



Games and Digital Culture... What Lies Behind on-line Games?

This article is the result of research work (still in progress) on state of the art Mass Multiplayers On-line Games (MMOLG), in an attempt to build a theoretical and methodological descriptive framework of MMOLGs that synthesizes the main approaches and problems susceptible of study on the knowledge so far produced vis-à-vis this cultural phenomenon. The research team is constituted by lecturers in charge of four research groups of the School of Language and Communications, i.e. Language and Cognition; Information Sciences, Society, and Culture; Communications and Media, Culture, and Learning; and Information Society.

Keywords: Digital games, Mass Multiplayers On-line Games.

Submission date: October 29, 2008

Acceptance date: November 13, 2009

El artículo se deriva de la investigación en curso Estado del arte de la investigación sobre *Juegos Masivos en Línea de Múltiples Jugadores* (JMLMJ), donde se pretende construir un marco descriptivo teórico y metodológico de los JMLMJ que sintetice el conocimiento generado hasta el momento acerca de este fenómeno cultural, sus principales formas de abordaje y problemáticas dignas de estudio. El equipo de investigación está compuesto por profesores de cuatro grupos de investigación de la Facultad de Comunicación y Lenguaje; Lenguaje y cognición, Ciencia de la Información, sociedad y cultura, Comunicación, medios y cultura y Aprendizaje y Sociedad de la información.

Palabras Clave: Juegos digitales, Juegos Masivos en Línea de Múltiples Jugadores.

Recibido: Octubre 29 de 2008

Aceptado: Noviembre 13 de 2008

Origen del artículo

Este artículo es un informe (parcial) de la investigación *Estado del arte de la investigación sobre Juegos Masivos en Línea de Múltiples jugadores* (JMLMJ) desarrollada en la facultad de Comunicación y Lenguaje, de la Universidad Javeriana, Bogotá.

Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea?

Hace tiempo que ha venido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego —como juego— y en él se desarrolla

Johan Huizinga

Hace casi un siglo, en su obra cumbre *Homo ludens*¹ (1954), Huizinga conceptualizaba el juego como:

Una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. [...] Es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo. (1998, pp. 26-27)

Aunque estas palabras se refieren específicamente a lo que el autor considera las “formas superiores de juego”, los juegos sociales, desde su primera publicación hasta nuestros días, no han dejado de ser referentes obligados para todos aquellos interesados en abordar el fenómeno general del juego en su relación con la cultura. No tendríamos que ser nosotros la excepción y, menos aún, si se tiene en cuenta lo que significó conocerlas en momentos en los que, por otras diversas razones, ya nos “desvelábamos” aprendiendo a jugar *Second Life* y nos mataba la curiosidad por entender las experiencias de juego propias de los juegos masivos en línea de múltiples jugadores (en adelante, JMLM), que ya habíamos empezado a concebir como la clase más paradigmática de juego.

En principio, no imaginamos que aquello antes valorado como meras afirmaciones pertinentes para nuestra investigación, se convertirían en referentes fundamentales de aproximación a esta actividad humana, que emerge del entorno digital como si fuera la realidad misma y que logra captar

* **Nadya González Romero.** Colombiana. Magíster en Lingüística de la Universidad Nacional de Colombia y profesora de planta de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Pontificia Universidad Javeriana. **Correo Electrónico:** ngonzalez@javeriana.edu.co.

Adriana Salazar. Colombiana. Profesora del Departamento de Lenguas de la Pontificia Universidad Javeriana. Magíster en Lingüística de la Universidad Antioquia. Perteneció al grupo de investigación Lenguaje y cognición de la Facultad de Comunicación y lenguaje. **Correo Electrónico:** adriana.salazar@javeriana.edu.co.

Alcides Velásquez. Colombiano. Master of science del Georgia Institute of Technology en Digital Media - Atlanta. Miembro del grupo Ciencia de la información, sociedad y cultura de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Universidad Javeriana. **Correo Electrónico:** alcides@javeriana.edu.co.

