden social estaba basado en la persecución de los menores delitos, evitando que estos pudieran escalar o incentivaran al resto de la población a cometerlos. Altamente apoyado por su fuerza pública y la poca comunicación entre sectores, la población se refugia en todo el entretenimiento que puedan consumir: deportes, cine o parques principalmente, de tal forma que, en palabras de Oscala:

No se rebelan ni organizan revueltas ni generan caos social. Nadie se plantea desafiar al sistema con medios físicos porque impera un estado policial hipereficiente que los mantiene a raya. Todos están idiotizados, enfermos, esclavizados y manipulados de tal forma que el sistema se pueda perpetuar durante miles de años. 50 000, para ser exactos. Están todos atrapados en el tiempo y en el espacio (Serry 2015, párr. 14).

El alto costo de una vida perfectamente organizada y diseñada por el gobierno viene de la mano de un ambiente altamente contaminado en el aire, la pérdida de toda libertad y una esperanza de vida que no supera los 50 años; además de una desconexión total del resto del mundo, pues la ciudad Magnasanti está diseñada para que nadie entre ni salga de la ciudad. Desde su presentación, el autor causó revuelo por la potencial aplicación en la vida real, debate que ha sido recientemente reabierto ante el panorama de “ciudades inteligentes”, donde la tecnología reduce cada vez más la necesidad de salir de casa (Escribano 2015) y el entretenimiento representa la principal preocupación de las personas, tal como se vio con la explosión de las redes sociales durante los eventos de COVID-19.

La anarquía absoluta

Continuando sobre los juegos de simulación y construcción resulta necesario siempre mencionar a *Minecraft*, el juego que superó todo récord de ventas y jugadores, manteniéndose con una conectividad aproximada de 600 millones de jugadores en todo el mundo, fue y será un fenómeno que revolucionó la industria y el mundo por igual. Al punto de que existen planes de estudio en el mundo que lo incluyen como método de aprendizaje en gestión de recursos, trabajo en equipo, programación y diseño (Schulkin 2020).

Además, el juego ha inspirado una serie de servidores o mundos dedicados a temas en específico, tales como: la exploración de sitios históricos, juegos de rol inmersivos, lucha por supervivencia e, inclusive, dedicados a estudios religiosos con servidores de interacción cristiana o católica. Sin embargo, existe un servidor que desde sus inicios, en 2010, se dedicó exclusivamente a la anarquía, donde –a diferencia del resto de servidores– no se planteaba regla alguna ni en trato con los demás ni en cuanto administración de recursos, el servidor fue llamado 2B2T (2Builders2Tools).

Su fama creció de manera exponencial dentro de la comunidad del videojuego, principalmente en expertos que deseaban un reto. De manera rápida la falta de limitaciones se hizo evidente: los saqueos de recursos, la constante cacería de nuevos jugadores y la creación de comunidades que buscaban alguna forma de organización y de otros que pretendían sembrar más caos. Su extensa duración hizo necesaria la presencia de observadores, escribanos e historiadores que de forma celosa se han dedicado a registrar los sucesos dentro del servidor: desde el dominio absoluto de algunos grupos organizados

de jugadores, la implementación de nuevos contenidos del juego y toda clase de *exploits* que los mismos jugadores han encontrado (ToxicDude 2021).

Algunos de los proyectos que en este mundo de construcción se han llevado a cabo van desde la inundación de la zona de aparición principal, la red de carreteras que comunican los cuatro puntos cardinales de un mundo teóricamente infinito, las bases secretas de las agrupaciones de jugadores y la implementación de grandes granjas automáticas que producen recursos a través de errores en el juego, para después repartirlos a través de cuentas automatizadas de *bots* a cambio de una ganancia monetaria en el mundo real.

Los estafadores conforman parte de la orden del día en el juego, encerrando a los nuevos jugadores u obligándoles a trabajar en su favor por algo de interacción en el juego o simplemente para poder dejar la zona principal, la cual ha sido construida y destruida por igual en el lapso de los 13 años de existencia que tiene el juego y cuyo mundo ahora conjunta un aproximado de 14tb de información (Lloria 2022). Hay una gran cantidad de interacciones que representa lo peor de la comunidad con agrupaciones abiertamente supremacistas o que reviven el nazismo, cultos, la dedicación a la explotación y esclavismo o el simple impulso de destrucción incivilizada (Schwalb 2021) que ha dejado desolado gran parte del mapa del juego, pero que a pesar de todo mantiene una comunidad activa y organizada desde la anarquía.

