

Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad
43 JAIIO - 43 Jornadas Argentinas de Informática
4 y 5 de septiembre de 2014

Título: “Juegos Online: ¿Por qué dejan de jugar? Causas y consecuencias en los lazos de solidaridad informacional y en la Comunidad Virtual”

Chairs:

Laura Marotias (Agenda Digital Argentina / SOLAR)

Esteban Torre (Conectar Igualdad - ANSES)

Área: Tecnologías en comunidades

Lazos de solidaridad de nuevo tipo en el marco de comunidades virtuales.

Modalidad: Monografía

Autor: Martín Ariel Gendler¹

Pertenencia Institucional: FSOC-IIGG-CIN-UBA

Mail: martin.gendler@gmail.com

Palabras clave: juegos online, nuevos lazos de solidaridad, comunidad virtual, capitalismo cognitivo, abandono

Resumen:

En trabajos anteriores hemos explorado los lazos y relaciones sociales que mantienen los individuos desde el año 2009 en la plataforma del servidor argentino de dos juegos MMORTS² analizando las relaciones sociales, roles simbólicos y Lazos de Solidaridad Informacional (Gendler, 2012a) generados entre los participantes en el marco de una Comunicación Mediada por Computadoras cristalizada en la

¹ Estudiante avanzado de Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA y locutor de radio. Forma parte del proyecto UBACyT de Investigaciones sobre la Sociedad de la Información “*Política y creatividad social: nuevos escenarios en la cultura digital*” dirigido por Silvia Lago Martínez, con sede en el Instituto de Investigaciones Gino Germani. Colabora desde el año 2013 en el Seminario “*Internet, Cultura Digital y nuevas prácticas para la resistencia social*”. Actualmente ha ganado una beca CIN para el proyecto “*Comunidades Virtuales, lazos de solidaridad, nuevas subjetividades y apropiaciones mercantiles en el marco de la interrelación a través de los juegos online*” bajo la dirección de Silvia Lago Martínez.

² videojuegos de estrategia en tiempo real multijugador masivos en línea

conformación de una comunidad virtual (Castells 1997, Levy 2007), lazos que se extienden a otras esferas de la vida humana.

Hemos estudiado estrategias de las empresas proveedoras del juego para obtener ganancias económicas mediante la Apropiación Incluyente (Zuckerfeld, 2011) de las interacciones y relaciones sociales formadas.

El presente trabajo buscará **ahondar en los casos donde los usuarios abandonan el juego**, en torno a analizar y explorar tanto las causas de este abandono como sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional, los roles simbólicos y en la sociabilidad antes constituidos.

La metodología utilizada consta de un trabajo de campo, entrevistas en profundidad y encuesta online con 250 respuestas.

La relevancia está en analizar vínculos, lazos e identidades *distintos* a los elaborados en el capitalismo industrial en congruencia con nuevos modos de desarrollo capitalistas, nuevas formas laborales y de sociabilidad del capitalismo cognitivo o informacional.

Introducción:

En la década de 1970 se comienzan a vislumbrar diversos cambios político-económico-sociales en las distintas sociedades de nuestro tiempo.

El modelo de producción industrial solventado en su articulación con el Estado de Bienestar comienza a desquebrajarse en torno a nuevos modos y formas en la producción.

El desarrollo global de la tecnología y su penetración en las todas las esferas de la vida social trae aparejado el surgimiento de un nuevo modo de producir capitalistamente, lo que diversas corrientes del pensamiento han llamado “capitalismo informacional” (Castells, 2001a) y otras “capitalismo cognitivo” (Boutang, 1999; Rullani, 2004; Blondeau, 1999) que comprende un cambio en el modo de desarrollo (Castells, 1995) dentro del capitalismo al pasar a ser el conocimiento/información el principal insumo de la producción de bienes por sobre la materia y energía lo que conlleva a diversos sectores de Poder a replantear las legislaciones y estrategias de acumulación vigentes.

A su vez, comienza a gestarse un proceso de reconfiguración de los lazos sociales y de solidaridad que imperan en los diversos colectivos humanos, generando un *proceso de cambio* en las relaciones sociales “típicas” del capitalismo industrial.

El surgimiento de foros de debates, juegos interactivos y las más recientes “redes sociales” favorecen la interacción de múltiples sujetos a través de la Web mediante una Comunicación Mediada por Computadoras (Castells, 1997) y se convierten en canales potenciales para la creación de vínculos profundos.

El presente trabajo buscará ahondar en los casos donde los **usuarios abandonan el juego**, en torno a analizar y explorar tanto las causas de este abandono como sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional, los roles simbólicos y en la sociabilidad antes constituidos profundizando un trabajo anterior.

Nuestra metodología consistirá en lo que tradicionalmente se puede conocer como “**trabajo de campo**”, donde el nivel de complejidad radica en que el “campo” no está ubicado en una gran ciudad o una comunidad aborigen aislada sino en los diversos ámbitos de la vida cotidiana del investigador (el propio hogar, oficina, lugar de

trabajo, universidad, etc.) al permitir la expansión de las tecnologías digitales en la vida cotidiana múltiples puntos de acceso al espacio online en todo tiempo y lugar. Se han efectuado una serie de entrevistas en profundidad a diversos sujetos activos del juego para poder conocer y analizar las diversas representaciones, juicios de valor, acciones y relaciones mantenidas por los mismos en el marco de éste y como éstas se extienden a otros ámbitos de la vida cotidiana por fuera del juego y cuales son sus transformaciones tras el hecho disruptivo del abandono del espacio de juego.

Asimismo, se ha realizado una encuesta online de **250 casos** a diversos jugadores **para complementar la información cualitativa**.³

Cabe aclarar al lector, que éste trabajo es una continuación en la investigación y profundización de trabajos anteriores, por lo que muchos elementos del marco teórico y conceptos elaborados anteriormente se mantienen, otros se abandonan, otros se reelaboran y otros se profundizan con nuevos aportes teóricos surgidos y/o hallados por el autor en el lapso de tiempo que media entre las investigaciones.