1. Si bien esta obra fue publicada en 1954, las ideas allí plasmadas por el autor datan de principios del siglo XX, a juzgar por la fecha de su prólogo, el 15 de julio de 1938, y lo que afirma en su contenido “Hace tiempo que ha venido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego —como juego— y en él se desarrolla. Podrán encontrarse huellas de ella en todos mis escritos a partir de 1903” (Huizinga, 1998, p. 8).

de una manera sorprendente a niños, adolescentes, jóvenes y adultos.

Y es que los JMLMJ constituyen la prueba reina a favor de la tesis de Huizinga “la cultura brota del juego”, porque, entre otras cosas, no hay un objeto en la realidad más susceptible de ser identificado como generador de cultura por la mera realización de acciones libres, ejecutadas “como si”. Esto es evidente si comparamos la propuesta de este visionario autor con las experiencias de juego que los JMLMJ posibilitan.

Para Huizinga, jugar, lejos de ser una actividad trivial y simple, involucra varias características que le otorgan un papel fundamental en la constitución de la cultura. Una de ellas es la *libertad*, entendida como una actividad

libremente asumida y elegida por el placer que trae consigo la posibilidad de disfrute y la libertad de abandono. Por lo mismo, el juego construye un espacio grato paralelo a la vida corriente, pero que, al mismo tiempo, se integra en ésta. En la cotidianidad, el juego se ubica dentro del tiempo de ocio y para el ocio, un espacio libre y diferente cargado de sentido en sí mismo y no por fuera de él. Por lo mismo, el juego también se caracteriza por ser una actividad que se *distingue de la vida corriente* y que, incluso, busca escaparse de ésta. Este escape es una forma de cancelar de forma temporal el mundo cotidiano y la dinámica de la vida corriente, que otorga la posibilidad de ser otro para actuar de forma diferente. El juego se convierte, entonces, en un oasis que *absorbe* tanto a quien lo realiza, que le hace perder la noción habitual del tiempo, del espacio y, en muchos casos, hasta el cubrimiento de necesidades vitales, como la alimentación y el sueño.

En ese sentido, el juego eleva al jugador hacia otros mundos posibles, donde se asumen nuevas acciones, situaciones e identidades. Para ello, todo juego crea un *tiempo* y un *espacio* particulares, delimitados, demarcados claramente y regidos por *reglas*, que los convierte en terrenos cercanos a lo

Todo juego crea un tiempo y un espacio particulares, delimitados, demarcados claramente y regidos por reglas.

sagrado, en cuanto dominios regidos y controlados con rituales que tienden a la repetición. En este espacio se establece un orden riguroso, dentro del cual se actúa con libertad, pero siempre dentro de los límites propuestos por el juego.

Esta aparente contradicción de tener libertad con límites permite que surja otra de las propiedades del juego, la *tensión*, la incertidumbre, el azar, en un esfuerzo que tiene como objetivo un producto determinado esperado, pero no del

todo posible. Esto implica ponerse a prueba, retarse dentro de unos límites, y es allí precisamente donde está el componente ético implícito. Esta libertad con límite es compartida por todos aquellos que decidan inscribirse en ella, por esto

es posible afirmar que *se juega con otros o al lado de otros*, pues es el reconocer a otros como jugadores lo que permite crear comunidades, con las dinámicas particulares que esto implica.

De los JMLMJ brotan **ciberculturas**

Pero, ¿qué son los JMLMJ y por qué cargarles tanta responsabilidad? Empecemos por decir que dentro de los juegos digitales este género agrupa a todos aquellos que se juegan en línea, con la participación masiva, en un solo espacio virtual, de jugadores de cualquier parte del planeta, lo que —en parte— define la naturaleza múltiple de sus jugadores. De acuerdo con la información aportada por el directorio de juegos en línea (<http://www.mpogd.com>), consultado en noviembre de 2007, se encuentran registrados 275 JMLMJ, dentro de los cuales encontramos, entre muchos otros, Ultima Online, Everquest, World of Warcraft y Second life. Alrededor de este último plantearemos nuestro punto de vista sobre el potencial de los JMLMJ como generadores de cultura.

Second Life, producido por el Linden Lab de San Francisco y dado a conocer más ampliamente a partir de 2003, es un caso bastante ilustrativo de

cómo se puede realizar una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente; pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador.