Menciones

El presente trabajo busca analizar algunos ejemplos principales de las tendencias de involución presentes en los videojuegos,

y si bien la mayoría de los ejemplos tienen una limitada filtración en la vida real, siempre es necesario señalar que existen algunas que, desde las comunidades, ya han atravesado el mundo digital; menciones necesarias como las situaciones de acoso sexual y laboral en estudios de desarrolladores de videojuegos como el caso de Blizzard (Sanmartín 2021), la creciente toxicidad y sexualización de los creadores de contenido (Edu-Portas 2019), y los intentos de cárteles de droga como el del CJNG por reclutar o secuestrar niños a través de los videojuegos más famosos del momento (Dalby 2021).

CONCLUSIONES

Los paralelismos entre la realidad de nuestro mundo analógico y el digital se desdibujan a ritmos crecientes gracias a que las capacidades tecnológicas cierran cada vez más los requisitos para la hiperconectividad necesaria en los videojuegos. Los ejemplos revisados a lo largo de este estudio solo forman una pequeña parte de los impulsos de involución y destrucción que los mismos jugadores han trasladado a sus mundos digitales.

El éxito o fracaso en una industria tan competitiva como la de los videojuegos depende exclusivamente de la comunidad que pueda, o no, formar. Asimismo, depende de la constante creación de contenidos o actualizaciones que mantengan la atención y las continuas medidas anti-hackeo o pirateo que vulnera al juego y al *fandom* por igual. Sin embargo, el mismo *fandom* se encarga de romper de manera constante las limitantes del juego y encontrar vulnerabilidades que resulten en beneficios dentro y fuera del juego por igual. Esta, por lo demás, es una tendencia tan natural como lo demuestra la historia de

la humanidad, que puede llegar a corromper todo con lo que interacciona. Además, se busca señalar la importancia y aplicaciones que los videojuegos tienen para el diseño de modelos de estudio y experimentación que ayuden a recuperar datos aplicables en la vida analógica, y no exclusivos de las ciencias sociales, si no de algunos casos como los de WoW y la plaga de sangre cuyos datos sirvieron durante la emergencia por COVID-19. Este es un caso que puede atraer la atención de más investigadores debido a que los videojuegos forman parte innegable del mundo y su información puede ayudar en el diseño de futuras comunidades.

REFERENCIAS

- Belaza, A., J. Ryckebusch, K. Schoors, L. E. C. Rocha y B. Vandermarliere. 2020. "On the connection between real-world circumstances and online player behaviour: The case of EVE Online". *PLOS ONE*. Octubre 21. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0240196>.
- Bergstrom, K. 2019. "EVE Online: Exceptionalism in Online Gaming Cultures". *Human Technology* 15(3): 304-325. Noviembre. https://www.researchgate.net/publication/337645762_EVE_Online_is_not_for_Everyone_Exceptionalism_in_Online_Gaming_Cultures DOI:10.17011/ht/urn.201911265022. DOI:10.17011/ht/urn.201911265022.
- Briseño, R. 2021. "Game over? Los videojuegos en la pandemia. Experto Tec nos explica". *Conecta*. Marzo 5. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/hidalgo/investigacion/game-over-los-videojuegos-en-la-pandemia-experto-tec-nos-explica>.

- Burke, K. 2022. "The shady side of EVE Online". *SVG*. Agosto 30. <https://www.svg.com/982260/the-shady-side-of-eve-online/>.
- CDRdude. 2009. Metagaming in Eve: The war so far... Febrero 9. <https://tl.net/forum/games/88121-metagaming-in-eve>.
- Chalk, A. 2022. "EVE Online's most notorious player has quit the game". *PCGamer*. Julio 24. <https://www.pcgamer.com/eve-onlines-most-notorious-player-has-quit-the-game/>.
- Dalby, C. 2021. "Carteles en México usan videojuegos para reclutar a menores". *InSight Crime*. Octubre 15. <https://insightcrime.org/es/noticias/carteles-mexico-usan-videojuegos-reclutar-menores/>.
- EduPortas. 2019. "Cosificación de la mujer en Twitch: Hiper-sexualización en plataformas de videojuegos". *Difusor Ibero*. Diciembre 29. <https://difusoribero.com/2019/12/29/cosificacion-de-la-mujer-en-twitch-hiper-sexualizacion-en-plataformas-de-videojuegos/>.
- Escribano, F. 2015. "Smart Cities, Participación y Gamificación. Un modelo Starcraftiano". *Jour*. Julio. https://www.researchgate.net/publication/324222780_Smart_Cities_Participacion_y_Gamificacion_Un_modelo_Starcraftiano.
- Lofgren, E. T., y N. H. Fefferman. 2007. "The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics". *The Lancet infectious Diseases*. Vol. 7, issue 9: 625-629, septiembre. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(07\)70212-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(07)70212-8).
- Lloria, A. 2022. "El servidor más antiguo de Minecraft son 14 TB de pura maldad, una sociedad tiránica a lo Mad Max con hackers, esclavistas y nazis". *3D juegos PC*. Julio 24. <https://www.3djuegospc.com/reportajes/servidor-antiguo-minecraft-14-tb-pura-maldad-sociedad-tiranica-a-mad-max-hackers-esclavistas-nazis>.