Contexto de Posibilidad: pasaje del Capitalismo Industrial al Capitalismo Cognitivo

Desde la década de 1970 se empiezan a entrever profundos cambios en el modo de producción capitalista, donde *“La revolución de la tecnología de la información ha sido útil para llevar a cabo un proceso fundamental de reestructuración del sistema capitalista... una nueva estructura social asociada con el surgimiento de un nuevo modo de desarrollo, el informacionalismo, definido por esta reestructuración del modo capitalista de producción”* (Castells, 2001a: 5)

En nuestros trabajos anteriores hemos desarrollado en profundidad este pasaje, por lo que por cuestiones prácticas en el presente trabajo brindamos un pequeño punteo:

* **Desarticulación del Estado de Bienestar:** En el caso argentino, donde el trabajo siempre fue un **factor de fuerte integración y cohesión** y donde el Estado se caracterizó tradicionalmente por políticas paternalistas y de contención, la

³ Esta encuesta fue realizada mediante una plataforma de encuestas online que permitió lograr el número de casos deseados con relativa velocidad. Contó con 43 preguntas distribuidas en torno a 3 perfiles distintivos: “no jugadores, jugadores de juegos online en general, jugadores de juegos específicos (por ejemplo solo juegos sociales). Los perfiles de “jugadores de juegos online en general” respondieron las 43 preguntas del cuestionario(en cambio los otros 2 perfiles respondían un número mas acotado de preguntas, principalmente para obtener datos que no han sido utilizados en esta investigación), que incluían distintos aspectos de caracterización del individuo, juegos jugados, tipos de relación con otros jugadores, tiempos de juego y diversas preguntas para lograr dilucidar la intensidad de los lazos generados (preferentemente vía declaración de la realización de diversas actividades que favorecían o no la interacción y fortalecimiento del grupo). Contó con una distribución final de 50% hombres y 50% mujeres, con un rango de edad entre 16 y 70 años (si bien predomina en la composición de la muestra la **población menor a 55 años** con un 87%, lo que nos habla de la composición de jugadores de estos juegos), todos ellos jugadores de servidores argentinos de juegos online y un 99% de ellos radicados actualmente en el territorio de la República Argentina.

desarticulación del Estado de Bienestar generó cambios que impactaron fuertemente en las relaciones materiales y simbólicas de los individuos gestándose así un **desgarramiento en el tejido social** (Svampa, 2005) al debilitarse o modificarse drásticamente los lazos tradicionales que regían la vida de los sujetos.

Al quedar los individuos en una situación de relativo desamparo y abandono (por parte de un Estado mucho más limitado) frente a los desafíos político-económico-sociales de la vida cotidiana se produce una **profunda individualización** en el modo de encarar las acciones cotidianas, al reinar en el imaginario colectivo un profundo descreimiento de los partidos políticos, de la política en general y de las instituciones tradicionales como canales de expresión y de posibilidad de un cambio social o individual, en una situación que, siguiendo a Durkheim (2006a), nos arriesgamos a llamar **anómica**⁴.

* **Cambios en la esfera productiva/laboral:** el pasaje del capitalismo industrial al cognitivo implica lo que Castells (1995) denomina “**un nuevo modo de desarrollo**” dentro del modo de producción capitalista dónde el insumo “conocimiento/información” sea el principal por excelencia. Para Castells “*los modos de desarrollo son los dispositivos tecnológicos mediante los cuales el trabajo actúa sobre la materia para generar el producto, determinando en definitiva la cuantía y calidad del excedente. Cada modo de desarrollo se define por el elemento que es fundamental para fomentar la productividad en el proceso de producción*” (Castells, 1995: 32). Cabe destacar que el modo de desarrollo penetra el conjunto de estructuras, instituciones y relaciones sociales, permeándolas. Esto no significa automáticamente el fin de la producción agraria o el cierre de todas las industrias de un país, pero sí significa el comienzo de una reestructuración de sus estructuras, instituciones y relaciones sociales adaptándose al nuevo modo de desarrollo vigente.

Este nuevo **modo de desarrollo informacional**(Castells, 1995) define su cambio al producir un nuevo tipo de mercancías, los llamados Bienes Informacionales⁵ que son “*Bienes obtenidos en procesos cuya función de producción está signada por un importante peso relativo de los gastos (en capital o trabajo). En todos los casos se trata de bienes en cuya producción los costos de las materias y de la energía son despreciables frente a los de los conocimientos involucrados.*” (Zukerfeld, 2010a: 3) Esto no elimina la producción de bienes industriales sino que queda relegada o subsumida ante la nueva producción informacional, la que tiene correlación en el **surgimiento de un cuarto sector de la economía** denominado “Sector Informacional” donde se producen estos BI.

Los BI primarios (Zukerfeld, 2010a) compuestos puramente de información digital, tienen su materialidad en los Bits que los componen. Siguiendo el planteo de Cafassi (1998) no solamente los BI tienen materialidad, sino que cuentan con una característica particular que **pone en jaque** el sistema de valorización tradicional capitalista. Esta “ontología del bit” (dada la fácil replicabilidad sin pérdida de calidad

⁴ Entendiendo a la Anomia como el “*momento en el que los vínculos sociales tradicionales se debilitan y la sociedad pierde su fuerza para integrar y regular adecuadamente a los individuos, generando fenómenos sociales tales como el suicidio, entre otros*”(Durkheim, 2006a)

⁵ De ahora en más, los llamaremos “BI”.

o contenido con un costo tendiente a 0), modifica de modo radical la tradicional valorización capitalista al ya no poder obtener un valor de cambio por cada réplica de producto producido (como era el caso de la producción en serie industrial). Por lo tanto, se emplean una multiplicidad de estrategias para volver redituables estos bienes fácilmente replicables y así asegurar su valoración y la obtención de ganancia. Es decir, que el valor del conocimiento y por ende de los BI estará atado a una serie de **restricciones artificiales** (Rullani, 2004) que limiten su difusión, es decir, que limiten o asignen valor a su replicabilidad.

CMC y Comunidades Virtuales: Siguiendo a Castells (1997), encontramos que la CMC⁶ está caracterizada por su **interactividad** (posibilidad de la interacción de múltiples emisores de modo sincrónico o asincrónico), la posibilidad de comunicaciones **“de poca opacidad”** que permitan a los usuarios tener un mayor grado de libertad en las comunicaciones al **poder ser selectivos** con las informaciones que dan e incluso el construirse una identidad distinta a la propia (cambiando de profesión, sexo, etc.) en un tipo de relación *completamente distinta* a las cara a cara tradicionales. A su vez, se da una **inmersión** en el sentido de la existencia de un espacio definido que permite al usuario navegarlo y que permite a su vez la construcción de cierta **narratividad** de los usuarios en ese espacio con el paso del tiempo. Estas utilidades de la CMC del ámbito del ocio pueden conformar diversas Comunidades Virtuales, que siguiendo a Levy (2007) podemos definir las como: *“Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales... Lejos de ser frías, las relaciones en línea no excluyen las emociones fuertes... Así se expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión alrededor de centros de interés comunes, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración.”* (Levy, 2007: 102-103).