Second Life es una plataforma virtual donde el jugador tiene la oportunidad de vivir una vida paralela, en la que puede ser y hacer lo que quiera por medio de interacciones sociales que le permiten integrarse a comunidades, compartir experiencias, desarrollar proyectos, construir objetos, investigar, hacer negocios, entre muchas otras actividades. Desde su ingreso, el jugador se ve obligado a tomar las decisiones fundamentales necesarias para asegurar su permanencia en la plataforma; se le plantea la necesidad de inventarse una identidad virtual o avatar, con lo cual se ve ante la situación de decidir ¿quién es? ¿Quién quiere ser? ¿Qué va a hacer? Una vez allí encuentra todas las herramientas necesarias

para actuar, crear contenidos y objetos, al programarlos para que interactúen con los otros “habitantes” de la comunidad virtual. Es precisamente esa identidad virtual la que le permite existir y permanecer en el ciberespacio para realizar las acciones que desee; crear o participar en una historia, interactuar con otros jugadores a través de sus avatares. En esto último ya se evidencia la aparición y desarrollo de sentidos y significados que elaboran elementos culturales (Squire, 2002), que devienen más potentes que los propios de la actividad de juego no mediada digitalmente. Esto se debe a su naturaleza inmersiva.

Por ser inmersivos, los JMLMJ proporcionan experiencias de **juego absorbentes**

Para Murray (1997), una de las propiedades esenciales de los nuevos medios digitales es la capacidad de representar un espacio en el cual el usuario se puede sumergir. A través de herramientas visuales similares a las del cine y la televisión, los medios

digitales representan un espacio. Sin embargo, y en esto radica su vital diferencia, los medios digitales representan un espacio que es navegable, mediante el cual el usuario se mueve, basándose en las posibilidades de interacción que le son propias (Murray, 1997). Así, una manifestación de los nuevos medios digitales, los JMLMJ, también cuentan con esta propiedad. Es precisamente su naturaleza inmersiva lo que los hace *absorbentes*; el grado de involucramiento al que pueden llegar los jugadores va más allá de la simple sensación de estar dentro del juego (Squire, 2002).

En estos cibermundos de narrativas abiertas, los jugadores ponen de sí más de lo que ellos mismos hubieran imaginado, porque allí pueden dar rienda suelta a su fantasía para “hacer” o “ser” lo “que quieran”. Según lo planteado por Nick Yee (en *La era del videogame*, 2008), en Second Life, la gente del común que vive en una situación cotidiana

En *Second Life*, alrededor del 80% de los personajes femeninos son jugados por hombres (Kelman, 2008).

rutinaria, con trabajos aburridos e instrumentales, entra a estos mundos para dejar de ser esa persona sin nombre, para convertirse en un héroe, en un personaje importante con poder, con cualidades especiales. La mayoría de los jugadores dedica buena parte del tiempo vistiendo sus personajes, como si se estuviera transformando o creando a sí misma en la persona que quiere ser; así, en Second Life, alrededor del 80% de los personajes femeninos son jugados por hombres (Kelman, 2008). Nuevamente, nos encontramos con la creación de identidades, significados y sentidos culturales.

Entre el **espacio físico** y el **ciberespacio** se juega y se vive

Jugar un JMLMJ implica una cohabitación perfecta entre espacio físico y ciberespacio; desconectarse por un momento no necesariamente significa abandonar el juego, pues lo que distingue a los JMLMJ de otros es su capacidad para seguir existiendo, aún cuando el jugador se desconecta. Son

mundos *persistentes*. Mientras tengan existencia física en términos de objetos virtuales soportados por la infraestructura de *hardware* adecuada, ocurren como discurre la vida. En cualquier otro juego digital, el jugador detiene su sesión, se desconecta, realiza otras actividades, y vuelve a conectarse para retomar el juego donde lo dejó. En un JMLMJ como *Second Life* volver a conectarse es como regresar a un lugar que no se visitaba hacía mucho tiempo. El jugador encontrará que algunas cosas han cambiado, que algunas personas ya no están, que hay nuevos habitantes, otras experiencias, historias y misiones. Esa capacidad de persistir, seguir existiendo, en ausencia del jugador cualifica enormemente la experiencia de juego y garantiza la realización de obras y proyectos de larga duración y en colectivos. Por medio de una búsqueda sencilla en *You Tube*, el lector podrá acceder a un sinnúmero de proyectos colectivos creados en *Second Life*, cuyo valor cultural es innegable.