- Márquez, R. 2021. “Cómo la peor ciudad para vivir del planeta inspiró la ciudad perfecta en SimCity”. *Vida extra*. 24 de noviembre. <https://www.vidaextra.com/pc/como-peor-ciudad-para-vivir-planeta-inspiro-ciudad-perfecta-simcity>.
- MB, F. 2016. “Cómo Warcraft se ha convertido en mucho más que una leyenda de videojuegos”. *Xataka*. Marzo 29. <https://www.xataka.com/videojuegos/como-warcraft-se-ha-convertido-en-mucho-mas-que-una-leyenda-de-los-videojuegos>.
- MB, F. 2023. “World of Warcraft y el incidente de la Sangre Corrupta: el increíble caso de la mayor epidemia de la historia de los videojuegos”. *Vida Extra*. Septiembre 30. <https://www.vidaextra.com/cultura/world-of-warcraft-incidente-sangre-corrupta-increible-caso-mayor-epidemia-historia-videojuegos-1>
- Redacción RPP. 2021. “Videojuego consiguió récord de jugadores en una misma batalla en línea: 13 mil personas colapsan”. *Eve Online*. 5 de Enero del 2021 4:06 PM. <https://rpp.pe/videojuegos/juegos/eve-online-videojuego-consiguio-record-de-jugadores-en-una-misma-batalla-13-mil-personas-en-linea-noticia-1313472>.
- Rhoton, S. 2023. “Los 14 MMORPG más jugados en 2023”. *Liga de Gamers*. <https://www.ligadegamers.com/mmorpg-mas-jugados/>
- Sanmartín, J. 2022. “Activision Blizzard recibe una demanda más que vuelve a dejar claro su grave problema de discriminación y acoso”. *Vida Extra*. Octubre 13. <https://www.vidaextra.com/industria/activision-blizzard-recibe-demanda-que-vuelve-a-dejar-claro-su-grave-problema-discriminacion-acoso#:~:text=Desde%20hace%20algo%20m%C3%A1s%20de,la%20plantilla%20de%20forma%20sistem%C3%A1tica>.

- Schulkin, J. 2020. “Los videojuegos son también escuela: Minecraft como aula virtual”. *Infoabe*. Julio 9. <https://www.infobae.com/gaming/2020/07/10/los-videojuegos-son-tambien-escuela-minecraft-como-aula-virtual/>.
- Schwalb, J. 2021. “Socialization and Civic Engagement in the Virtual Field of Video Games”. Tesis de Maestría en Ciencias por la Illinois State University. <https://ir.library.illinoisstate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2467&context=etd>.
- Sterry, M. 2015. “Este tío se pasó el Sim City construyendo una ciudad totalitaria”. *FYI*. Febrero 12. <https://www.vice.com/es/article/yv9d9g/este-tio-se-paso-el-sim-city-construyendo-una-ciudad-totalitaria>.
- ToxicDude. 2021. “Minecraft 2B2T: La HISTORIA completa en ESPAÑOL”. Enero 4. https://www.youtube.com/watch?v=fJPUX_cGi8w&t=1s&ab_channel=ToxicDude.

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea. Volumen 2. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información/UNAM. La edición consta de 100 ejemplares. Coordinación editorial, Sergio Sepúlveda; formación editorial y corrección de pruebas Editorial Albatros, S.A. de C.V. Revisión de pruebas Carlos Ceballos Sosa y Marcos Emilio Bustos Flores. Apoyo en la compilación: Diana Isela Hurtado González. Fue impreso en papel cultural de 90 gr. en los talleres de Editorial Albatros, S. A. de C.V. Se terminó de imprimir en julio de 2024.