* **Sector Informacional de la producción:** Que posee 2 características: **conexión continua** de los trabajadores bajo el modo de desarrollo informacional, donde la PC⁷ pasa a ser al mismo tiempo un medio de producción como un medio de ocio, lo que genera una situación paradójica donde el mismo utilizado para el trabajo alienado es al mismo tiempo el medio utilizado para distenderse, tanto dentro como fuera de la jornada laboral. La *segunda* habla del **carácter flexibilizado** de los trabajadores bajo el modo de desarrollo informacional. La dicotomía complementaria (Zuckerfeld, 2010b: 7), nos habla de trabajadores hiper-calificados trabajando en ámbitos de trabajo por lo general “flexibles y relajados” donde se enmascaran las condiciones de opresión y la extracción de plusvalía individual y colectiva. A su vez, no se encuentran sindicalizados y por lo general su trabajo es de tinte *individual*⁸ con lo

⁶ Comunicación mediada por computadoras

⁷ Nos referimos a PC como elemento genérico, se entiende que hoy en día puede intercambiarse por dispositivos portátiles, notebooks, netbooks, tablets, etc.

⁸ El aumento en la práctica del “teletrabajo”, es decir, el trabajo realizado desde el hogar, ayuda a consolidar este carácter individual del trabajo informacional.

que se reduce considerablemente las posibilidades de gestar lazos fuertes dentro del ámbito laboral como era el caso de los lazos de los trabajadores industriales.

En tanto que los trabajadores precarizados que completan el par dicotómico, son empleados en condiciones de precariedad y subcontratación y poca temporalidad lo que les dificulta establecer lazos fuertes entre sí y se minan las posibilidades de organización, sindicalización y/o movilización de reclamos.

Con lo que se evidencia lo que mencionábamos anteriormente: que el **trabajo** en su versión informacional **no logra reproducir las estructuras de integración, cohesión y formulación de lazos sociales** al igual que hacía su versión industrial.

Interacciones, representaciones y lazos de solidaridad informacional al interior de la Comunidad Virtual del juego

Las características de estos juegos ya se han explicado en trabajos anteriores por lo que aquí daremos una información y descripción acotadas:

En ambos casos hablamos de juegos on-line MMORTS en los cuales *“no requiere una total focalización en el mismo (no es un juego a pantalla completa sino una ventana en el navegador) que permite realizar otras actividades mientras se lo juega tales como comunicarse con los otros usuarios a través de canales de Chat instantáneo, leer los diarios, escuchar música, estudiar, etc. Pero a su vez, no solo no tiene final sino que **continúa ejecutándose todo el tiempo** esté o no el usuario conectado. Un usuario puede atacar al otro a pesar de que éste no este conectado, por lo que el tiempo de dedicación del juego llega a ser de un altísimo nivel”* (Gendler, 2012a: 12)

Ambos juegos comparten características similares: en ambos el acceso es gratuito, ambos se juegan de forma on-line sin necesidad de bajar programa alguno, en ambos uno comienza su experiencia con la creación de una cuenta propia, con un nickname que lo identifica y una serie de propiedades/edificios a organizar y construir. Y en ambos la inmersión no es completa, sino que permite el realizar otras actividades. Ambos tienen temáticas distintas. El Ikariam aborda la antigüedad y ofrece al usuario la posibilidad de construir su propia ciudad, armar su propio ejército y relacionarse con otros usuarios ya sea mediante el comercio, la diplomacia, o ataques **con o contra** ellos. El eRepublik⁹ se encuentra ambientado en un “nuevo mundo” con la misma distribución geo-política que el nuestro, pero donde los usuarios nacen con una “e-nacionalidad”, donde el gobierno es compuesto por los jugadores a través de elecciones incorporadas en el diseño del juego y el usuario puede atravesar el módulo económico, el político o el militar en su experiencia. En ambos juegos, podemos observar (tras un pequeño tiempo de juego) la creación de diversas Comunidades Virtuales (alianzas en el caso del Ikariam, Partidos Políticos en el eR) donde los usuarios se reúnen, dialogan e interactúan en torno a un **Objetivo en Común**, ya sea “ser la alianza más guerrera”(Ikariam) o “ser el partido con más congresistas y lograr la presidencia” (eR), donde los usuarios establecen **Roles Simbólicos** que sobrepasan la plataforma del juego para aportar al crecimiento del partido o alianza en pos del cumplimiento del Objetivo en Común. Ambos juegos requieren una inmersión parcial, lo que permite realizar otras actividades y asimismo mantener diálogos continuos entre los usuarios, sumado a que requieren de una **gran inversión de**

⁹ A partir de ahora lo nombraremos como “eR”.

tiempo en pos de cumplir con los roles y objetivos colectivos. En nuestra encuesta, el 64% de los jugadores de juegos MMORTS declararon jugar más de 5 horas diarias, dentro del cuál 29,8% declaran jugar más de 8 horas.

Esto a su vez es posibilitado por la característica de conexión continua del capitalismo cognitivo donde el mismo medio de producción es el medio de ocio tanto dentro como fuera de la jornada laboral, lo que **brinda el marco de posibilidad de esta inversión constante** de tiempo en el juego.

Tanto la Alianza como el Partido Político constituyen Comunidades Virtuales (Levy, 2007) donde los usuarios dedican tiempo y energías en pos de intentar cumplir los Objetivos en Común planteados. Por tanto se comunican constantemente en torno de coordinar acciones, de elaborar leyes o estrategias electorales (eR) o para concurrir a horarios determinados para realizar alguna acción específica. En nuestra encuesta, el 94% de los usuarios de juegos MMORTS declara haber dialogado online con otros jugadores. El 70% declara haberse relacionado con otros jugadores por medio de grupos de Chat de diversas plataformas y un 91% declara haber sido usuario asiduo de Foros del juego y haber mantenido conversaciones y discusiones con otros usuarios. Esto posibilita la constante CMC entre los usuarios, genera un conocimiento entre los mismos y **forja y refuerza lazos** al no solo hablar de temáticas referentes al juego, sino que tras el paso del tiempo vía la constante comunicación, los temas sobrepasan al ámbito del juego trasladándose hacia temáticas sociales de la vida cotidiana:

*“Detrás de las batallas hay una **relación de amistad**, que mientras pasan los 15 minutos de cada ronda de batalla se lo pasa bien, es una amistad que va más allá de la computadora y que se vive en el común de los días.” (Sargento, hombre, 30 años, exGeneral de alianza SPM, jugador de Ikariam)*

Como vemos, este tiempo invertido en conjunto con los otros en pos de cumplir el Objetivo en Común permite el conocer al otro y el intercambiar opiniones y contenidos *por fuera* de la temática del juego, desarrollando un lazo.