Conjugado todo lo anterior, emerge el verdadero potencial de los JMLMJ; por su capacidad para contener un número ilimitado de jugadores —cientos, miles y hasta millones—, éstos se constituyen en espacios reales de encuentro *masivo* entre seres humanos, lo que da lugar a prácticas de socialización entre personas de diferentes lugares, culturas, edades. Es precisamente en ese momento que la cultura “brota”; las interacciones entre avatares generan comunidades virtuales con prácticas sociales compartidas (políticas, económicas, culturales, deportivas) que muchos investigadores han catalogado como “ciberculturas” (Squire, 2002).

Como se puede ver, el jugador, más que un mero consumidor, participa en la construcción del juego a partir de lo que le propone el diseñador. Así las cosas, los mundos propios de este tipo de juegos son *diseñados* y *emergentes*, pues son una hibridación de los sistemas que construyen los diseñadores y la forma como la gente los habita a la hora de construir comunidades y elaborar historias en experiencias de juego, historias que si bien son posibilitadas por el diseño, lo desbordan (Squire, 2002). Esos mundos son producto de lo que Robin-

son (citado en Square, 2002) denomina “*dialogic negotiation*”, entre el diseñador y el jugador.

En el momento en que el jugador interactúa con el sistema imprime partes importantes de su personalidad e identidad y genera movimientos que producen transformaciones creativas de esencia que obligan a modificar el diseño. Los unos diseñan espacios, los otros juegan en ellos, y luego los primeros revisan y ajustan el diseño de acuerdo con lo que la actividad de jugar deja ver (Squire, 2002)². Este fenómeno ha llamado la atención de muchos investigadores. Salazar, por ejemplo, en *Cibontology, The ontology of “Online Being” and the (re)allocation of de “Ciborg” Notion*, lo caracteriza como un proceso de *ciborización*, donde una entidad biológica se mezcla con un sistema informático para crear una nueva identidad personal y, por lo mismo, social.

LOS JMLMJ COMO **realidades** dignas de estudio

El poder cultural de los JMLMJ y lo que han representado como fenómeno social ha sido advertido por la comunidad académica; es evidente su potencial investigativo en los ámbitos teórico y metodológico, sobre todo para las ciencias sociales³.

.....

2. Lo anterior es posible porque en cuanto a su estructura de *software*, son *escalables* y *expandibles* (Gil, Tavares, y Roque, 2005). Esto significa que para que un JMLMJ sea viable debe contar con unas características internas (arquitectura) específicas adecuadas al contexto de uso concreto. A este respecto, el concepto de escalabilidad es fundamental (2005); el sistema debe estar en capacidad de responder a las cada vez más grandes y complejas demandas de los jugadores, sin que se afecte la calidad (no degradación) de la experiencia interactiva. Igualmente, el juego debe tener un componente de simulación que les permita a todos los usuarios, miles de jugadores, compartir el mismo evento y/o contexto interactivo en el mismo momento.
3. Las ciencias sociales han abordado el tema en numerosas oportunidades; como lo demuestran las cifras. De las 2.136 investigaciones sobre las cuales basaron su estudio, Bragge y Storgårds (2007) encontraron que el 30% habían sido realizadas desde las ciencias sociales; en segundo lugar están las ciencias de la salud, con un 29%.

De hecho, ya existe un buen número de investigaciones que ilustran su relevancia —cultural y social—, al punto que se puede distinguir en torno a ellos un campo de estudio amplio y complejo, dentro del cual se identifican enfoques, tendencias, temáticas e, incluso, intentos de caracterizar el campo como área de investigación (Squire y Steinkuehler, 2004; Klastруп, 2003; Taylor, 2004; Salazar, 2005; Chiuppesi, 2005).

Es interesante el giro que han dado los estudios sobre videojuegos en general desde el surgimiento y popularización de los JMLMJ. Ya en el 2001, se proponía hacer un viraje en las temáticas desde las ciencias sociales (Jeanne Funk, 2001, y Jonathon Freedman, 2001, citados en Squire, 2002), para centrar el debate en aspectos culturales y sociales, en las prácticas y usos, más que en los efectos e impactos (Squire, 2002).