Estas son situaciones de coordinación conjunta y del **continuo y cotidiano** compartir por parte de jugadores que dedican una gran cantidad de tiempo de trabajo y de ocio en pos de cumplir metas en común, y luego estos lazos **pueden reforzarse mediante reuniones y encuentros personales**.

Un 83% de los usuarios del Ikariam declaran jugar con personas que antes no conocían junto a un 90% de los usuarios del eR. A su vez, un 84% de los usuarios del Ikariam declara haber forjado lazos con las personas que antes no conocía, acompañado por un 78% del eR. 75% de los usuarios del Ikariam ha declarado haber **conocido en persona** a jugadores que antes no conocía, acompañado por un 78% en el eR. Vemos que estos son valores sumamente altos que corroboran las interacciones de los jugadores a través de distintos medios de la CMC y también la creación de lazos entre ellos que trascienden en su mayor medida el espacio online hacia el espacio offline.

En una sociedad donde **el tejido social fue desgarrado** (Svampa, 2005) por los profundos cambios del pasaje del capitalismo industrial al cognitivo que reestructuraron la vida social de los individuos, éstos lazos permiten entrever **en estos grupos específicos analizados** la creación de un nuevo tipo de lazo de solidaridad,

distinto al lazo de solidaridad mecánica o del lazo de solidaridad orgánica (Durkheim, 2006), permiten la creación de **un lazo de solidaridad informacional** (Gendler, 2012a), propio del capitalismo cognitivo y de la CMC:

“En la RL tengo amigas pero no puedo verlas todos los días porque tienen otros horarios que los míos, en cambio la gente del juego siempre está ahí...están disponibles a toda hora a causa de que el tiempo que hay que pasar en el juego es bastante grande pero una vez que se toma confianza también influyen y afectan a la personalidad de uno como si lo hiciera un familiar...” (Rusa, mujer, 19 años, ex Presidente de Partido UPA, jugadora de eR)

“Es mi grupo, se forman amigos. Tenés esa gente que es afín y con la que compartís cosas, y te divertís y la pasas bien y aunque no los veas siempre personalmente ni te hables, escribiendo te reís con ellos.” (Antilope, hombre, 45 años, Tesorero de Alianza SPM(servidor gamma) y Líder de Alianza TPIC(servidor epsilon), jugador de Ikariam)”

Por lo tanto, podemos definir a este **Lazo de Solidaridad Informacional** “a los vínculos y relaciones producidas, fomentadas y consolidadas entre los miembros de una Comunidad Virtual bajo un modo de producción capitalista cognitivo que permita y fomente la continua utilización de la PC al ser ésta tanto medio de producción como medio de ocio, dónde las relaciones entre los miembros se fomentan gracias a la CMC y el contacto periódico y continuo en torno al cumplimiento de un Objetivo en Común, por el medio del cuál los usuarios invierten tiempo, asumen roles simbólicos específicos y configuran una identidad determinada y donde estos vínculos **trascienden** concretándose en relaciones cara a cara que deriven en amistades profundas, vínculos laborales, vínculos emocionales generándose una situación de contención y membresía al interior de esa Comunidad Virtual.” Donde “debido a que los individuos se encuentran en una situación anómica y de búsqueda de nuevos lazos de solidaridad que ayuden a orientar sus existencias y a cumplir sus objetivos cotidianos, a que el contexto informático del Capitalismo Cognitivo brinda nuevas herramientas para la comunicación constante y continua como las CMC y que estas dos circunstancias se hayan encontrado en una **plataforma que les brinda un Objetivo y temática en Común** a los usuarios participantes genera o ayuda a generar estos nuevos lazos de solidaridad informacionales que **brindan un sentido de pertenencia** a los individuos que forman parte de la Comunidad Virtual del juego” (Gendler, 2012a: 17)¹⁰

¹⁰ Cabe destacar que este carácter de **solidaridad** de los lazos, que se inscribe en la teoría durkheimiana, no refiere al "ser caritativo o bien predispuesto" sino a relaciones mutuas entre individuos que son "solidarias entre sí", en sentido de ser de un constante ida y vuelta fortalecedor de estos lazos e implicar distintos hechos y potencialidades que, por un lado rebasan la mera "amistad" al estar latente la posibilidad (muchas veces concretada) de que estos vínculos al rebasar el espacio online hacia el offline se transformen no solo en relaciones más profundas, sino también en potencialidades laborales, de encontrar pareja, de amplificar el horizonte de posibilidades de los individuos vía capital social y aprendizaje de diversas tareas y habilidades/capacidades con los roles asumidos(que son creados colectivamente), entre otras. Por último, la "solidaridad" de esos lazos permite entender vínculos más fuertes y amplios al

El abandono, causas y motivos

Definimos el **abandono** como el cese total de actividades en el juego por parte de un usuario. Esto implica que se haya tomado y cumplido una decisión de cesar todo tipo de actividad al interior del juego, haciéndole inaccesible al individuo el modo de comunicarse con los demás a través de este medio, utilizando para esto (si es su intención) otras aplicaciones como chats, foros, IRC, Messenger, Redes Sociales, etc. El abandono puede ser **parcial** cuando el jugador deja su cuenta de usuario en "stand by" por diversos motivos (que veremos más adelante) y puede retornar a ella y al juego cuando desee o cuando se superó la situación que lo hizo abandonar parcialmente o **total** cuando el jugador vende, regala o borra su cuenta de usuario limitando considerablemente sus posibilidades de fácil retorno al juego.

A su vez, no se da por causas únicamente individuales (el "me aburrí" conlleva una serie de causas y problemáticas) sino por diversas causas sociales tanto externas como internas y muchas veces la combinación de ambas.

Hemos analizado estas causas en detalle y exhaustividad en uno de nuestros trabajos anteriores, por lo que aquí ofreceremos un pequeño punteo:

Causas Externas: motivos que llevan al abandono cuyo surgimiento es provocado por factores externos a la Comunidad Virtual. Esto es generado por **la aparición de nuevas circunstancias e intereses** que demandan la atención del jugador por fuera del juego y que pueden provocar una disminución en su participación o incluso un abandono parcial. La mayoría implica un **cambio de situación inicial**, es decir, el surgimiento de **nuevas posibilidades offline** o de una **complicación** de esa situación inicial generada respecto al periodo inicial o de mayor actividad (en cantidad de acciones y tiempo de juego) del jugador al interior de la comunidad virtual del juego. Salvo en muy raros casos extremos, las causas externas solamente no son motivo para el abandono total.