Para entonces, existían ya algunos precursores de esos estudios sobre la identidad en las comunidades virtuales (Sherry Turkle, 1996, citado en Squire, 2002) y la relación entre videojuegos y aprendizaje (Arnseth, 2006, citado en Squire, 2002)

Si antes del 2002 las preocupaciones investigativas se centraban en los posibles impactos y efectos sobre el comportamiento y sobre la violencia, después de este año se observa una apertura a nuevas perspectivas de investigación, pues comenzaron a aparecer nuevas temáticas para abordar los videojuegos, lo cual se refleja en el estudio de perfil de Bragge y Storgårds (2007) —empiezan a aparecer palabras clave como *juegos en línea* (once recurrencias) y *aprendizaje* (seis recurrencias), y se presenta un crecimiento de la palabra *relaciones* (que pasa de cinco recurrencias, a ocho)—.

En contraste con el aumento en las temáticas de estudio y el número de investigaciones sobre JMLMJ, se puede observar que son escasos los estudios en los que se hacen planteamientos explícitos relacionados con el estado del arte de las investi-

gaciones en este tipo particular de videojuegos. Sin embargo, nos hemos topado con afirmaciones importantes en los estudios de Javier Salazar y Kurt D. Squire, que señalan cómo los intereses investigativos se centran en problemáticas muy estrechamente relacionadas con las culturas que emergen de las experiencias de juego.

Salazar (2005) nos hace ver cómo el estudio de los JMLMJ se ha centrado, fundamentalmente, en cuatro temas: aspectos sociales del juego, asuntos individuales del jugador, temas narratológicos y temas ludológicos. Sostiene que aunque estas diferentes perspectivas no son excluyentes, los estudios tienden a centrarse exclusivamente en una sola de ellas, ignorando las demás. Esto ha conducido a visiones fragmentadas y desarticuladas que no resultan tan útiles cuando se desean identi-

Es urgente comprender a fondo la esencia de esas nuevas formas de ocio, por lo que es en sí el juego para el ser humano y lo que significa el hecho de que ahora se juegue en línea y en entornos digitales.

ficar temáticas, perspectivas, enfoques y alternativas para futuras posibles investigaciones en este tema. Uno de esos aspectos que se ha dejado de lado, según el autor, es el de la identidad, las características esenciales de los seres que pueblan los mundos virtuales en los que se desarrollan los JMLMJ. Salazar propone en su

artículo ilustrar —a través de una experiencia de juego vivida por él mismo— cómo la utilización de un modelo teórico orientado hacia la ontología de esos seres (*The Ontology of MMORPG Beings*) permite recolocar esas cuatro tradiciones de estudio en un marco coherente. Esto nos demuestra la utilidad de los modelos teóricos integradores en la investigación de fenómenos sociales.

Para Kurt D. Squire (2002), la teorización alrededor de éstos ha dado un giro importante, por cuanto ya incluye temas de diversos campos, como economía, política, sociología, filosofía y educación. En su artículo, Squire reporta el estudio del juego *Star Wars Galaxies*, y describe, a partir de la etnografía, las primeras etapas de desarrollo de la cibercultura, haciendo un énfasis especial en las prácticas discursivas en este espacio virtual. Con

su estudio, logra ilustrar las tensiones que emergen de manera natural en la comunidad entre estilos de jugar y concepciones teóricas sobre cómo diseñar; y la historia preespecificada desde el diseño y la historia que emerge al jugarlo.

Chiappesi (2005), quien se ha planteado de manera más directa el interrogante sobre el estado del arte de las investigaciones sobre JMLMJ y se concentra únicamente en las investigaciones que abordan la perspectiva social, augura la permanencia de este género de videojuego por razones de tipo económico—los JMLMJ generan grandes ganancias—y por la estructuración de relaciones sociales entre los jugadores, dividiéndolas en dos: las que se centran en el jugador y el mundo en línea, y aquéllas centradas en el carácter de las relaciones sociales establecidas alrededor del juego.

Este autor destaca el trabajo de varias organizaciones para difundirlos, específicamente reconoce el trabajo de Digital Juegos Research Association (DIGRA), el Centro de Investigación de Juegos por Computador de la Universidad de Copenhague (2004) y Game Studies, *The International Journal of Computer Game Research*. El autor hace un llamado a los investigadores sociales italianos para que estudien este fenómeno, al considerar que la participación de jugadores italianos, principalmente jóvenes, se incrementará, y el resultado de dichas investigaciones podría beneficiar la comprensión de aspectos relacionados con la socialización.

Otros autores que se han ocupado de asuntos relacionados con el estado de los estudios sobre JMLMJ son Klastrop (2003) y Taylor (2004). Si bien estos dos autores presentan una visión histórica de los mundos virtuales, el primero va más allá, al exponer una conceptualización de este objeto virtual y sus propiedades esenciales relacionadas con Internet; y propone un marco conceptual analítico para aproximarse a los mundos virtuales existentes.

Como se puede observar, a partir de los consensos generales que se advierten en los estudios mencionados se puede conjeturar que los mundos virtuales provistos por las plataformas

de JMLMJ constituyen espacios únicos para elevar la experiencia de juego a su máxima expresión, entendido como generador de cultura. Si para Huizinga el juego es una dimensión constitutiva de lo humano, nosotros podemos advertir que ésta se amplifica en el entorno digital y encuentra su esencia cuando el jugador deja de ser un mero consumidor y asume roles de creador, productor y distribuidor.

Es urgente comprender a fondo la esencia de esas nuevas formas de ocio, por lo que es en sí el juego para el ser humano y lo que significa el hecho de que ahora se juegue en línea y en entornos digitales.

Referencias

- Bragge, J. y Storgårds J. (2007), “Profiling Academic Research on Digital Games Using Text Mining Tools” (en línea), disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/07311.26413.pdf>, recuperado: 15 de marzo de 2008.
- Chiappesi, M. (2005), “MMORPG: a review of social studies” (en línea), disponible en: <http://www.serra.unipi.it/dsrlab/trimestrale/2005/MMORPG%20-%20en.pdf>, recuperado: 1 de mayo de 2008.
- Gil, R.; Tavares, J. P., y Roque, L. (2005), “Architecting Scalability for Massively Multiplayer Online Gaming Experiences”, University of Coimbra.
- Huizinga, J. (1998), *Homo Ludens*, Madrid, Alianza.
- Kelman, N. (2008), “La era del *videogame*” (en línea), disponible en <http://archivodocumental.wordpress.com/category/informatica/videojuegos/>, recuperado: 21 de abril de 2008.
- Klastrop, L. (2003), A Poetics of Virtual Words. Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference, RMIT, Melbourne.
- “Multiplayer on Line Game Directory” (en línea), disponible en: <http://www.mpogd.com/games/massively.asp?first=Z>, recuperado: 27 de noviembre de 2007.

- Murray, J. (1997), *Hamlet in the Holodeck, the Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge.
- Salazar, J. (2005), "On the Ontology of MMORPG Beings: A Theoretical Model for Research. Proceedings of DIGRA 2005", en *Changing Views-Worlds in Play* (en línea), disponible en <http://www.digra.org>, recuperado: 2 de abril de 2008.
- (2004), "Cybontology: The Ontology of the Online Being and the (re)localization of the Notion of the 'cyborg'", en *II Congreso online del observatorio para la cibersociedad* (en línea), disponible en http://www.cibersociedad.net/congres2004/index_es.html, recuperado: 8 de mayo de 2008.
- Squire, K. (2002), "Cultural Framing of Computer/Video Games", *Game Studies*, vol. 2, Issue 1.
- ; Steinkuehler, C. (2004), *Generating Cybercultures; The Case of Star Wars Galaxies. Chapter Submission for Cyberlines: Languages and cultures of the Internet*, 2.^a ed., Albert Park (Australia), James Nicholas Publisher.
- Taylor, T. L. (2004), "The social Design of Virtual Worlds: Constructing the User and Community Through Code", en: Consalvo M. *et al.* (eds.), *Internet Research Annual*, vol. 1, Selected Papers from de Association of Internet Researchers Conferences 2000-2002, Nueva York, Peter Lang.