"Cuando colgué el juego fue porque la vida real me tenía ocupado y necesitaba enfocar ahí mis modestos esfuerzos. Igualmente nunca dejé del todo ni dejé de hablar con los pibes, y si volví a jugar fue porque ese lazo me mantuvo ligado al juego, eran ellos los que me preguntaban como andaba, los que me chiflaban por

proponer la comunidad virtual la generación de identidades que son asumidas, modificadas y puestas en juego por los individuos miembro de esas comunidades, lo que en analogía podría verse en grupos militantes o de acción colectiva en sentido de que esos lazos representan una creación colectiva e implican **deberes y responsabilidades hacia los otros miembros** (y de ellos con el individuo) en un lazo que constituye "mucho más" que una mera amistad o grupo de amigos. Por ejemplo el hecho de que ante medidas restrictivas por parte de las empresas proveedoras del juego, las comunidades desarrollan diversas acciones de resistencia colectivas para garantizar el normal funcionamiento de la jugabilidad de los usuarios. En Gendler, 2012b se describe como ante una modificación de la plataforma del juego que generó la imposibilidad de desplegar el 100% de las capacidades de los jugadores de modo gratuito, se realizan reclamos en conjunto, se concuerda no invertir dinero real por un tiempo determinado en señal de repudio, y se ha creado un fondo de dinero en común entre los usuarios "mas pudientes" (actitud claramente "solidaria" incluso en el sentido tradicional del término).

facebook o mensaje de texto pidiéndome que me de una vuelta por el juego a saludar nomás.” (ErnestDol, hombre, 28 años, Mesa de Partido BS, Administrador del Foro del BS, jugador de eRepublik)

Cabe destacar que cuando ésta situación inicial se modifica por una complicación externa, muchas veces la comunidad virtual actúa sobre el jugador **conteniéndolo**, destacando la **intensidad** del lazo de solidaridad informacional y su función de contención:

*“Para mi son como mi familia, por el hecho de la convivencia cotidiana y por el nivel de confianza, de entrega que establecen conmigo, las cosas que me cuentan... va más allá del juego, cada problema que tienen, cada alegría, no saber como resolver algo en sus vidas... Además son **gente que siempre están**, gente que ha sabido que me ha pasado algo por que yo siempre las comento, gente que me ha ofrecido dinero para ayudarme, que me ha venido a cuidar cuando yo he estado... cosas muy importantes, entonces que más puedo yo que sentir semejante contención, cuidado y amor de parte de esa gente... (Arini, 33 años, mujer, Lider de Alianza REV, jugadora de Ikariam)*

Causas Internas: motivos al interior de la comunidad virtual del juego que llevan al jugador a plantearse un abandono parcial o total de su actividad en el juego. Estas causas son las que más están en relación con la **intensidad** del lazo de solidaridad informacional. Para que éste tenga una **gran intensidad** no solo es necesario que contenga al sujeto (frente al desgarramiento del tejido social antes destacado) sino que le permita desenvolverse en los roles simbólicos creados por la comunidad virtual y que plantee Objetivos en Común que el usuario desee alcanzar y accione “poniendo de sí” para lograrlo, y que éstos le permitan directa o indirectamente al corto o largo plazo, el desarrollo de sus capacidades como jugador y el cumplimiento de sus objetivos particulares. Si no se da esta relación, el lazo de solidaridad informacional pierde intensidad, por tanto el sujeto se siente nuevamente desprotegido. Luego de ingresar a la comunidad virtual (alianza o partido político según el caso) el jugador subsume sus objetivos personales en pos de los Objetivos en Común del grupo al adoptar la identidad que le brinda la comunidad virtual. Sin embargo éstos objetivos personales no desaparecen, sino que pasan a un segundo plano en estado de latencia dado que **los jugadores entienden que no es el juego en sí, sino los lazos de solidaridad informacionales generados en su interior los que le hacen entrar cada día al juego.**

*“Empecé a jugar por la posibilidad de generar una carrera política en un fichin (cosa realmente original). Después me fui quedando por la gente que conocí. Hoy veo eRepublik **como un punto de encuentro para la gente, y esas relaciones son el motor de este juego.** Uno forma una amistad y una cercanía muy grande a la cual rápidamente le queda chico el juego y lo desborda.” (ErnestDol, 28 años, hombre, Mesa de Partido BS, Administrador del Foro del BS, jugador de eRepublik)*

El no conseguir lograr el Objetivo en Común **supone un fracaso en la acción colectiva**, lo que puede llevar al grupo a replantearse éstos objetivos o su modo de accionar para conseguirlos. Incluso si el fracaso es muy notorio (Ej.: perder una

guerra que se consideraba ganada desde el vamos en el Ikariam u obtener una clara derrota no esperada en las elecciones políticas en el eR) esto puede llevar a que los usuarios se **frustren** debido a que han dado todo de sí para conseguir concretar el Objetivo sin poder haberlo llevado a cabo.

Aquí es donde la intensidad de los lazos de solidaridad informacional **puede sufrir un desgaste** dependiendo de la magnitud del fracaso.

A su vez, se da los casos donde el jugador observa que la comunidad virtual no ayuda a conseguir los objetivos personales planteados e incluso puede llegar a ser una traba para los mismos, dado que si bien al principio los Objetivo en Común podía ser una vía de consecución para los objetivos individuales, luego éstos se fueron modificando de tal modo que dejaron de serlo. Esto puede provocar que el usuario migre hacia otra comunidad virtual en el juego, decida “tomarse un tiempo para volver con más pilas” (abandono parcial) directamente sentir que debe dedicar su tiempo a otras actividades u otros juegos y abandonar totalmente la comunidad virtual.

“Deje de jugar en la guerra contra las 4 alianzas por que me atacaban todos los días y cuando pedía que me vinieran a defender me decían que convenía rajar y esquivar los ataques. Todo bien, pero siempre jugamos a defender al otro y esas nuevas actitudes o tácticas como las llamaba el general me rompió las que no tengo” (pequeñadorada, 26 años, mujer ex general de Alianza SPM, ex diplomática de alianza LDR, jugadora de Ikariam)

Otra causa interna a la comunidad virtual del juego y que suele ser motivo de abandono es debido al prestigio de algunos miembros.

Podemos apreciar 3 circunstancias más que afecten negativamente al lazo de solidaridad informacional.

a) el choque de personas con prestigio al interior de la comunidad virtual generando una situación de división al interior de la misma en torno a las posturas “respetables” de 2 o más jugadores que puede llevar a que el/los perdedor/es de la disputa de poder abandonen el grupo o el juego, creando un cisma en la comunidad virtual que debilite los lazos de solidaridad.

b) Un error grave por parte de un jugador con prestigio que **no solo afecta al jugador, sino al grupo en sí**, dado que éste error se tomará como un error de la alianza o del “jugador clave” de la misma. Queda claro que sin el apoyo del grupo, el jugador se sentirá desprotegido y frustrado, por lo que eso repercutirá en su accionar futuro.

c) El abandono de la comunidad virtual por una persona con sumo prestigio.

“Siempre se pierde gente importante, ya sea porque se cansaron o lo que fuere. Pero bueno de eso se trata, renovarse, ¡que entre gente nueva y encontrarle la vuelta!” (vikingo, 38 años, hombre, ex General de alianza SPM, jugador de Ikariam)

Vemos que el abandono de estas figuras importantes o incluso “irremplazables” repercute en el tipo de organización de la comunidad virtual. El abandono de esta persona **implica una re-organización** de la comunidad virtual, que en principio debilita la intensidad de los lazos de solidaridad informacional ante la incertidumbre

del momento por más de que luego de la re-organización éstos se revitalicen alcanzando intensidades mayores a las previas. En casos de extrema debilidad de los lazos de solidaridad (por ejemplo tras varios fracasos y varios abandonos) el abandono de un miembro sumamente influyente dentro de la Comunidad Virtual puede ocasionar la disolución de la misma al perder a esa figura de “guía” y al no sentirse sus integrantes capaces de remontar la situación. Éstos son casos raros pero posibles.

Otro factor importante refiere al cumplir los objetivos personales y los grupales. Tras alcanzar estos objetivos, lo usual es tender a mantenerlos, pero muchas veces y tras mucho tiempo de juego, los jugadores una vez alcanzados los objetivos individuales y grupales sienten que “ya han hecho todo en el juego”. Un 54% de los jugadores de Ikariam declaran haber cumplido todos sus objetivos acompañados por un 63% de los jugadores de eR.

*“Supongo que antes o después todo el mundo se hincha de un jueguito, en general se agotan los objetivos que a uno le interesan, por cumplirlos o por “desengañarse” de ese objetivo planteado al iniciar. Yo entré al juego para lograr objetivos políticos, ahora cada vez me interesa menos. Te diría que hay falta de tiempo, pero también de interés. Se vuelve repetitivo el juego y llega un punto que empieza a aburrir... **No deje aún, pero si bien juego cada vez menos, me veo cada vez más con la gente del juego**”.* (Rama, 26 años, hombre, ex Presidente del Partido BS, ex vicepresidente de eArgentina, jugador de eRepublik)

Este último comentario es fundamental. **El cumplimiento de metas refuerza el lazo de solidaridad informacional.** Pero sin embargo, cuando el jugador siente que ya cumplió todo lo que podía hacer (individual y/o colectivamente) o que éstas metas **quedan en un segundo plano** frente a los vínculos de amistad forjados, **se replantea su participación** en el mismo al comprender que éstos lazos y vínculos tienen tal intensidad y han alcanzado un grado tal que no solo se difuminan por fuera del ámbito del juego (online) sino que **su carácter offline también es parte constitutiva de ellos** (no olvidemos que un 76% en promedio de los 2 juegos declara haber conocido offline a sus compañeros). Por ende, el jugador entiende que el juego no es más que el ámbito donde se forman en primera instancia éstos lazos y piensa que éstos pueden mantener el mismo grado de intensidad incluso si él deja de participar en el juego.

“Ponele que eRepublik es una especie de bar en donde nos juntamos todos a pasarla bien y mientras jugamos un jueguito. Lo secundario es el game, claramente” (Ernestdol, 28 años, hombre, Mesa de Partido BS, Administrador del Foro del BS, jugador de eRepublik)

Podemos corroborar esto recurriendo a nuestra encuesta. En ella un 65% de los usuarios de Ikariam declaran haber jugado por más de 2 años, acompañados por un 67% en el caso del eR. A su vez, un 50% de los jugadores de Ikariam declara haber continuado jugando por la afinidad con otros jugadores pese a que el juego les resultaba menos atractivo y un 38% declara haber continuado en el juego por considerar que este constituye su núcleo de amigos más fuerte. En el caso del eR, el

56,5% declara haber continuado jugando por la afinidad creada por otros y un 25% continuó considerando que otros jugadores constituyen su núcleo más fuerte. Por lo que vemos que la intensidad de los lazos de solidaridad informacional, si bien se recienten con el abandono de ciertos miembros, son fundamentales para entender las causas del abandono. Ante una intensidad baja, el jugador se siente poco contenido por el grupo y puede llegar a abandonar la comunidad virtual. Y ante una intensidad muy fuerte sumado al cumplimiento de ciertos objetivos individuales y/o grupales, el jugador puede abandonar el juego al darse cuenta de que éstos vínculos son más importantes que el juego en sí y que **no se perderán tras dejarlo**, dado que han tomado una magnitud tal que sobrepasa el ámbito del juego.

Tiempo: Como vimos, las causas externas tanto de nuevos intereses o actividades como de complicaciones **no son factor suficiente** para explicar el abandono total, por que si bien disminuyen el tiempo del jugador en la comunidad virtual del juego éste continúa su actividad incluso ante impedimentos concretos. Sin embargo, no es la misma circunstancia si se da la disminución del tiempo ante un cambio de situación inicial **en conjunto con** una pérdida de interés por el juego que lleve a que **voluntariamente** el jugador disminuya su actividad considerablemente distribuyendo su tiempo hacia sus nuevas ocupaciones, otras actividades o hacia otros intereses.

“Muchos abandonan por aburrimiento, por cuestiones RL... Por que muchos ponemos demasiado tiempo a esto y a algunos les cae la ficha y deciden usar ese tiempo en cosas importantes, total nos seguimos viendo. Pasa algo raro viste, cada vez nos mandamos menos mensajes en el juego pero nos juntamos más a morfar, a ver a River el domingo, no se, es raro” (pinchame, hombre, 29 años, Congresista partido eUCR., ex Secretario de Ocio partido BS, jugador de eRepublik)

*“Lo peor de todo son los tiempos, son muy demandantes. Y cuando te empiezan a surgir otras cosas, trabajo, estudios o lo que sea y te das cuenta que igual seguís en contacto con los demás por Messenger, facebook o cuando se hacen las juntadas **te das cuenta que el juego no es tan necesario**” (Natby, 38 años, mujer, ex Ministro del Interior alianza SPM, Game Administrator(GA) del Servidor Argentino, jugadora de Ikariam)*

Recordemos que, los lazos de solidaridad informacional brindan un marco de contención al individuo en un marco de desgarramiento del tejido social (Svampa, 2005). El juego les da una plataforma en común de encuentro donde los individuos se sienten parte de una comunidad. Sin embargo, parece ser que cuando los jugadores comprenden que esta falencia societal ha podido comenzar a subsanarse por los vínculos forjados y que **éstos no se agotan solamente en el juego sino que trascienden al mismo**, el juego paulatinamente pasa a ser algo secundario y cuando surgen distintos factores externos al mismo que limitan el tiempo de participación, poco a poco se procede a su abandono con la confianza de continuar manteniendo éstos lazos creados en su interior.

Consecuencias del abandono en los lazos de solidaridad informacional

El abandono parcial no afecta de manera significativa a los lazos de solidaridad informacional dado que el grupo comprende los motivos del jugador de ausentarse del ámbito del juego y persiste en su comunicación con el mismo.

En el caso del abandono total, tenemos 2 casos concretos de consecuencias:

A) si el abandono total fue surgido debido a factores internos y/o externos **donde los lazos ya demuestran un grado de intensidad bajo**, la salida de algún miembro con prestigio puede debilitar aún más esta intensidad llegando a casos graves de disolución de la comunidad virtual. De todos modos éstos casos no representan un fin de éstos vínculos por fuera del juego, pero si claramente pueden producir un cisma (segregación en pequeños grupos de afinidades) o un resentimiento entre los sujetos con respecto a algunos de sus antiguos compañeros (manteniendo o no el contacto con otros según el caso)

B) si el abandono total fue por causa de la combinación de factores externos, factores internos y falta de tiempo **pero los lazos de esa comunidad eran intensos al momento del abandono**, tanto el abandonante como los miembros que persisten en el juego no sienten de manera fuerte el abandono. Reiteramos que en la mayoría de los casos, este tipo de abandono se hace al comprender el jugador que los lazos de solidaridad informacional seguirán manteniéndose (a pesar de abandonar este el juego) por intermedio del **diálogo constante** por otras plataformas informacionales (redes sociales en su mayoría) o en los encuentros cara a cara **que ya conforman parte de esos lazos**. Es decir que el jugador no abandona la Comunidad Virtual, sino que **abandona solamente la plataforma donde ésta ha surgido**. Para los jugadores que quedan, puede representar un problema en el sentido de buscar reemplazos si es que el usuario ocupaba ciertos Roles Simbólicos o era una persona con prestigio, pero esto no debilitará gravemente los lazos de solidaridad informacionales al entender ésta también que la interacción con ese miembro continúa más allá del juego.

Si bien el jugador que ha abandonado el juego pero persiste en contacto online y offline con el resto de la Comunidad Virtual no pierde los vínculos y lazos de solidaridad informacional creados en su interior, **éstos no fluyen con la misma intensidad** a la persona que forma parte del juego comparado con la que lo ha abandonado. Si bien continúa el diálogo, los chistes, anécdotas, las charlas profundas, **se rompe el marco** que les da una temática, objetivos en común y un **motivo manifiesto para estar en continuo contacto cotidiano**.

Es decir, ya no será la misma la importancia que tenga para los miembros de la comunidad virtual el interactuar con la persona que ha abandonado esta plataforma que les daba un motivo de interacción. Si bien ésta persona continuará rondando el círculo de personas pertenecientes a la Comunidad Virtual, **lo hará de modo indirecto**, con lo que la preferencia de acción de los miembros será primero para con los otros miembros y luego para el miembro que ha abandonado, limitando muchas veces los intercambios e interacciones con el abandonante y por ende la intensidad del lazo de solidaridad informacional antes creado.

En muchas oportunidades, esta circunstancia sumada a **una ausencia prolongada de participación del abandonante en los encuentros offline** puede causar el debilitamiento casi total del lazo llegando al nivel de que esta persona deje de ser tenida en cuenta por los demás miembros tanto para sus interacciones online como para invitaciones a encuentros y actividades offline.

Por tanto el **carácter periódico de vinculación** con las personas componente de la Comunidad Virtual sigue siendo *condición sine qua non* para mantener éstos lazos y que éstos no lleguen hasta el punto tal de debilidad en su intensidad que se disuelvan (tanto a nivel grupal como en la relación del grupo con el individuo).

Conclusiones y reflexiones finales

En este artículo hemos buscado ahondar en el análisis de los lazos de solidaridad informacional y en la composición de la Comunidad Virtual que les da origen. A su vez, hemos explorado las diversas causas del abandono analizando la importancia de la **intensidad del lazo de solidaridad informacional** en sus causas internas y externas. Asimismo, vimos en ésta intensidad **un carácter ambiguo**, dado que tanto su mayor intensidad como su debilitamiento progresivo son motivos de abandono del usuario de la plataforma del juego. Pero dependiendo de la causa concreta y la circunstancia del usuario tanto con respecto a su trayectoria, las instituciones y la vida social en general, como de la intensidad de los lazos forjados al interior de la Comunidad Virtual, es donde encontramos si éste usuario ha roto con la comunidad virtual o si en cambio persiste su inserción en la misma, manteniendo sus lazos de solidaridad informacionales superando la plataforma donde fueron originados y migrando tanto a los encuentros offline como a la comunicación a través de otras plataformas.

El nuevo modo de desarrollo informacional del capitalismo pone en juego nuevos modos de producir, nuevos bienes y formas de valorizarlos, nuevas estructuras, nuevos sectores laborales y nuevas formas en la comunicación e interacción de los individuos. Con este trabajo vemos como el carácter de **conexión continua** de esta nueva etapa del capitalismo es fundamental tanto en el sector productivo como en los nuevos tipos de relaciones y lazos forjados. Es ésta característica lo que permite surgir y consolidar los lazos de solidaridad informacional y es **el principal arma contra el debilitamiento de éstos** tras abandonar los individuos el lugar donde estos lazos fueron forjados.

Como vimos anteriormente éstos vínculos se caracterizan por el “estar siempre allí”, siempre disponible, siempre a mano a diferencia de los lazos de amistad forjados de modo tradicional (o industrial) dónde las interacciones tienden a ser pocas y focalizadas.¹¹

A su vez, observamos **esta tendencia a la conexión continua es cada vez mayor**, dado que continuamente se desarrollan y salen al mercado nuevos dispositivos informacionales en un amplio rango de costos (y por tanto ampliamente obtenibles

¹¹ Cabe aclarar que la experiencia de los individuos en estas comunidades virtuales y la formación de estos lazos antes descriptos no excluye la posibilidad de que estos individuos sean parte(o no) de otros grupos de sentido tradicional “offline” (amigos de trabajo, colegio, club deportivo, etc.). Simplemente en este trabajo nos abocamos por el análisis de estas comunidades virtuales específicas dentro de estos juegos descriptos y de la creación de lazos de solidaridad que contienen a los individuos en un contexto de cambios macrosociales, lo que no quita que haya muchos otros espacios de contención y creación de vínculos en el sentido tradicional a los que pueda (o no) adscribir el jugador.

por todas las clases sociales) que permiten mantener una conexión constante en todos los ámbitos de la vida.

Por lo que es hasta comprensible el hecho de que, tras forjar el individuo lazos y vínculos que le brinden contención, seguridad y estabilidad frente a un contexto de desgarramiento del tejido social y comprender que éstos lazos no se disolverán si se abandona el ámbito donde éstos se forjan (el juego) **siempre y cuando mantenga una continua y frecuente conexión e interacción** tanto online como offline con las personas con las que forjó estos vínculos, los sujetos paulatinamente vayan abandonando los lugares donde concibieron estos lazos en pos de distribuir su tiempo en otros intereses, ya que **conserva sin jugar el principal motivo por el que jugaba**. En “Las Formas Elementales de la Vida Religiosa” (2006c), Durkheim explicita que *“El único centro de calor en el que podríamos entibiarnos moralmente es el que forma la sociedad de nuestros semejantes; las únicas fuerzas morales con las que podríamos sustentarnos y aumentar las nuestras son las que nos prestan los otros. Pues bien, las creencias sólo son activas cuando son compartidas en la práctica colectiva. Se las puede mantener cierto tiempo por un esfuerzo completamente personal; pero no es así como nacen ni como se adquieren; hasta es dudoso que puedan conservarse en esas condiciones.”* (Durkheim, 2006c: 611). Aquí vemos como en su análisis de las sociedades “simples”, Durkheim ya expone **la necesidad del continuo contacto** para mantener los vínculos forjados al interior de las comunidades. Por lo que vemos algo totalmente **novedoso**: a diferencia del capitalismo industrial donde los lazos de solidaridad orgánica se forjaban en torno a la institución del trabajo, y donde el autor postula la necesidad de instituciones intermedias para aplicar lazos de solidaridad mecánica en esas sociedades “individualistas” (Durkheim, 2006b), vemos como en el modo de desarrollo informacional, la característica de la continua conexión facilitada por la CMC (al ser la PC al mismo tiempo un medio de producción como un medio de ocio) **abre la puerta para mantener en fuerte intensidad éstos lazos formados al interior de la comunidad cuando el individuo abandona la misma**. Esto es impensado para el miembro que deja un culto religioso o el trabajador que renuncia a la fábrica, dado que si bien pueden seguir manteniendo ciertos lazos con sus antiguas comunidades, estos perderán intensidad poco a poco por faltarle ese continuo y cotidiano contacto mutuo¹². En cambio, el capitalismo cognitivo permite que el individuo abandone el juego, pero siga manteniendo la intensidad en sus lazos de solidaridad informacional creados gracias a que las **tecnologías digitales permiten la interacción continua y cotidiana entre los sujetos**. Nuestros datos son totalmente concluyentes. Tanto en el caso del Ikariam como del eR **el 97% de los jugadores que ha forjado lazos informacionales con otros jugadores y los a conocido en el espacio offline** declara haber mantenido contacto con sus compañeros de juego luego de finalizar su participación o la de los otros en el mismo.

Bibliografía:

¹² Aunque se pueda argumentar que esto podría darse vía teléfono o carta, se hace hincapié al contacto cotidiano, forma de contacto difícil de mantener por éstas 2 vías.

- **CAFASSI**, Emilio (1998), Bits moléculas y mercancías (breves anotaciones sobre los cambios en el submundo de las mercancías digitalizadas), Universidad Nacional de Quilmes, Bs. As, 1998.
- **CASTELLS**, Manuel (1995) “La ciudad informacional”. Madrid: Alianza
- **CASTELLS**, Manuel (1997) “la cultura de la virtualidad real”. Disponible en <http://www.hipersociologia.org.ar/>.
- **CASTELLS**, M (2001a) “La era de la Información. Volumen I –(prólogo, capítulos 1 a 5)” Edición de Hipersociología, 2011
- **DURKHEIM**, Emile (2006a) “La División Social del Trabajo”. Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1893),
- **DURKHEIM**, Emile (2006b) “El Suicidio”, Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1897)
- **DURKHEIM**, Emile (2006c) “Las formas elementales de la vida religiosa” Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1912)
- **GENDLER**, Martín Ariel (2012a) “Nuevas Tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online” En revista “Trazos Universitarios” Universidad Católica de Santiago del Estero. ISSN 1853-6425 Disponible en http://revistatrazos.ucse.edu.ar/articulos_con_referato/documents/Gendler_dic2012_Trazos.pdf
- **GENDLER**, Martín Ariel (2012b) “Las Estrategias de apropiación mercantil de los lazos de solidaridad informacional: el caso de los juegos online” presentación de ponencia en las VII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata”. ISSN 2250-8465 Disponible en: <http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar/actas/Gendler.pdf>
- **LÉVY**, Paul (2007) Capítulo VII: “El movimiento social de la cibercultura” en *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos.
- **RULLANI**, Enzo, (2004) El capitalismo cognitivo, ¿un déjà-vu? en AA. VV., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva*, Madrid, Traficantes de sueños, 2004 (versión digital en Hipersociología)
- **SVAMPA**, Maristella (2005); “La gran mutación” en *La sociedad excluyente*, Taurus, Buenos Aires
- **ZUKERFELD**, Mariano (2010a), “La expansión de la Propiedad Intelectual: una visión de conjunto” en Mónica Casalet (compiladora) *El papel de las Ciencias Sociales en la construcción de la Sociedad del Conocimiento*: EULAKS, Flacso México, México DF, 2010
- **ZUKERFELD**, Mariano (2010b) “Cinco hipótesis sobre el trabajo informacional”, *Revista Gestión de Personas y Tecnología*, número 8, Santiago de Chile. 2010.
- **ZUKERFELD**, Mariano (2011), Más allá de la Propiedad Intelectual: Los Conocimientos Doblemente Libres, la Apropiación Incluyente y la Computación en la Nube en de Capitalismo y Conocimiento: *Materialismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Capitalismo Informacional*, Tesis Doctoral, FLACSO.